

La réussite insolente d'entreprises franciliennes comme Ubisoft et Illumination Mac Guff est fortement liée à la qualité des écoles françaises. Notre enquête montre les secrets de ces établissements : proximité avec les recruteurs, polyvalence et surtout une grande culture artistique. Avec, comme chaque année, les précieux conseils des professionnels qui vous aideront à choisir votre futur cursus.

Doossier réalisé par Sophie de Tarré
Reportage photo à l'école des Gobelins : Eric Garault pour l'Étudiant

ANIMATION ET JEUX VIDÉO : les écoles préférées des pros

Les atouts de la french touch

Chez DreamWorks ou Pixar, de l'Amérique au Japon, les diplômés des écoles françaises ont la cote. Les studios apprécient en particulier leur profil généraliste et leur culture artistique.

Le mois prochain:
Les écoles de mode préférées des recruteurs.

De Montpellier à Hollywood, la marche était haute. Pourtant, en 2015, cinq étudiants de l'ESMA (École supérieure des métiers artistiques) de Montpellier ont eu la surprise de voir leur film de fin d'études *Sweet Cocoon* faire partie de la liste des Oscar Nominated Short Films dans la catégorie «Fortement recommandé». C'est un petit bijou d'animation qui relate l'histoire d'une chenille si dodue qu'elle doit se faire aider par un cafard et un charançon pour rentrer dans sa chrysalide et devenir papillon. Cette distinction permet au court-métrage d'être diffusé dans plus de 400 salles de cinéma aux États-Unis.

Ce n'est pas la première fois que l'animation française est à l'honneur. En 2014, le film franco-luxem-

bourgeois *Mr Hublot* avait remporté l'oscar du meilleur court-métrage et, en 2010, *Logorama* avait également gagné la statuette. Une bonne illustration de la qualité des formations françaises. Si les États-Unis et le Japon restent les leaders mondiaux dans les secteurs de l'animation et des jeux vidéo, les Français ont bien une carte à jouer.

Une production française en croissance

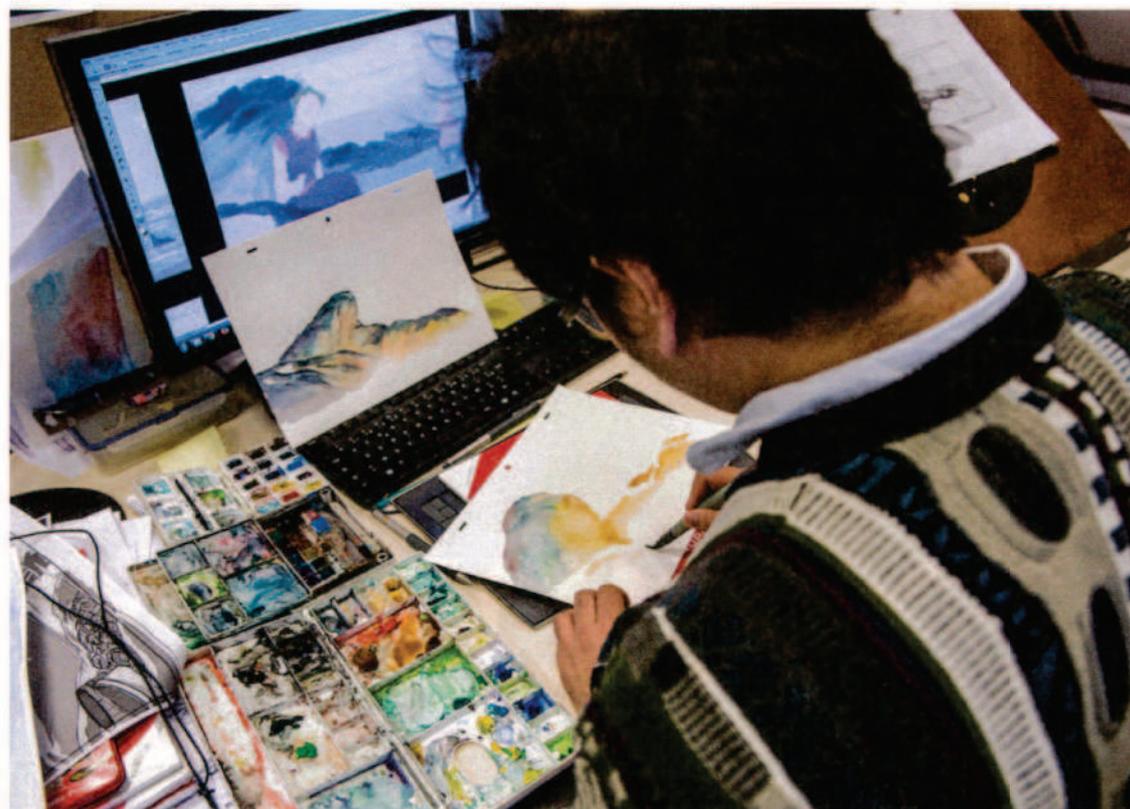
Selon une étude du CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée) publiée en 2013, le secteur de l'animation française se porte bien. En effet, les ventes de programmes français d'animation à l'étranger ont augmenté pour la quatrième année consécutive s'élevant à 43,9 millions d'euros

104

REPORTAGE À L'ÉCOLE
DES GOBELINS
(DE LA PAGE 102 À 107).

Le cursus de concepteur-réalisateur de films d'animation, accessible après le bac, forme en quatre ans des professionnels capables de travailler sur des longs-métrages (pages 102-103).

Les 25 étudiants sélectionnés chaque année doivent posséder un haut niveau en dessin (ci-contre).



