



TOUTES LES AMBITIONS CRÉATIVES
MÉRITENT L'EXCELLENCE



L'ÉDITO DE
NICOLAS BECQUERET
Directeur Général e-artsup

Proposer bien plus qu'une école d'art

Àe-artsup, chaque étudiant est au cœur de notre engagement. Nous croyons que la sensibilité et la passion sont les moteurs de la créativité. Depuis 2001, nous accueillons des talents bruts, chacun avec ses envies, ses rêves et son regard unique, et nous les accompagnons pour transformer ces qualités en véritables compétences. Notre mission est simple : offrir à chaque étudiant la confiance et les outils pour donner vie à son univers. Qu'il s'agisse de concevoir un jeu vidéo, de réaliser un film d'animation ou de bâtir une campagne de communication, nous les formons à maîtriser l'acte du designer, à être audacieux et à répondre aux enjeux des métiers

créatifs d'aujourd'hui. À travers des projets immersifs et collaboratifs, e-artsup est plus qu'une école : c'est un incubateur de carrières. Nos diplômés, que l'on retrouve aujourd'hui dans les plus grands studios, agences de création, départements de communication et pôles R&D, bâtissent des parcours solides et influencent le monde créatif. Dans ce magazine, nous célébrons ces réalisations et l'esprit de nos étudiants. Leurs projets - qu'il s'agisse de design graphique, d'images animées ou de jeu vidéo - témoignent de leur savoir-faire, de leur engagement et de leur passion. Ils sont l'incarnation de notre mission : construire les carrières créatives de demain. **e**

e-artsup



SOMMAIRE

- 04 À propos d'e-artsup
- 06 Alumni témoignages

P.10

1 **L'EXPERTISE**

- 12 Masterclass Anthony Roux/Ankama
- 13 Masterclass Cédric Babouche/Dordogne
- 14 Masterclass Bernar Venet/artiste sculpteur
- 15 Masterclass Eldiablo/Laurent Nicolas
- 16 Masterclass Dan Perri/motion designer
- 17 Masterclass ADC/I.A. et design
- 18 Masterclass Bernard Deyriès/Ulysse 31

P.20

2 **LA PROFESSIONNALISATION**

- 22 Project Week
- 24 Global Game Jam
- 26 HEC/Station F
- 28 Workshops
- 34 Alternances et stages

P.38

3 **LE RAYONNEMENT**

- 40 The Rookies
- 42 Club des D.A.
- 44 Mlle Pitch
- 46 Pégases
- 47 itch.io
- 48 Festival NEXTGen
- 50 Festival cinéma
- 52 Festivals et récompenses
- 54 Réseaux e-artsup

P.56

4 **L'ENGAGEMENT**

- 58 Projets

Accueillir

Tous les mois, les campus ouvrent leurs portes aux visiteurs, familles et étudiants avec visite des locaux et rencontre avec les enseignants.

11 CAMPUS NATIONAUX
3 CAMPUS EUROPÉENS

PARIS, BORDEAUX, LILLE, LYON, MARSEILLE, MONTPELLIER, NANTES, NICE, STRASBOURG, TOULOUSE, TOURS ET BARCELONE, BERLIN, BRUXELLES

Accompagner

Notre pédagogie repose sur l'écoute et l'encouragement, offrant un cadre où chacun peut s'épanouir et prendre confiance en ses capacités.

Créer

Notre mission est de guider chaque étudiant dans l'exploration de ses talents, en lui offrant un environnement où l'excellence, l'attention et l'innovation se rencontrent.

Garantir

Des formations reconnues par l'État (RNCP 6 et 7). Des réalisations concrètes de portfolios, des stages et alternances professionnalisants pour les étudiants. Des enseignements assurés par des professionnels des métiers de la création complétés par des masterclasses de VIP professionnels internationaux.

90% DE NOS ENSEIGNANTS SONT EN ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE

Inspirer

Nous formons des créateurs responsables, prêts à relever les défis de demain avec des solutions durables. Nous intégrons les enjeux sociaux et environnementaux à notre enseignement pour inciter nos étudiants à devenir des acteurs du changement.

Innover

Dans un monde en mutation, nous préparons les étudiants à s'adapter aux nouvelles technologies et aux tendances émergentes. L'école est un espace d'innovation où chaque projet est une occasion d'apprendre, de comprendre et de se réinventer.

e-artsup

La grande école de création visuelle

S'engager



« Nous révisons chaque année nos contenus pédagogiques pour intégrer les nouvelles tendances et répondre aux évolutions rapides du secteur. Nous proposons des formations professionnalisantes facilitant leur entrée dans les industries créatives. »

Nicolas Becqueret, Directeur Général

Récompenser

Une école multiprimée avec ses étudiants : notre participation à de nombreux festivals, concours, challenges d'entreprises et de collectivités permet à nos étudiants de se distinguer avec leurs travaux : Oscars (films d'animation), Mlle Pitch (campagnes d'utilité publique), Pégases (jeux vidéo), The Rookie Awards (motion design, jeux vidéo, cinéma d'animation)...

E-ARTSUP DANS LE **TOP 10 MONDIAL** DES MEILLEURES ÉCOLES CRÉATIVES

Diplômer

En 3 années de Bachelor ou 5 années de Mastère (Bac + 3 et Bac + 5 certifiés RNCP de niveaux 6 et 7), les étudiants sortent diplômés en Direction Artistique, Cinéma d'Animation, Jeux Vidéo.