LE CHOIX DES RECRUTEURS

| ÉCOLES | Nombre de citations « Écoles préférées » des pros | Nombre de citations « Origine des derniers recrutés » |
|--|---|---|
| LES 19 ÉCOLES D'ANIMATION LES PLUS CITÉES | | |
| Les Gobelins, Paris | 23 | 15 |
| MOPA (ex-Supinfocom), Arles | 20 | 10 |
| Rubika (ex-Supinfocom), Aulnoy-lez-Valenciennes | 19 | 8 |
| EMCA, Angoulême | 11 | 10 |
| École Émile-Cohl, Lyon | 10 | 6 |
| La Poudrière, Bourg-lès-Valence | 10 | 6 |
| LISAA, Paris | 7 | 6 |
| École Pivaut, Nantes | 5 | 6 |
| École Georges-Méliès, Orly | 5 | 3 |
| ESMA Montpellier, Toulouse, Nantes | 5 | 2 |
| ENSAD, Paris | 5 | 0 |
| ArtFx, Montpellier | 4 | 1 |
| ISART Digital, Paris | 4 | 1 |
| Sup'Infograph - ESRA 3D, Nice, Paris, Rennes | 3 | 2 |
| L'Atelier, Saint-Yrieix-sur-Charente | 3 | 0 |
| École Bellecour, Lyon | 2 | 1 |
| ECV Bordeaux, Paris, Lille, Roubaix | 1 | 2 |
| ESAAT, Roubaix | 1 | 2 |
| Université Paris 8, Saint-Denis (ATI, Art et technologie de l'image) | 1 | 2 |
| LES 10 ÉCOLES DE JEUX VIDÉO LES PLUS CITÉES | | |
| CNAM-ENJMIN, Angoulême | 16 | 8 |
| Rubika (ex-Supinfogame), Aulnoy-lez-Valenciennes | 13 | 8 |
| ISART Digital, Paris | 10 | 4 |
| LISAA, Paris | 9 | 4 |
| Les Gobelins, Paris | 8 | 2 |
| IIM (Institut de l'internet et du multimédia), Paris-La Défense | 2 | 2 |
| Aries, Lyon | 2 | 1 |
| ICAN, Paris | 1 | 2 |
| École Georges-Méliès, Orly (Université d'Évry) | 1 | 2 |

(+ 24,3 % en un an, 2011-2012). En France, une centaine de studios emploient environ 5000 personnes⁽¹⁾. **Côté jeux vidéo : 350 entreprises font travailler 8000 personnes dont 3000 dans la production.** « Le marché du jeu vidéo en France est la deuxième industrie culturelle après le livre », souligne Emmanuel Martin, délégué général du SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). Mais il est parfois difficile de connaître la nationalité d'un jeu ou d'un film, tellement les productions sont devenues internationales. Ainsi, la société de production française Illumination Mac Guff, qui a notamment produit le célèbre film d'animation *Moi, moche et méchant*, est aujourd'hui financée par des Américains. Quant à Ubisoft, entreprise créée en 1985 par les cinq frères bretons Guillemot, elle possède 27 studios dans le monde !

POUR LIRE NOTRE TABLEAU

Les écoles retenues ont obtenu au moins trois voix au total, comme « école préférée » et « origine des derniers recrutés » lors de nos dernières enquêtes (voir notre méthodologie page 114).

(1) Source : Le Marché de l'animation en 2013, groupe Audiens.

D'excellentes écoles créées par des chambres de commerce

La France s'est dotée très tôt d'écoles de haut niveau. « Nous avons les meilleures formations du monde », affirme Jacques Bled, cofondateur du studio Illumination Mac Guff. La doyenne, **les Gobelins, créée par la CCI (chambre de commerce et d'industrie) de Paris en 1963, a ouvert sa filière « cinéma d'animation » en 1975 pour répondre à la demande des studios de création français**, qui réalisaient alors la série de films *Astérix*. Diplômé de l'école, Kristof Serrand, aujourd'hui directeur de l'animation chez DreamWorks en Californie (États-Unis), se souvient : « Pendant longtemps, c'était la seule école. À la fin des années 1980, après avoir commencé ma carrière à la Gaumont, j'ai embauché la moitié de la promotion des Gobelins chez Amblimation, le studio de Steven Spielberg à Londres ! »

Treize ans plus tard, en 1988, la CCI du Grand Hainaut à Valenciennes (59) fonde son école supérieure de cinéma d'animation, Supinfocom, pour remplacer une partie des industries locales par des entreprises tournées vers l'image, puis une deuxième école à Arles en 2000, qui prendra, début 2015, son indépendance en devenant MOPA (Motion Picture in Arles). Supinfogame, l'école du jeu vidéo, est créée, quant à elle, en 2001. **Supinfocom et Supinfogame, devenues Rubika en 2013, se taillent une belle réputation, grâce aux prix gagnés par ses étudiants lors de festivals internationaux.** La notoriété est telle qu'un milliardaire indien, DS Kulkarni, achète la licence de Supinfocom et construit une réplique (avec la piscine en plus) à Pune, près de Bombay (Mumbai) en gardant les mêmes professeurs. « Avec ma femme qui dirige l'école, nous sommes allés chercher la meilleure formation », a expliqué le magnat indien, le jour de l'inauguration.

Des formations à l'écoute des studios

Leur secret vient sans doute de leurs liens étroits avec les entreprises du secteur. Cette année, le groupe **Rubika s'est installé dans de nouveaux locaux à Valenciennes, à la Serre numérique**, lieu où sont concentrés entreprises, enseignement supérieur et recherche, tous dédiés au secteur de la création. À Angoulême, **la CCI a créé l'EMCA (École des métiers du cinéma d'animation) au sein de Magelis, un pôle image de la ville, qui comprend de nombreux studios.** Des écoles privées ont emboîté également le pas : ISART Digital (École ►►



L'école des Gobelins (suite) : les étudiants apprennent à se servir de logiciels de création graphique (After Effects, Flash, Maya, Photoshop).



Chaque étudiant dispose d'un ordinateur et d'une tablette numérique fournis par l'établissement.

du jeu vidéo et de l'animation 3D), par exemple, fonde sa pédagogie sur l'alternance en entreprise tandis que LISAA (L'Institut supérieur des arts appliqués) invite régulièrement les professionnels à la rencontre des étudiants. Dernièrement, les légendaires créateurs du jeu vidéo *Angry Birds* sont venus y faire une conférence.

Des diplômés à la réputation de « couteau suisse »

On dit que « les Français savent tout faire ». Un côté « couteau suisse » très apprécié ! « Les diplômés français sont des généralistes capables d'intervenir à chaque maillon de la chaîne de fabrication », résume Jean-Baptiste Cambier, 27 ans, diplômé de Supinfocom, réalisateur d'effets spéciaux à EightVFX à Santa Monica (États-Unis). Diplômé de l'ESMA, Quentin Puiraveau, coréalisateur de *Sweet Cocoon*, reconnaît l'avantage de cette polyvalence. « Nous pouvions tous faire ce film aussi bien comme storyboarder que comme réalisateur ou animateur. »

Pour Audrey Chatelet, responsable du recrutement chez Ubisoft, « les Français apprennent dans les petits studios qui ont l'habitude de fonctionner avec peu de salariés, alors qu'en Amérique du Nord ou en Asie, les studios sont beaucoup plus gros et les employés plus spécialisés ».