96% C'EST LE TAUX DE RÉUSSITE DES FORMATIONS

Valoriser

Nous croyons dans le potentiel unique de chacun. Nous offrons des opportunités concrètes, à travers des projets, des stages et l'alternance, afin de préparer à un avenir professionnel solide.

S'employer

Les anciens diplômés d'e-artsup heureux de leurs années d'études forment spontanément un réseau actif d'influences. En complément des enseignants, nos alumni aident et conseillent à trouver stages, alternances et postes dans tous les domaines visés : graphiste designer, UI designer, motion designer 2D, infographiste 3D, animateur pour le cinéma d'animation, game artist, artistic director...

98% TRAVAILLENT DANS LA CRÉATION
85% SONT EMBAUCHÉS IMMÉDIATEMENT

Alumni e-artsup

Le droit de rêver

TOUS LES CANDIDATS NE FRANCHISSENT PAS NÉCESSAIREMENT LES PORTES D'E-ARTSUP AVEC UNE IDÉE DE CARRIÈRE BIEN DÉFINIE. SOUVENT, IL S'AGIT D'UN VAGUE DÉSIR, D'UNE INTUITION. NOS ÉTUDIANTS L'ATTESTENT : EN 3 ANNÉES DE BACHELOR ET 2 ANNÉES SUPPLÉMENTAIRES POUR LE MASTÈRE, LE PARCOURS D'ÉTUDES E-ARTSUP PERMET JUSTEMENT DE SE DÉCOUVRIR DES APTITUDES, UNE SENSIBILITÉ ARTISTIQUE ET MÊME PARFOIS UNE VOCATION, ET DONC UN POSTE DE RÊVE. **NOS ALUMNI TÉMOIGNENT...**



Comment as-tu choisi e-artsup ?

Pour mes études, j'avais postulé à seulement deux écoles présentes à la fois à Toulouse et dans d'autres villes. J'ai été acceptée dans les deux écoles et j'ai donc décidé de les visiter. À e-artsup Toulouse, j'ai directement eu un bon feeling. J'ai apprécié la façon dont les travaux des étudiants étaient mis en avant, je me suis dit : okay, les étudiants ont l'air d'être vraiment considérés ici, c'est un peu eux qui font l'école. Les intervenants sont là parce qu'ils ont vraiment envie d'être là, de transmettre leur savoir, parce qu'ils nous portent dans leur cœur en tant qu'étudiants. Je suis rentrée chez moi et j'ai dit à ma maman : « Okay mom, l'm good, je veux venir ici ! » (rires).

Que fais-tu depuis l'obtention de ton diplôme en Direction Artistique ?

J'occupe actuellement le poste d'assistante en Communication interne pour la région de l'Europe au sein de la maison Chanel. Quand j'ai commencé mes études en direction artistique, je ne savais pas du tout que je me spécialiserais dans le luxe. Je me rappelle qu'à la fin de la 1^{re} année à e-artsup, nous avons créé notre première identité visuelle. C'est à ce moment-là que j'ai développé une affinité graphique avec l'univers du luxe.

Les stages pendant tes études t'ont-ils servi ?

Je pense qu'une des grandes forces d'e-artsup est de donner l'opportunité aux étudiants de faire un stage en 2^e année. Pour ma part, j'ai postulé un peu partout, mais que dans le luxe et que sur Paris. On me disait : « Non mais Joya, garde les pieds sur terre, tu n'es qu'en 2^e année, tu n'as fait qu'un an d'études, le luxe c'est inaccessible. » Mais quand on veut vraiment quelque chose, il faut aller au bout. Finalement, j'ai décroché mon premier stage chez Mazarine, le groupe de communication globale dédié au luxe, à la mode, à l'art et à la culture. Ensuite, mon stage de 3^e année s'est déroulé chez ReflexGroup, agence de création 360° axée sur le luxe. Et aujourd'hui je travaille au sein de la maison Chanel à Paris. Toutes mes grandes décisions ont été des choix de cœur, et ça ne m'a jamais déçue. **e**

Joya Kirbage, Communication interne au sein de la maison Chanel, diplômée en Direction Artistique, e-artsup Toulouse



« La réalisation de mon film d'animation de fin d'année nous a permis de découvrir les contraintes techniques de la production 3D. Nous nous sommes confrontés à pas mal de complexité et nous avons bien été aidés par les profs tout au long du projet. Ils ont pu répondre à beaucoup de nos problèmes. Il faut s'imprégner de tout ce qu'on apprend, de toute cette richesse que l'école propose parce que ça sera utile. Aujourd'hui, je travaille dans l'audiovisuel et, grâce à l'école, j'apporte très vite des solutions à des collaborateurs pourtant expérimentés. »

Nicolas Houssa, responsable de la création Parallax Studios, diplômé en Cinéma d'Animation et Modélisation 3D, e-artsup Montpellier



« En sortant d'une école d'arts appliqués, je me suis dirigée vers e-artsup car j'étais intéressée par les métiers du digital. e-artsup est une école qui a pas mal de réseaux. Les projets que l'on y fait sont pour de vrais clients comme Les Restos du cœur ou Sony. C'est intéressant de travailler en équipe avec, par exemple, des étudiants de HEC. e-artsup est à l'écoute de nos besoins. Et l'alternance m'a beaucoup aidée. À Lille, je me suis retrouvée assistante directrice artistique chez Saveur Bière lors de ma première année d'alternance. Et pour la deuxième, j'étais graphic designer à la Fondation L'Oréal. Il ne faut pas hésiter à multiplier les expériences, changer de boîte dès qu'on commence à s'endormir. »

Laurine Simon, consultante dans un cabinet de conseil, diplômée en Direction Artistique, e-artsup Lille & Paris

« L'école permet d'avoir le temps de développer des projets dans un milieu idéal. Les enseignants nous encadrent, apportent leurs expériences et un regard constructif sur nos problématiques. La contribution des autres étudiants est aussi intéressante, et permet de développer des comportements d'équipe. Le meilleur moyen de progresser selon moi, c'est d'avoir ses propres objectifs et de faire soi-même l'expérience des problèmes qu'on peut rencontrer entre-temps. L'école permet de passer son temps à développer sa créativité, monter en compétences et confronter ses idées aux autres. Une fois immergé dans le monde du travail, il est plus compliqué de retrouver ce genre de confort. »

Arthur Cadiou, cocréateur de l'application de rencontre Fruitz, diplômé en Digital Product Design, e-artsup Paris



© DR

« J'ai de très bons souvenirs de tous les moments festifs e-artsup, les WEI (Week-End d'Intégration), les galas de fin d'année... En 4^e et 5^e années, nous étions dans une classe en petit nombre et tous les jours étaient de bons moments. Nous étions tout le temps ensemble, on était devenus super potes. Ma première année d'alternance s'est tellement bien déroulée dans la boîte où j'étais qu'elle m'a repris en 2^e année puis m'a proposé un CDI directement à la sortie des études. Et voilà quatre ans maintenant que j'y fais de la production audiovisuelle. Mes activités en tant que directeur artistique vont de la préproduction, à l'idéation, du story-board au moodboard jusqu'au suivi de projet sur les tournages. »

Jules Pigache-Grué, directeur artistique chez Seizeneuvième, diplômé en Direction Artistique, Design Digital et Communication, e-artsup Nantes



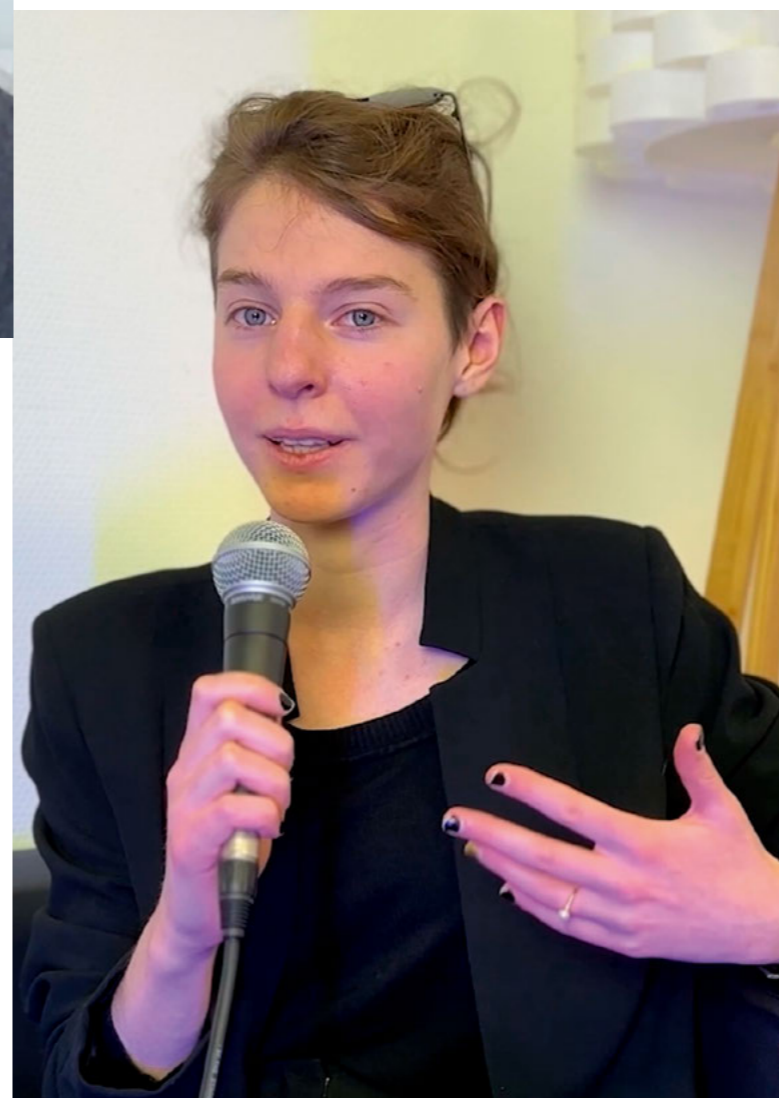
© DR



© DR

« S'il fallait définir e-artsup en trois mots, je dirais passion, apprentissage et motivation. Il y a des cours très techniques que l'on peut mettre en pratique aussitôt. Nous étions réunis en groupes comme au sein d'une agence de créatifs, ce qui permet de tester nos capacités et de voir ce que l'on peut faire. À la fin de notre 5^e année, c'est hyper gratifiant de voir un jury de fin d'études évaluer tous nos projets. Et d'ailleurs, j'ai obtenu mon travail actuel grâce à l'un des membres de ce jury de fin d'études. Celui-ci m'a permis de rentrer en contact avec une agence qui me plaisait énormément. Et c'est comme ça que j'ai pu devenir directrice artistique junior, maintenant en CDI ! »

Camille Prioux, directrice artistique junior chez Bonté Divine !, agence de branding et de communication 360, diplômée en Direction Artistique, Design Digital et Communication, e-artsup Paris