La culture française a toujours la cote à l'international

Nos musées, nos châteaux, nos peintres, notre cuisine... Outre-Atlantique, notre culture est une force. Un avis partagé par Mathieu Cassagne, diplômé de Supinfocom et, à 38 ans, « lighting technical director » (mise en lumière des éléments 3D) chez Pixar en Californie. « Sans nous en rendre compte, nous sommes immergés dans la culture, avec un accès facile aux châteaux forts, aux

Camille André aux États-Unis

« C'est mon style graphique qui a fait la différence »



24 ans, « concept artist », aux Blue Sky Studios, à Greenwich (États-Unis).

Camille travaille pour des « blockbusters » qui feront le tour du monde. « En arrivant chez Blue Sky, ils m'ont demandé de réaliser plusieurs tests de character design sur des personnages secondaires du type de ceux de *Rio* ou *Epic* afin d'éprouver ma capacité d'adaptation et ma créativité », explique Camille. Actuellement, elle travaille sur les couleurs de *Snoopy* et *les Peanuts*. Elle doit trouver les ambiances (color keys) du décor. « Je travaille aussi sur *L'âge de glace 5* ; je dois trouver des concepts pour les décors... puis dessiner et créer un espace qui sera ensuite modélisé en 3D. » La brillante illustratrice a commencé par un bac L arts plastiques suivi d'un an de MANAA (mise à niveau en arts appliqués) au lycée Jeanne-d'Arc de Rouen (76). Elle enchaîne en préparant un DMA (diplôme des métiers d'arts) en deux ans à l'ESAAT (École supérieure arts appliqués et textile, à Roubaix (59), et termine ses études aux Gobelins, à Paris, d'où elle sort en 2014, avec le diplôme de concepteur-réalisateur de films d'animation. En deuxième année, elle gagne le premier prix Disney Art Challenge et fait un stage à Sony Pictures Animation (Californie). L'année suivante, Blue Sky la repère pour un stage (qui dure encore) alors qu'elle est en formation aux Gobelins. Pour Camille, c'est surtout son style de dessin très original que le studio a apprécié.

lante illustratrice a commencé par un bac L arts plastiques suivi d'un an de MANAA (mise à niveau en arts appliqués) au lycée Jeanne-d'Arc de Rouen (76). Elle enchaîne en préparant un DMA (diplôme des métiers d'arts) en deux ans à l'ESAAT (École supérieure arts appliqués et textile, à Roubaix (59), et termine ses études aux Gobelins, à Paris, d'où elle sort en 2014, avec le diplôme de concepteur-réalisateur de films d'animation. En deuxième année, elle gagne le premier prix Disney Art Challenge et fait un stage à Sony Pictures Animation (Californie). L'année suivante, Blue Sky la repère pour un stage (qui dure encore) alors qu'elle est en formation aux Gobelins. Pour Camille, c'est surtout son style de dessin très original que le studio a apprécié.



L'école des Gobelins (suite) : le travail par projet, au cœur de la pédagogie, permet notamment de réaliser un film d'étude présenté dans les plus grands festivals.

Les diplômés de l'enseignement en animation doivent savoir tout faire, de la conception (décors, personnages, scénarios) à la production.

musées, aux vieilles rues du Moyen Âge, que l'on peut observer au quotidien ; nous avons aiguisé notre sens de l'observation », explique-t-il. Patrick Pligersdorffer, fondateur de Cyanide (studio de jeux vidéo) confirme : « En France, même dans les filières scientifiques, il y a des cours d'art, de littérature, d'histoire. »

Ne pas hésiter à montrer son travail

Évidemment, il faut provoquer sa chance car les Américains ne nous attendent pas. Ainsi, Mathieu Cassagne est arrivé au Siggraph (Séminaire américain sur l'infographie) à Los Angeles, à 29 ans, avec une démo sous le bras. Sur place, grâce à son école, il est invité au dîner organisé par les Studios DreamWorks. Des responsables regardent sa bande démo et lui font passer un entretien. Bingo ! Il est embauché aussitôt et y restera trois ans, avant d'être recruté chez Pixar. Un rêve d'enfant qui lui a permis de travailler sur l'animation des films *Là-haut* et *Toys Story 3*.

Débuter en Angleterre pour se faire connaître

« Il est possible de faire des stages aux États-Unis, mais peu de Français peuvent s'y installer, car l'obtention de visa de séjour est complexe », avertit Kristof Serrand, directeur de l'animation de DreamWorks. Les jeunes diplômés débutent plus souvent dans la profession à Londres. « Si un jeune a son nom au générique d'une grosse production bri-

tannique, il pourra plus facilement avoir un visa pour les États-Unis », confirme-t-il. Mais si les expériences internationales sont un passage obligé (anglais courant exigé), le retour en France peut être une bonne option. Actuellement, la série télévisée des *Lapins crétins* est fabriquée dans les studios d'Ubisoft à Montreuil, près de Paris ! »

Martin Schemidt au Japon

« La formation que j'ai reçue en France n'existe pas ici »



26 ans, « game planner », aux Studios Ninja Egg, à Tokyo (Japon).

Travailler dans le jeu vidéo au pays de Super Mario, c'est un rêve que Martin a réalisé. Embauché comme « game planner » aux Studios Ninja Egg, Martin réalise des jeux sociaux sur mobiles. Il réfléchit au concept du jeu, en définit les règles, suit les plannings. Dès le départ, des responsabilités lui sont confiées et il travaille sur *Nisekoi Magi Kore*, un jeu de cartes, tiré du manga *Nisekoi* (édité par Shonen Jump). Actuellement, il vient de sortir *Crazy Colors*, un mini-jeu gratuit de rythmes sur iOS/Android, faisant appel à la dextérité et l'endurance du joueur. « J'ai pu me spécialiser dans la conception de systèmes de jeu grâce à ma formation, car beaucoup de « planner-designers » japonais ont suivi un cursus n'ayant rien à voir avec le jeu vidéo », explique-t-il. Sa venue au Japon, il la doit à son école, ISART Digital, qui possède un partenariat avec le NCC (Niigata Computer College). Après dix-huit mois de cours de japonais et la réussite à l'examen JLPT2 (*Japan Language Proficiency Test* niveau 2), il a trouvé un emploi sur place. Selon lui, les Japonais apprécient la culture française. « Nos écoles ne sont pas connues, mais la France est très appréciée des Japonais, donc en général nous sommes bien considérés », conclut-il. Martin fait même partie d'une troupe d'Awa Odori, une danse traditionnelle japonaise.

L'avis des recruteurs

Animation : les Gobelins et l'EMCA plébiscitées

Les studios de création sont unanimes pour saluer les écoles des chambres de commerce et d'industrie telles que les Gobelins, à Paris, et l'École des métiers du cinéma d'animation, à Angoulême. À Lyon, l'École Émile-Cohl continue de séduire les professionnels grâce à la qualité de ses dessinateurs.