© DR

« Quand tu trouves un projet qui te plaît, il ne faut pas hésiter à bouger, ne pas hésiter à baragouiner de l'anglais ou même de l'allemand, parce que ça vaut le coup. Si ton projet est cool, tu sais pourquoi tu te lèves le matin et tu t'éclates la journée. Venir de l'animation pour aller dans le jeu vidéo se passe très bien parce que les deux domaines sont très poreux. Un conseil aux étudiants ? Parlez avec vos profs, parlez avec des professionnels, contactez-les en leur disant que vous adorez leur travail et en leur demandant comment ils ont fait ci ou ça, comment obtenir tel ou tel poste. Réseauter est le meilleur moyen d'accéder à ce que vous voulez faire. »

Sixtine Baillot, graphiste en studio de jeu vidéo à Lyon, diplômée en Cinéma d'Animation, e-artsup Strasbourg

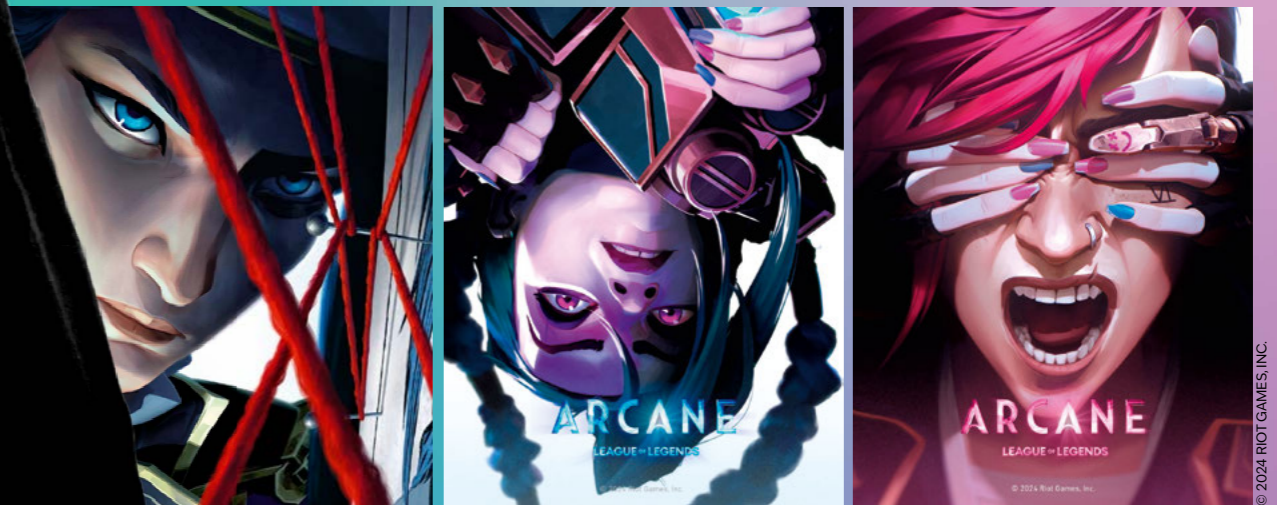
« Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux talents. Même juniors, certains sortent d'écoles avec un niveau très élevé en animation. »

Alexis Wanneroy,
head of character Animation de la série animée Arcane
chez Fortiche Production

Masterclass : des professionnels réputés parlent aux étudiants

Aucun apprentissage ne serait complet si, aux connaissances et aux bonnes pratiques transmises par les enseignants, ne venaient s'ajouter des retours d'expérience concrets. À e-artsup, ils se matérialisent par des masterclasses, des conférences et des événements autour d'une personnalité VIP de la création. La **masterclass** est l'occasion de rencontrer et d'échanger avec un professionnel reconnu venu partager son expérience et sa maîtrise sur un thème spécifique. Parmi les masterclasses exceptionnelles de 2024, les étudiants en game design montpelliérains ont pu profiter du savoir-faire d'Alexis Wanneroy, head of character Animation chez Fortiche Production, dont l'équipe vient de compléter la saison 2 d'*Arcane*, la série animée phénomène de Netflix inspirée de l'univers du célèbre jeu vidéo *League of Legends*. La **conférence** tient plus de l'interview. Une personnalité du monde de la création répond aux questions de l'équipe pédagogique, puis à celles des étudiants eux-mêmes. L'invité revient sur son parcours et détaille sa vision du métier, ses succès, parfois ses échecs. Et tous les étudiants sont conviés à y assister. Enfin, certains **événements** se déroulent parfois sur les campus, en lien avec des partenaires externes : entreprises, associations, collectivités, etc. Les pages suivantes présentent un florilège de ces temps forts ayant eu lieu récemment sur nos différents campus. Une sélection non exhaustive, mais néanmoins tout à fait représentative. e

DES VIP INTERNATIONAUX INVITÉS DANS NOS CAMPUS RÉGIONAUX
Chacun de nos 11 campus répartis dans toute la France invite des experts originaires de la ville ou de la région. Des VIP régionaux à réputation internationale, tel Bernard Deyriès, créateur d'*Ulysse 31* né et vivant à Tours, ou Anthony Roux, cofondateur d'Ankama basé à Lille...





Anthony Roux,
invité de marque
en masterclass
sur le campus
e-artsup de Lille

Ankama, la référence indé de l'animation et du jeu

ANTHONY ROUX, COFONDATEUR ET DIRECTEUR ARTISTIQUE

En 20 ans, Ankama est devenu un groupe transmédia de renommée internationale : jeu vidéo, animation, musique, jeu de société, bande dessinée.

Sa soif de création le conduit sur tous les terrains où son talent peut s'exprimer. Invité par le directeur du campus de Lille Matthieu Levisse, Anthony Roux, alias ToT, est venu en voisin - Ankama est basée à Roubaix - pour délivrer cette masterclass exceptionnelle devant des étudiants conquis d'avance.

Elle commence par quelques souvenirs personnels. Les marchés de Boulogne-sur-Mer où il travaillait, enfant, avec ses parents « fleuristes l'été, primeurs l'hiver, parce que les fleurs, ça fane trop vite ». Une expérience dont il estime qu'elle lui a donné très tôt le sens du travail bien fait. Puis viennent les études à l'Académie des Beaux-Arts de Tournai, en Belgique. Il voulait apprendre la bande dessinée. « Comment ça s'est passé ? », demande Matthieu Levisse. « Très mal, parce que j'étais mauvais, répond ToT, je ne savais pas



très bien dessiner, les profs affichaient mes travaux au mur pour expliquer aux autres ce qu'il ne faut pas faire. » Rires assurés dans l'audience.

Mais c'est, bien sûr, sa vision du métier, sa façon de travailler, ses sources d'inspiration, la genèse et l'avenir de ses deux licences phares, *Dofus* et *Wakfu*, que les étudiants voulaient l'entendre raconter. Et ils ont été comblés : en un peu plus de deux heures de conférence, ToT n'a pas été avare d'anecdotes, de conseils... et même de blagues. La masterclass s'est conclue sur un temps d'échange privilégié pour trois étudiants : Maxence, 3^e année de Jeux Vidéo ; Floriane, 3^e année de Cinéma d'Animation ; et Thybo, 2^e année de Cinéma d'Animation. Ils ont posé librement toutes leurs questions à ToT, qui leur a répondu avec candeur et décontraction.

L'après-midi s'est achevé par quelques échanges et autographes pour que les étudiants gardent une trace de cette journée mémorable. **E**

« **Mon conseil aux étudiants ? C'est un métier passion, mais arrivé en prod, ce n'est jamais aussi flamboyant que ce qu'on imagine. Alors, continuer à dessiner, à créer, même sans être à l'école, donne une piste sur ce que vous avez vraiment envie de faire.** »

Anthony Roux, dit ToT, cofondateur et directeur artistique d'Ankama

Dordogne Jeu vidéo aquarelle récompensé aux Pégases 2024

CÉDRIC BABOUCHE, DIRECTEUR ARTISTIQUE, ANIMATEUR, ILLUSTRATEUR, RÉALISATEUR

Le style pictural du jeu vidéo *Dordogne* lui a valu le Pégase 2024 de l'Excellence visuelle

Artiste multiple, Cédric Babouche s'est fait connaître par son travail dans l'animation sur le long-métrage *Yona, la légende de l'oiseau-sans-aile* ou les séries *Houdini*, *La Cabane à histoires...* Dorénavant à la tête du studio Un je ne sais quoi, qu'il a fondé en 2018, il ajoute le jeu vidéo à sa palette d'expression et réalise *Dordogne*, jeu immersif à l'univers singulier. Cédric Babouche a tenu les étudiants du campus bordelais en haleine lors d'un exposé sur la création de *Dordogne*, avant de répondre aux questions d'Antonin Congy, directeur pédagogique. Un jeu vidéo dont le graphisme serait entièrement réalisé à l'aquarelle ? C'était l'idée un peu folle de Cédric Babouche lorsqu'il a fondé Un je ne sais quoi : marier



« La maturité des moteurs de jeu permet de faire tomber les barrières d'il y a 20 ans. Aujourd'hui, il est possible de réaliser des films

intégralement dans Unity ou Unreal. Cela participe aussi à l'idée de faire du transmédia. Tout ce qui a été développé pour un jeu peut être réutilisé dans une série animée par exemple. »

Cédric Babouche, directeur artistique, animateur, illustrateur, réalisateur

aquarelle traditionnelle et outils 3D modernes pour raconter une histoire. Celle de Mimi, une jeune femme qui revient dans la maison de sa grand-mère décédée, où elle retrouve ses souvenirs d'enfance et des moments marquants de son passé.

De la conception à la production, cinq années auront été nécessaires à Cédric Babouche pour réaliser sa vision. *Dordogne* est une aventure émotionnelle qui explore ses souvenirs d'enfance. L'œuvre témoigne de son talent pour mixer art visuel et narration interactive, créant ainsi une expérience de jeu profondément touchante et visuellement captivante.

Ce sont les coulisses de la création de *Dordogne* que l'artiste a dévoilées aux étudiants avant de se livrer plus intimement lors d'un dialogue avec Antonin Congy. L'occasion d'aborder en détail son rapport au jeu vidéo et l'équilibre à préserver entre artisanat et entrepreneuriat. **E**





Bernar Venet (à gauche)
sculpteur monumental sur
le campus e-artsup de Nice



Bernar Venet rayonne sur le campus niçois d'e-artsup

BERNAR VENET, ARTISTE

Les œuvres XXL de Bernar Venet s'imposent par leur matérialité et leur énormité. Une collaboration exceptionnelle entre le campus niçois d'e-artsup et la fondation qu'il a créée a permis aux élèves de 2^e année de rencontrer l'artiste varois et d'échanger longuement avec lui.