«L'école des Gobelins est la meilleure du monde»

▼
Kristof Serrand, directeur de l'animation chez DreamWorks (États-Unis).

«J'ai moi-même étudié aux Gobelins, et cette école reste ma préférée. En effet, c'est la première école qui a créé une filière cinéma d'animation en France en 1975. Et c'est aujourd'hui la meilleure du monde, elle est d'ailleurs très connue à l'étranger. J'apprécie également le niveau technique des étudiants de l'ESMA [École supérieure des métiers artistiques, NDLR] à Montpellier, même s'il leur manque le côté artistique. Je trouve aussi l'école MOPA [ex-Supinfocom Arles] excellente. Quant à La Poudrière, à Valence, c'est une école réputée pour des films d'auteurs ainsi que des séries pour la télé. Enfin, j'ai un coup de cœur pour l'École Georges-Méliès à Orly, l'enthousiasme de son directeur y est pour beaucoup!»

Mes écoles préférées

- 1 Les Gobelins 2 ESMA 3 MOPA
4 École Georges-Méliès 5 La Poudrière.

D'où viennent les derniers recrutés

Les Gobelins, MOPA.



«Nous travaillons beaucoup avec La Poudrière, qui forme des réalisateurs de films d'auteurs»

▼
Corinne Destombes, productrice

chez Folimage.

«La Poudrière a été créée il y a un peu plus de quinze ans par Folimage pour pallier le manque de réalisateurs de films d'auteurs, et nous continuons à beaucoup travailler avec cette école. J'aime aussi Émile-Cohl, très axée sur la 2D et très artistique.

L'école des Gobelins est synonyme d'excellence, avec une intention affichée de créer un univers créatif. Elle ne forme pas de simples exécutants. Les étudiants de l'EMCA ont également un très bon coup de crayon en 2D. Enfin, je donne une mention à l'Atelier de Sèvres qui propose une année de préparation aux concours des écoles d'animation. Je leur envoie des profs et ils m'envoient leurs élèves.»

Mes écoles préférées

- 1 La Poudrière 2 École Émile-Cohl 3 Les Gobelins
4 EMCA.

D'où viennent les derniers recrutés

EMCA, La Poudrière, École Émile-Cohl, Les Gobelins, MOPA.



«Le dessin est le point fort des écoles Pivaut et Émile-Cohl»

▼
Jean-Louis Rizet, directeur de Toutenkartoon (France et Canada), vice-président de la

FICAM (Fédération des industries du cinéma de l'audiovisuel et du multimédia).

«Les écoles Pivaut, à Nantes, et Émile-Cohl, à Lyon, sont réputées pour être exigeantes en dessin: c'est vraiment leur point fort. C'est une compétence très importante dans ce métier. Il ne suffit pas de connaître l'informatique. Dans les séries, par exemple, il est nécessaire de dessiner les postes clés [images clés], ensuite les "in-betweens" [les mouvements] sont calculés par ordinateur. Il faut prendre le coup de main de l'œuvre originale, celui de Tardi par exemple ou de Morris pour *Lucky Luke*, sans la dénaturer. Les Gobelins sont une valeur sûre. J'apprécie aussi l'ESMA et l'Atelier, à l'enseignement très complet, où les étudiants apprennent à la fois à créer des personnages et à raconter une histoire. Dans l'animation, la maîtrise du logiciel, ce n'est pas ce qui est le plus important.»



Éditions l'Étudiant
14,90 €.

↳ boutique.letudiant.fr

▶ Retrouvez les résultats récapitulatifs de notre enquête sur les écoles d'animation, pages 114 et 116.

UN PEU DE VOCABULAIRE

Lighting technical director : s'occupe de la lumière et de l'éclairage d'un film.

Game designer (planner designer au Japon) : s'occupe de la conception du jeu, de ses règles.

Level designer : responsable de chaque niveau de jeu.

Blockbuster : film à gros budget.

Mes écoles préférées

- 1 École Pivaut
- 2 École Émile-Cohl
- 3 Les Gobelins
- 4 ESMA
- 5 L'Atelier.

D'où viennent les derniers recrutés

EMCA, École Émile-Cohl, École Pivaut, Les Gobelins.



« L'École Georges-Méliès a des liens très forts avec les studios »

Emmanuel Linot, cofondateur de Solidanim.

« L'École Georges-Méliès a des liens très forts avec les entreprises. Nous avons d'ailleurs installé nos bureaux dans les nouveaux locaux de l'école à Orly et nous donnons des cours de capture du mouvement. Nous intervenons aussi à l'EMCA avec qui nous avons des projets. J'apprécie aussi ISART Digital qui propose une formation en alternance, ce qui est assez rare. Quant à l'université Paris 8, elle propose une excellente formation en effets spéciaux, ce qui est inhabituel pour une université. Dans ce domaine, je recommande aussi ArtFx à Montpellier à la réputation internationale. Mais quel que soit le métier, je conseille de faire des études généralistes, c'est-à-dire d'apprendre à bien dessiner avant de faire de l'animation ou de commencer par des études d'ingénieurs pour ensuite apprendre à programmer et à développer des jeux. »

Mes écoles préférées

- 1 École Georges-Méliès
- 2 EMCA
- 3 ISART Digital
- 4 Université Paris 8 (master arts et technologies de l'image virtuelle)
- 5 ArtFx.

D'où viennent les derniers recrutés

Université Paris 8, CNAM-ENJMIN*, École Georges-Méliès.



« L'École Pivaut encourage les étudiants à exprimer leurs talents artistiques »

Valérie Schermann, productrice chez Prima Linea.

« L'École Pivaut encourage les étudiants à exprimer leurs talents artistiques. Les Gobelins sont une valeur sûre qui prépare à une large palette de métiers. Je conseille aussi l'EMCA, qui est très proche des entreprises. Quant à l'ENSAD [École nationale supérieure des arts décoratifs, NDLR], elle donne aux artistes une liberté énorme. Enfin, Émile-Cohl est très reconnue pour la qualité de ses dessinateurs. »

Mes écoles préférées

- 1 École Pivaut
- 2 Les Gobelins
- 3 EMCA
- 4 ENSAD
- 5 École Émile-Cohl.

D'où viennent les derniers recrutés

EMCA, Les Gobelins, École Pivaut.

* Écoles ne figurant pas dans nos tableaux, car n'entrant pas dans le champ de notre enquête (voir page 104).