Global Diagonals (Diagonales globales), c'est un peu l'œuvre de toute une vie. Dès 1986, Venet imagine un projet qu'il pense alors utopique : il rêve d'implanter des sculptures hautes de près de 100 mètres d'un

bout à l'autre de la Terre, comme si elles la traversaient, reliant métaphoriquement des villes entre elles. Chaque ligne serait accompagnée d'une salle de projection permettant aux habitants de se découvrir en direct et de dialoguer avec l'autre extrémité. Venet est reconnu pour sa capacité à allier art et science, utilisant des concepts mathématiques pour créer des œuvres à la fois visuellement frappantes et intellectuellement stimulantes.

Sa réalisation la plus emblématique est sans doute *Lignes indéterminées*, des sculptures monumentales en acier corten qui semblent défier les lois de la gravité. On peut les trouver dans des lieux publics prestigieux, comme à La Défense, à Berlin et à Tokyo. Cette rencontre entre un grand artiste international et e-artsup a donné lieu à un kaléidoscope d'expertises et de talents, mêlant story-boards et technologie 2D/3D chez e-artsup, art et ingénierie de l'acier chez Bernar Venet. Une mise en commun inédite d'idées, de métiers, de procédés qui, ensemble, illustrent le savoir-faire de toute l'école. **»**

« Je suis bluffé par tous ces aspects techniques et créatifs que ces jeunes étudiants maîtrisent. »

Bernar Venet, artiste

Deux Lascars à Strasbourg

À la croisée des chemins créatifs

ELDIABLO, AUTEUR ET RÉALISATEUR
LAURENT NICOLAS, AUTEUR ET RÉALISATEUR



Eldiablo et Laurent Nicolas, deux profils artistiques très différents réunis autour de succès communs, en compagnie de Carole Pépin, directrice du campus de Strasbourg, e-artsup

Masterclass exceptionnelle pour les étudiants du campus de Strasbourg : Eldiablo et Laurent Nicolas, auteurs de la série phénomenale *Les Lascars*, diffusée entre 1998 et 2008 sur Canal+, MTV et MCM, sont venus partager leur expérience et leur vision du métier. D'abord graffiti artist, Eldiablo est considéré comme l'inventeur de la BD hip-hop en France. Ses premières planches publiées dans le journal *Psikopat* au début des années 1990 le révèlent au public. Également scénariste et réalisateur, il a aussi créé la websérie *Les Kassos* (2013-2016), entre autres pépites. Laurent Nicolas, lui, a déjà de nombreux films publicitaires et clips vidéo à son actif, la plupart du temps réalisés en tandem avec son frère David, lorsque leurs chemins se croisent.

Deux stars. Deux légendes de l'animation.

De leur rencontre est née *Les Lascars*, une série d'animation en 60 épisodes de 90 à 120 secondes mettant en scène des jeunes de banlieue avec tendresse et une bonne dose d'humour. Tout y est évoqué, sans filtre ni tabou : drague, drogue, trafics en tout genre, boulot, métro et dodo... Très vite, la série se distingue par son originalité et son authenticité, et remporte un large succès.

Deux heures durant, et devant un public conquis, les deux compères ont raconté leur histoire personnelle et commune, évoqué leurs projets en cours et ceux à venir et partagé le regard qu'ils portent sur ce métier qu'ils exercent depuis plus de trente ans avec toujours autant de passion.

La session s'est conclue par une séance de questions-réponses avec les étudiants, très curieux de connaître leurs - très nombreuses - influences ou même leurs méthodes de travail et d'organisation. **»**

« Plus tôt vous arriverez à déterminer si vous êtes plus profil technicien ou auteur, plus vous irez vite. J'ai très vite compris que ce qui m'intéressait, c'était de sortir des projets de ma tête, quitte à laisser des gens, peut-être plus talentueux que moi, soit dessiner, soit animer, soit parfois réaliser. Il faut savoir pourquoi on bosse dans ce métier et ce qu'on a envie de faire. »

Eldiablo, auteur et réalisateur

« L'animation est un travail d'équipe. Ce sont des équipes, des gens qui s'allient autour d'une certaine culture, d'idées ou de références en commun. Il faut donc apprendre à travailler ensemble, c'est ce qui vous portera dans votre parcours créatif mais aussi dans vos démarches plus administratives, comme la recherche de financement. »

Laurent Nicolas, auteur et réalisateur

Star Wars, L'Exorciste, Taxi Driver... une légende du title design

DAN PERRI, MOTION ET TITLE DESIGNER

Dan Perri fait partie des « stars de l'ombre » d'Hollywood. Des artistes qui travaillent sur tous les grands films, sont reconnus et acclamés par leurs pairs tout en restant inconnus du grand public. Sa discipline : le title design. Et son CV est impressionnant. « Avec Dan Perri, une masterclass exceptionnelle dédiée au motion design sur le campus de Nantes ! », annonçait l'école sur ses réseaux sociaux. Et à juste titre. Né en 1945 à New York, Dan Perri a fait ses premières armes avec le

Dan Perri, motion designer réputé d'Hollywood, est venu partager sa riche expérience à e-artsup Nantes

graphiste designer Saul Bass, qui a, entre autres, travaillé avec Martin Scorsese et Alfred Hitchcock. Et, en 50 ans de carrière - et de succès - il est devenu une véritable légende du title design. L'idée du générique défilant de *Star Wars*, c'est lui. L'intro et le logo de *Taxi Driver*, aussi lui. Rencontres du troisième type, *L'Exorciste*, *Nashville*, *Suspiria*, encore lui. Le véritable talent de Perri est de s'adapter à chaque projet. Selon lui, s'il a bien fait son travail, le spectateur ne devrait pas savoir qui a conçu les titres avant de lire « title designer : Dan Perri » au générique de fin. C'est avec émotion que les étudiants ont assisté à une masterclass unique. Dan Perri a raconté son parcours professionnel en évoquant de croustillantes anecdotes sur les coulisses du métier de motion designer à Hollywood, sans oublier ses valeurs. Un témoignage passionné et passionnant. Les étudiants d'e-artsup présents à Nantes ont su apprécier les avis et conseils personnalisés de cette légende du cinéma sortie de l'ombre ce jour-là. **e**