Jeux vidéo : l'ENJMIN, un master au sommet

Concernant le recrutement dans le secteur des jeux vidéo, le master de l'ENJMIN du CNAM, l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Conservatoire national des arts et métiers, est le chouchou des studios, qui apprécie la polyvalence de ses étudiants.



« L'ENJMIN est une école qui forme des diplômés pluridisciplinaires »

Marie-Sophie de Waubert, directrice des ressources humaines et communication

d'Ubisoft France Studios.

« Ubisoft recrute des corps de métiers très variés. En termes d'écoles spécialisées en jeux vidéo, l'ENJMIN arrive en tête, car elle forme des diplômés pluridisciplinaires, matures, ouverts d'esprit, et qui apprennent à réaliser des projets en groupe.

L'équipe pédagogique cherche régulièrement à connaître nos besoins pour adapter le parcours de l'école. Nous cherchons de plus en plus des personnes qui ont une double compétence : des profils artistiques avec une forte sensibilité technique ou bien l'inverse. Dans l'idéal tout designer devrait savoir « prototyper » [programmer] ses idées. Nous apprécions les étudiants curieux, capables de se former en permanence car les outils évoluent très vite. Rubika [ex-Supinfogame] a l'avantage d'être entièrement tournée vers le jeu vidéo. L'EPITA [École pour l'informatique et les techniques avancées] et l'UTC [Université de technologie de Compiègne]

► Retrouvez les résultats récapitulatifs de notre enquête sur les écoles de jeux vidéo à la page 118.





© L. Benoit/Pôle Cham production

► produisent de bons programmeurs, adaptés à ce que nous recherchons, tandis que les Gobelins forment de très talentueux artistes. Enfin, les étudiants des grandes écoles de commerce (HEC, ESSEC, EM Lyon) et d'écoles d'ingénieurs (Centrale, Polytechnique) nous intéressent aussi. Chaque année, nous venons sur leurs campus pour leur expliquer qu'il est possible de faire chez nous de belles carrières à l'international.»

Mes écoles préférées

- 1 CNAM-ENJMIN 2 Rubika (ex-Supinfogame)
3 EPITA* 4 UTC* 5 Les Gobelins.

D'où viennent les derniers recrutés

CNAM-ENJMIN, Rubika.



«Les étudiants de Rubika font un travail proche des réalités du métier»

David Dedeine, cofondateur d'Asobo Studio.

«À l'ENJMIN, j'ai trouvé que les projets des étudiants se démarquaient par leur créativité, leur originalité. C'est un argument. Cela permet de faire la différence, même si dans la vie professionnelle, un jeune diplômé doit le plus souvent faire coexister créativité et réalité du marché.

Le master jeux et médias interactifs numériques du CNAM-ENJMIN, à Angoulême est accessible après un bac + 3 (en photo, les nouveaux locaux).

J'ai mis en deuxième position Rubika [ex-Supinfogame] dont les élèves font un beau travail, abouti, réaliste, proche des réalités du métier. Je me souviens en particulier d'un projet de jeu vidéo pour filles dans la veine du livre *Cinquante nuances de gris*. Avant, les jeux étaient fabriqués par des geeks pour des geeks, maintenant il s'agit de viser un public beaucoup plus large, plus hétéroclite. Enfin, ISART Digital est une bonne école ayant l'avantage de proposer des diplômes en alternance, ce qui permet de confronter liberté d'expression et réalité de production. C'est dans la contrainte qu'on est le plus créatif.»

Mes écoles préférées

- 1 CNAM-ENJMIN 2 Rubika 3 ISART Digital.

D'où viennent les derniers recrutés

Rubika, CNAM-ENJMIN.



«Les Gobelins forment des dessinateurs de haut niveau»

Géraud Paillard-Brunet, fondateur de Pinpinteam.

«L'enseignement délivré par l'ENJMIN est très complet et permet d'être opérationnel en sortant. L'école forme des "game designers" réputés.

ISART Digital a aussi de bons éléments, même si l'alternance peut poser des problèmes, car les jeunes ont une énorme masse de travail à l'école et arrivent souvent épuisés en entreprise. LISAA et les Gobelins diplôment des dessinateurs de haut niveau. Enfin, je conseille aussi le DUT [diplôme universitaire de technologie] métiers du multimédia et de l'Internet. C'est une base avant d'intégrer une école de jeux vidéo. Beaucoup d'étudiants commencent par là. »

Mes écoles préférées

- 1 CNAM-ENJMIN 2 ISART Digital 3 Les Gobelins
4 LISAA 5 Epitech*.

D'où viennent les derniers recrutés

CNAM-ENJMIN, Epitech*, École Georges-Méliès.



« Je trouve les étudiants qui sortent de LISAA très créatifs »

Isabelle Ayard, 27 ans, directrice des ressources humaines de Cyanide.

« Une production nécessite une quarantaine de personnes, et l'ensemble des corps de métier sont sollicités. Côté programmation, je conseille l'Epitech [École de l'innovation et de l'expertise informatique], l'ESGI [École supérieure de génie informatique] ainsi que Télécom Sud Paris. En graphisme, je trouve les étudiants qui sortent de LISAA [Institut supérieur des arts appliqués] très créatifs. L'ENJMIN est une école exceptionnelle, à tel point que nous avons du mal à les attirer car ce sont des diplômés très recherchés. Les diplômés de Rubika [ex-Supinfogame] ont de bonnes bases en "game design" et en "level artist". Quant à ISART Digital, c'est une école complète d'où sortent des "game designers", testeurs et programmeurs compétents. Et surtout les enseignants sont très réactifs : lorsque nous avons besoin d'un stagiaire par exemple, ils répondent au quart de tour. Enfin, je trouve à l'IIM [Institut de l'internet et du multimédia] des chefs de projet et des assistants de production. Les jeunes ayant des capacités en management et en communication sont une denrée rare, c'est dommage car ce sont des profils très recherchés. »

Mes écoles préférées

- 1 Epitech* 2 Rubika (ex-Supinfogame)
3 CNAM-ENJMIN 4 ISART Digital 5 LISAA.