« Les élèves qui choisissent le motion design doivent le faire sérieusement. Il faut de l'engagement et de la passion pour trouver le type d'art dans lequel vous souhaitez vous exprimer. Si pour vous, c'est le motion design, et si vous le faites avec passion, alors vous réussirez. »

Dan Perri, motion et title designer



Étienne Mineur, enseignant et designer, pionnier de l'intelligence artificielle générative



Mathieu Morgensztern, fondateur de AdaptivAI

© PHOTOS DR

Réflexions sur l'I.A. dans le monde du design

ADC, ASSOCIATION DESIGN CONSEIL

Depuis 1988, l'ADC promeut les métiers du design en France et l'image des agences françaises à l'international. C'est sur le campus parisien que l'association a choisi d'organiser son premier atelier consacré à l'intelligence artificielle et ses enjeux dans les métiers du design. Une journée riche en rencontres et en conférences animées par des experts. L'intelligence artificielle générative s'est installée dans tous les domaines de la création graphique. e-artsup a saisi le potentiel créatif de l'I.A. et les mutations qu'elle amorce sur le marché du travail. L'école a intégré un cours d'Intelligence Créative (intelligence humaine et artificielle) à sa 3^e année de Direction Artistique & Motion Design. Mais l'I.A. va vite et ses progrès sont impressionnants. Il ne suffit pas de maîtriser l'outil, il faut en comprendre les ressorts. C'est pourquoi nous avons accueilli cet atelier avec enthousiasme. Mathieu Morgensztern, fondateur de la plateforme AdaptivAI, a abordé les différents aspects de cette technolo-

gie. Étienne Mineur, designer, éditeur et enseignant réputé pour s'être emparé très tôt du phénomène I.A., a abordé sa pratique dans le design. Il porte un regard enthousiaste mais raisonné sur Dall-E, Midjourney, Stable Diffusion et consorts. Un sujet qui a fédéré au-delà de l'école puisque, outre les étudiants, plus de 90 participants issus de 32 agences de design de premier plan et membres de l'ADC sont venus écouter et participer à ces conférences à la pointe des innovations. **e**

« Une I.A. peut reproduire en une minute un dessin qui vous aura demandé une semaine de travail et 10 ans d'expérience et de recherche en style. Ça va pousser les designers et les illustrateurs graphistes à être très originaux et à proposer de nouvelles choses. »

Étienne Mineur, designer et enseignant

À PROPOS DE L'ADC
Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, l'ADC s'est donné pour mission de promouvoir les métiers du design en France et l'image des agences françaises à l'international, et d'encourager la rencontre et l'échange entre professionnels du design. Elle organise régulièrement de nombreux ateliers, colloques et conférences, dont l'événement In Design We Trust, qui rassemble chaque année au mois d'octobre plus de 350 professionnels du design. <https://www.adc-asso.com>



© PHOTOS DR



© DR

« C'est par le développement d'une culture personnelle qu'on devient capable de créer »

BERNARD DEYRIÈS EST UNE LÉGENDE DE L'ANIMATION MADE IN FRANCE. IL A MARQUÉ DES GÉNÉRATIONS DEPUIS LES ANNÉES 1980 AVEC DES SÉRIES MYTHIQUES TELLES QUE « ULYSSE 31 », « LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR » OU ENCORE « INSPECTEUR GADGET ». NÉ À TOURS ET HABITANT DE LA RÉGION, C'EST TOUT NATURELLEMENT QU'IL A ACCEPTÉ D'ÊTRE LE PARRAIN DU CAMPUS DE TOURS. INTERVIEW RÉALISÉE PAR ÉRIC OLIVIER, DIRECTEUR DE CE CAMPUS.

Quel a été le point de départ de votre carrière ?

B. D. Mon amour du dessin. Quand j'étais petit, je dessinais tout le temps. Mais, à l'époque, c'était un métier qui avait très mauvaise réputation, on pensait que c'étaient les « traîne-misère » qui faisaient ce métier. Le vrai point de départ a été la rencontre avec un ami de l'école primaire qui suivait des cours dans une école de dessin. J'ai eu la chance de le voir lors de vacances d'été et il m'a fait découvrir l'exposition de son école. Ça a été une révélation pour moi de réaliser qu'il y avait des métiers autour du dessin et qu'on pouvait passer sa vie à dessiner !

Vous dites souvent que votre première influence était Walt Disney...

B. D. Dans les années 1950, quand j'étais enfant, il n'y avait que les films de Walt Disney en France. Donc, l'influence majeure a d'abord été ça. Je me suis exercé à dessiner des personnages de Disney.

Vous avez beaucoup travaillé à l'international. L'approche japonaise ou américaine est-elle différente de l'approche française ?

B. D. Pas facile de rencontrer une autre culture comme celle du Japon ! Le plus difficile a été de prouver qu'on pouvait nous aussi produire

quelque chose de créatif. Les Japonais ont posé des questions, et ça m'a aidé à progresser. Je peux dire que j'ai appris mon métier à leur contact. Au fil des années, nous avons développé de grandes relations professionnelles basées sur le respect mutuel.