D'où viennent les derniers recrutés

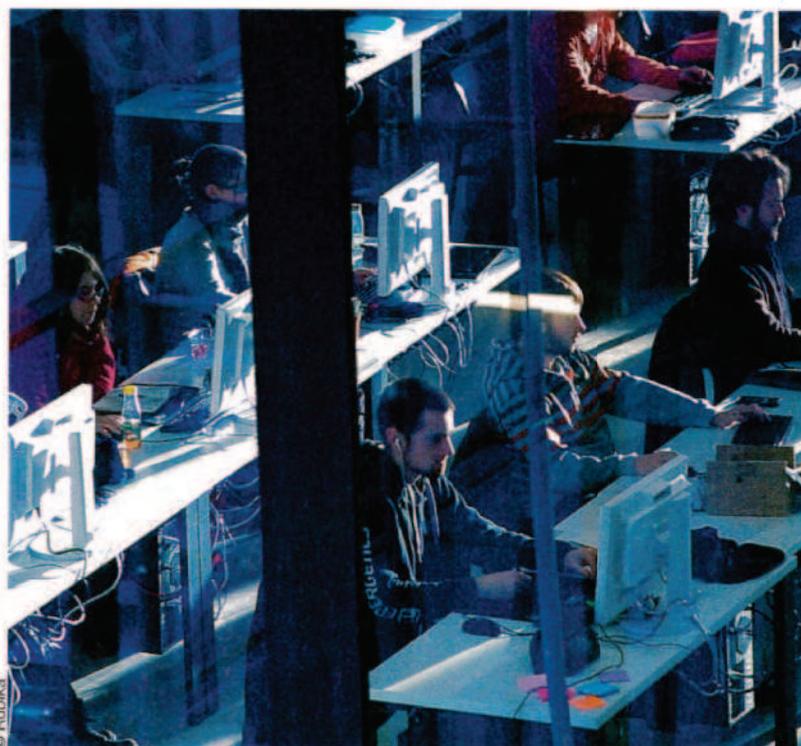
Epitech*, ISART Digital, IIM, ESGI*, New3dge, Rubika, LISAA, Gamagora.



« L'ICAN et ISART Digital sont réactives et à l'écoute des studios »

Fabien Delpiano, 43 ans, fondateur de Pastagames

« À l'ENJMIN, la sélection des candidats est très sérieuse, c'est une sorte de garantie. Et puis, c'est une école publique et gratuite, c'est important pour moi qui ai fait toutes mes études dans l'enseignement public. J'ai déjà fait partie du jury, et je connais bien l'équipe enseignante. À Valenciennes, Rubika [ex-Supinfogame] forme de bons profes-



© Rubika

sionnels, j'en prends souvent en stage. Enfin, l'ICAN [Institut de création et animation numériques] et ISART Digital sont deux bonnes écoles, réactives et à notre écoute. Et le fait qu'elles soient à Paris est, pour nous, bien pratique. Pour conclure, je conseillerais peut-être de commencer par une école généraliste, quitte à se spécialiser par la suite. C'est plus sûr si l'on veut par la suite changer de secteur d'activité. »

Mes écoles préférées

- 1 CNAM-ENJMIN 2 Rubika (ex-Supinfogame)
3 ICAN 4 ISART Digital 5 IIM.

D'où viennent les derniers recrutés

Université Toulouse Jean-Jaurès (master arts appliqués)*, ICAN.

* Écoles ne figurant pas dans nos tableaux, car n'entrant pas dans le champ de notre enquête (voir page 114).

À Valenciennes, Rubika a emménagé au sein de la Serre numérique, une pépinière d'entreprises.

94 formations à la loupe

Méthodologie. Pour notre enquête, nous avons interrogé des professionnels du jeu vidéo et du cinéma d'animation, afin de leur demander quelles étaient leurs écoles préférées ainsi que celles dont étaient issus les derniers diplômés qu'ils avaient recrutés. Nous avons également tenu compte des résultats de nos précédentes

enquêtes annuelles. En animation, les citations recensées dans nos tableaux font donc le total des enquêtes 2008, 2009, 2010, 2011, 2014 et 2015. Quant aux jeux vidéo, il s'agit des enquêtes réalisées en 2011, 2014 et 2015. Nous avons aussi recensé, pour chaque école, des données telles que les labels professionnels ou académiques et les frais de scolarité.

ZOOM SUR 60 FORMATIONS EN CINÉMA D'ANIMATION

| Départements | ÉCOLES | Nombre de citations « Ecoles préférées » des pros | Nombre de citations « Origine des derniers recrutés » | Festival d'Anney | Erasmus | RNCP | Reconnaissance / label | Statut | Durée (en années) | Frais de scolarité première année |
|--------------|--------------------------------------|---|---|------------------|---------|------|------------------------|--------|-------------------|-----------------------------------|
| 06 | ITECOM, Nice | | | | | III | | Pr | 3 | 6 100 € |
| 06 | Sup'Infograph - ESRA 3D, Nice | 3 | 2 | | | | | Pr | 3 | 7 200 € |
| 13 | AIS, Marseille | | | | | | | Pr | 3 | 5 800 € |
| 13 | Aries, Aix-en-Provence | | | | | II | | Pr | 4 | 6 900 € |
| 13 | Lycée Marie-Curie, Marseille | | | | | III | R/DMA | Pu | 3 | Gratuit |
| 13 | MOPA (ex-Sup'infocom, Arles), Arles | 20 | 10 | 2 | | I | R/Titre CCI/RECA | Co | 5 | 6 450 € |
| 16 | EESI, Angoulême | 1 | 1 | | E | I | R | Pu | 5 | Gratuit |
| 16 | EMCA, Angoulême | 11 | 10 | 1 | | III | R/Titre CCI/RECA | Co | 3 | 4 800 € |
| 16 | L'Atelier, Saint-Yrieix-sur-Charente | 3 | | | | | RECA | Pr | 3 | 6 000 € |
| 26 | La Poudrière, Bourg-lès-Valence | 10 | 6 | 2 | | I | R/RECA | Pr | 2 | 1 000 € |
| 31 | Aries, Toulouse | | | | | II | | Pr | 4 | 6 900 € |
| 31 | ESMA Toulouse, Auzeville-Tolosane | 5 | 2 | 2 | | II | RECA | Pr | 3 | 5 850 € |
| 33 | ECV, Bordeaux | 1 | 2 | | E | I | RECA | Pr | 5 | 6 720 € |
| 33 | ESMI, Bordeaux | | | | | III | | Pr | 5 | 6 700 € |
| 33 | Lim'Art, Bordeaux | | | | | | | Pr | 5 | 7 500 € |
| 34 | ArtFx, Montpellier | 4 | 1 | | | III | RECA | Pr | 5 | 6 500 € |
| 34 | ESMA, Montpellier | 5 | 2 | 2 | | II | RECA | Pr | 3 | 5 850 € |
| 34 | IEFM3D, Pérols | | | | | | | Pr | 3 | 6 500 € |
| 34 | Objectif 3D, Montpellier | | | | | III | | Pr | 4 | 6 100 € |
| 35 | MJM Graphic Design, Rennes | | 1 | | | III | | Pr | 3 | 5 960 € |
| 35 | Sup'Infograph - ESRA 3D, Rennes | 3 | 2 | | | | | Pr | 3 | 7 200 € |
| 38 | Aries Grenoble, Meylan | | | | | II | | Pr | 4 | 6 900 € |
| 38 | Supcréa, Grenoble | | | | | II | | Pr | 3 | 5 800 € |

POUR LIRE NOTRE TABLEAU

Nombre de citations : voir ci-dessus.

Festival d'Anney : lauréats du Festival international du film d'animation d'Anney, catégorie film de fin d'études depuis 2006.

Erasmus : établissement ayant signé une charte Erasmus permettant aux étudiants de partir étudier en Europe.

RECA : école membre du Réseau des écoles de cinéma d'animation.

RNCP : formation enregistrée au Répertoire national de certifications professionnelles, qui attribue un niveau d'aptitude

professionnelle à un titre. Niveau I (bac + 5), niveau II (bac + 3/4), niveau III (bac + 2).

Reconnaissance/label :

R : établissement reconnu par l'État.

DV : diplôme visé.

DMA : diplôme des métiers d'art.

Titre CCI : chambre de commerce et d'industrie.

DE : diplôme d'État.

Statut : Co (consulaire), Pr (privé), Prc (privé sous contrat), Pu (public).

Banc d'essai | ÉCOLES D'ANIMATION ET DE JEUX VIDÉO

► 60 formations en cinéma d'animation (suite et fin)

| Départements | ÉCOLES | Nombre de citations « Ecoles préférées » des pros | Nombre de citations « Origine des derniers recrutés » | Festival d'Anney | Erasmus | RNCP | Reconnaissance / label | Statut | Durée (en années) | Frais de scolarité première année |
|--------------|--|---|---|------------------|---------|------|------------------------|--------|-------------------|-----------------------------------|
| 44 | École Pivaut, Nantes | 5 | 6 | | | | | Pr | 3 | 3 530 € |
| 44 | ESMA, Nantes | 5 | 2 | 2 | | II | RECA | Pr | 3 | 5 850 € |
| 44 | GraphiCréatis, Nantes | | | | | | | Pr | 3 | 4 580 € |
| 59 | ECV, Lille | 1 | 2 | | E | I | | Pr | 5 | 6 720 € |
| 59 | ESAAT, Roubaix | 1 | 2 | 1 | E | III | R/DMA/RECA | Pu | 3 | Gratuit |
| 59 | Pôle 3D, Roubaix | 1 | 1 | | | II | | Pr | 3 | 5 500 € |
| 59 | Rubika (ex-Supinfocom), Aulnoy-lez-Valenciennes | 19 | 8 | 2 | E | I | R/Titre CCI/RECA | Pr | 5 | 6 450 € |
| 63 | Lycée René-Descartes, Courmon-d'Auvergne | | | | | III | R/DMA | Pu | 3 | Gratuit |
| 66 | L'IDEM Perpignan-Barcelone, Le Soler | | | | E | II | RECA | Pr | 3 | 5 950 € |
| 67 | MJM Graphic Design, Strasbourg | | 1 | | | III | | Pr | 3 | 6 495 € |
| 69 | Aries, Lyon | | | | | II | | Pr | 4 | 6 900 € |
| 69 | École Bellecour, Lyon | 2 | 1 | | | II | RECA | Pr | 3 | 6 250 € |
| 69 | École Émile-Cohl, Lyon | 10 | 6 | | | II | R/DV/RECA | Pr | 5 | 8 430 € |
| 69 | EDAIC, Villeurbanne | | | | | | | Pr | 3 | 6 300 € |
| 73 | ENAAI, Voglans | | | | | II | | Pr | 3 | 6 680 € |
| 74 | Aries Anney, Cran-Gevrier | | | | | II | | Pr | 4 | 6 900 € |
| 75 | Com'art, Paris | | | | | | | Pr | 4 | 6 600 € |
| 75 | Créapole, Paris | | 1 | | | | | Pr | 3 | 6 600 € |
| 75 | École de Condé, Paris | | | | E | | | Pr | 3 | 7 900 € |
| 75 | ECV, Paris | 1 | 2 | | E | I | | Pr | 5 | 7 250 € |
| 75 | ENSAD, Paris | 5 | | 2 | E | I | R/DE/RECA | Pu | 5 | 433 € |
| 75 | ESAIG École Estienne, Paris | 1 | | | E | III | R/DMA/RECA | Pu | 3 | Gratuit |
| 75 | Les Gobelins, Paris | 23 | 15 | 4 | E | I | R/Titre CCI/RECA | Co | 4 | 6 500 € |
| 75 | ICAN, Paris | | | | | | | Pr | 3 | 5 760 € |
| 75 | Institut Sainte-Geneviève, Paris | | | | | III | R/DMA/RECA | Prc | 3 | 2 198 € |
| 75 | ISART Digital, Paris | 4 | 1 | | | II | RECA | Pr | 3 | 7 200 € |
| 75 | ISIS, Paris | | | | | | | Pr | 3 | 6 620 € |
| 75 | L'École multimédia, Paris | | | | | | | Pr | 3 | 6 280 € |
| 75 | LISAA, Paris | 7 | 6 | | E | II | R/RECA | Pr | 3 | 8 420 € |
| 75 | MJM Graphic Design, Paris | | 1 | | | III | | Pr | 3 | 6 800 € |
| 75 | New3dge, Paris | | | | | | | Pr | 3 | 6 500 € |
| 75 | Studio Mercier, Paris | | | | | III | | Pr | 3 | 4 900 € |
| 75 | Sup'Infograph. ESRA 3D, Paris | 3 | 2 | | | II | R/DV/RECA | Pr | 3 | 7 500 € |
| 92 | IIM. Institut de l'internet et du multimédia, Paris-La Défense | | | | | II | | Pr | 3 | 6 700 € |
| 93 | Université Paris 8, Saint-Denis, licence et master arts et technologies de l'image | 1 | 2 | | E | I | R/Master/RECA | Pu | 5 | Gratuit |
| 94 | École Georges-Méliès, Orly (l'Université d'Évry) | 5 | 3 | | | II | R/Licence/RECA | Pr | 4 | 6 700 € |
| 974 | Institut de l'Image de l'Océan indien, La Réunion | | | | E | I | R/Master/RECA | Pu | 5 | Gratuit |

POUR LIRE NOTRE TABLEAU

Nombre de citations : voir page 104.

Festival d'Anney : lauréats du Festival international du film d'animation d'Anney, catégorie film de fin d'études depuis 2006.

Erasmus : établissement ayant signé une charte Erasmus permettant aux étudiants de partir étudier en Europe.

RECA : école membre du Réseau des écoles de cinéma d'animation.

RNCP : formation enregistrée au Répertoire national de certifications professionnelles, qui attribue un niveau d'aptitude professionnelle à un titre. Niveau I (bac + 5), niveau II (bac + 3/4), niveau III (bac + 2).

Reconnaissance/label :

R : établissement reconnu par l'État.

DV : diplôme visé.

DMA : diplôme des métiers d'art.

Titre CCI : chambre de commerce et d'industrie.

DE : diplôme d'État.

Statut : Co (consulaire), Pr (privé), Prc (privé sous contrat), Pu (public).

Banc d'essai | ÉCOLES D'ANIMATION ET DE JEUX VIDÉO

► ZOOM SUR 34 ÉCOLES DE JEUX VIDÉO

| Départements | ÉCOLES | Nombre de citations « Écoles préférées » des pros | Nombre de citations « Origine des derniers recrutés » | Erasmus | RNCP | Reconnaissance / label | Statut | Durée (en années) | Frais de scolarité première année |
|------------------------------|---|---|---|---------|------|-----------------------------|--------|-------------------|-----------------------------------|
| RECRUTEMENT À BAC | | | | | | | | | |
| 06 | ITECOM, Nice | | | | | | Pr | 3 | 6 100 € |
| 30 | Créajoux, Nîmes | 1 | 1 | | | SNJV | Pr | 3 | 4 200 € |
| 31 | ETPA, Auzerville-Tolosane | | | | | | Pr | 3 | 5 980 € |
| 33 | ECV, Bordeaux | | | E | I | | Pr | 5 | 6 720 € |
| 33 | Lim'Art Bordeaux | | | | | | Pr | 3 | 7 500 € |
| 33 | Supimage Bordeaux | | | | | | Pr | 3 | 5 800 € |
| 34 | ArtFx, Montpellier | | | | III | SNJV | Pr | 3 | 7 500 € |
| 34 | IPESAA, Montpellier | | | | | | Pr | 2 | 4 680 € |
| 34 | Objectif 3D, Montpellier | | | | III | SNJV | Pr | 4 | 6 100 € |
| 34 | Studio M, Montpellier | | | | | | Pr | 3 | 5 800 € |
| 35 | Activdesign, Rennes | | | | | SNJV | Pr | 2 | 3 800 € |
| 59 | ECV, Lille | | | E | I | | Pr | 5 | 6 720 € |
| 59 | Pôle 3D, Roubaix | | | | | SNJV | Pr | 3 | 5 500 € |
| 59 | Rubika (ex-Supinfogame), Aulnoy-lez-Valenciennes | 13 | 8 | E | I | Titre CCI/SNJV/R | Pr | 5 | 6 450 € |
| 69 | Aries, Lyon | 2 | 1 | | | SNJV | Pr | 3 | 7 100 € |
| 69 | École Bellecour, Lyon | 1 | | | II | SNJV | Pr | 3 | 6 250 € |
| 69 | École Émile-Cohl, Lyon | 1 | | | II | SNJV/DV/R | Pr | 5 | 8 430 € |
| 75 | Créapole, Paris | | | | | SNJV | Pr | 3 | 6 600 € |
| 75 | École Autograf, Paris | | | E | I | SNJV | Pr | 3 | 6 600 € |
| 75 | ECV, Paris | | | E | I | | Pr | 5 | 7 250 € |
| 75 | ICAN, Paris | 1 | 2 | | II | SNJV | Pr | 3 | 5 760 € |
| 75 | ISART Digital, Paris | 10 | 4 | | II | | Pr | 3 | 7 500 € |
| 75 | ITECOM Art Design, Paris | | | | | | Pr | 4 | 7 100 € |
| 75 | L'École multimédia, Paris | | | | | SNJV | Pr | 3 | 6 280 € |
| 75 | LISAA, Paris | 9 | 4 | E | II | SNJV | Pr | 3 | 8 690 € |
| 75 | New3dge, Paris | | 1 | | | | Pr | 3 | 6 500 € |
| 75 | Studio Mercier, Paris | | | | III | SNJV | Pr | 3 | 4 900 € |
| 92 | IIM Institut de l'Internet et du multimédia, Paris-La Défense | 2 | 2 | | II | SNJV | Pr | 3 | 6 700 € |
| 93 | SAE Institute, La Plaine-Saint-Denis | | | | | | Pr | 3 | 6 675 € |
| RECRUTEMENT À BAC + 2 | | | | | | | | | |
| 34 | Université Paul-Valéry, Montpellier | | 1 | | III | Licence pro/R | Pu | 1 | 189 € |
| 94 | École Georges-Méliès, Orly (avec l'Université d'Évry) | 1 | 2 | | III | Licence pro/R | Pr | 1 | Gratuit |
| RECRUTEMENT À BAC + 3 | | | | | | | | | |
| 16 | CNAM-ENJMIN, Angoulême | 16 | 8 | | I | SNJV/R/master | Pu | 2 | 470 € |
| RECRUTEMENT À BAC + 4 | | | | | | | | | |
| 69 | Gamagora, Lyon | 1 | 1 | | I | SNJV/master | Pu | 1 | 189 € |
| RECRUTEMENT À BAC + 5 | | | | | | | | | |
| 75 | École des Gobelins, Paris (avec le CNAM-ENJMIN) | 8 | 2 | | | Mastère spécialisé/CGE/SNJV | Co | 1 | 10 100 € |

POUR LIRE NOTRE TABLEAU

Nombre de citations : voir page 104.

Festival d'Annecy : lauréats du Festival international du film d'animation d'Annecy, catégorie film de fin d'études depuis 2006.

Erasmus : établissement ayant signé une charte Erasmus permettant aux étudiants de partir étudier en Europe.

RECA : école membre du Réseau des écoles de cinéma d'animation.

RNCP : formation enregistrée au Répertoire national de certifications professionnelles, qui attribue un niveau d'aptitude professionnelle à un titre. Niveau I (bac + 5), niveau II (bac + 3/4), niveau III (bac + 2).

Reconnaissance/label : R : établissement reconnu par l'État.

DV : diplôme visé.

DMA : diplôme des métiers d'art.

SNJV : établissement ayant le label du Syndicat national du jeu vidéo.

Titre CCI : chambre de commerce et d'industrie.

DE : diplôme d'État.

Statut : Co (consulaire), Pr (privé), Prc (privé sous contrat), Pu (public).