Vous êtes le coréalisateur d'un nombre important de séries animées des années 1980. Y en a-t-il une qui tient une place à part dans votre cœur ?

B. D. *Ulysse 31* ! C'est avec elle que j'ai appris beaucoup de choses, notamment avec les Japonais. Aussi avec *Les Mystérieuses Cités d'or*, la deuxième série, mais *Ulysse 31*, c'est mon premier « enfant », il tient une place à part !

Des dessins animés inspirés par Disney et l'animation japonaise

45 ans après la diffusion des premiers épisodes d'Ulysse 31, vos séries ont toujours autant de succès auprès du public. Comment expliquez-vous cette longévité ?

B. D. Ça a toujours été une surprise ! *Ulysse 31* a marché au-delà de nos espérances en France et n'a pas marché au Japon, par exemple... *Les Mystérieuses Cités d'or*, c'est autre chose. Avec le recul, on a constaté que la recherche des origines, la recherche du père, la recherche d'une personnalité étaient communes à toutes nos premières séries en tout cas. Franchement, il n'y a pas de véritable recette ! Je ne sais pas. C'est très étrange !

Quels conseils donneriez-vous aux jeunes qui envisagent de travailler dans le cinéma d'animation ?

B. D. Un conseil : voir des choses, se cultiver ! D'abord regarder tout ce qui se fait, ce que les autres font ou ont fait. C'est par le développement d'une culture personnelle qu'on devient capable de créer ; on s'appuie toujours sur de solides piliers, c'est-à-dire sur ce qui se fait ailleurs, ce que les anciens ont fait. Et puis voir de l'art, de l'art en général, découvrir des choses. Se cultiver ! C'est ça mon conseil !

Aujourd'hui, vous êtes un retraité actif ! Travaillez-vous encore dans la création d'histoires ?

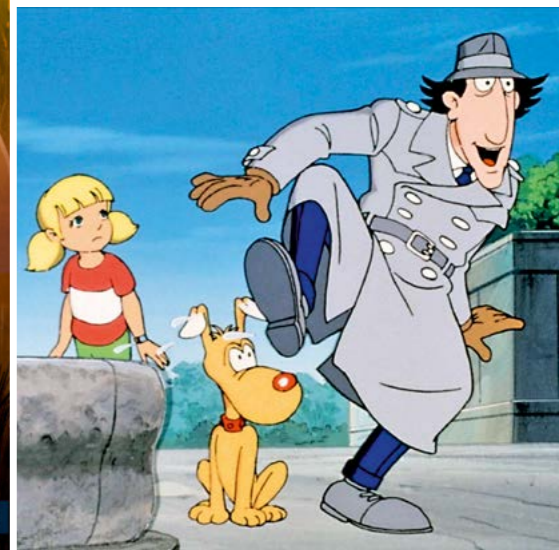
B. D. Bien sûr ! Je suis en train de terminer une bande dessinée dont le titre est *Il était une fois la gastronomie*. C'est une matière qui me passionne aussi, j'aime bien manger de bonnes choses ! J'assure le dessin et j'ai quelqu'un qui s'est occupé du scénario. On raconte l'histoire de la nourriture à travers les âges et comment on en arrive aujourd'hui à tous ces chefs, tous ces créateurs de cuisine. En fait, j'ai toujours un projet, quelque chose en cours. J'ai déjà un projet pour la suite ! Quand on dessine, on n'est jamais à la retraite ! ☺



© DR



© BLUE SPIRIT



© DR



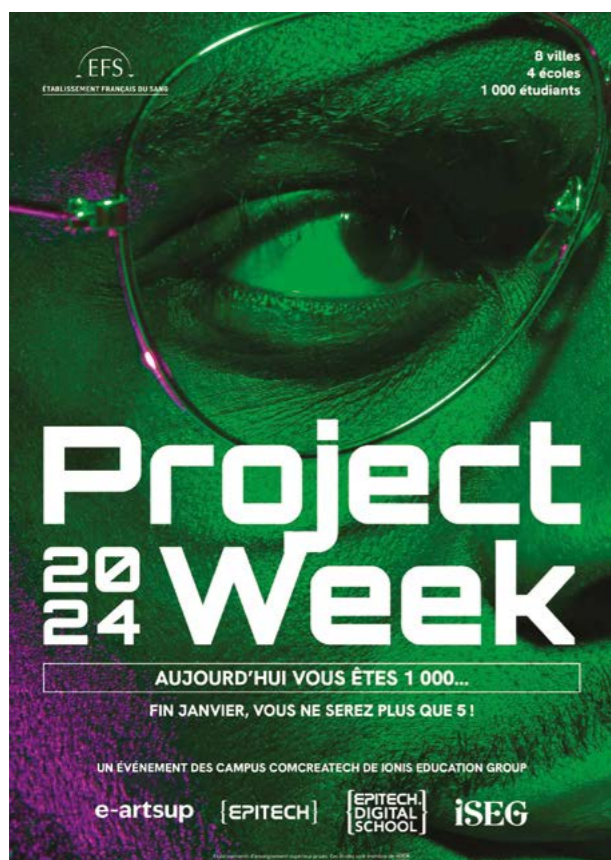
Bachelors et Mastères: en contact avec les professionnels de leur future profession

Les étudiants d'e-artsup sont très vite mis en relation avec le monde des entreprises parallèlement à leurs cours. Des **stages** de quelques semaines dès les premières années familiarisent les étudiants avec la vie en entreprise. Des **alternances** de plusieurs mois lors des 4^e et 5^e années de Mastère confirment et développent en milieu professionnel leurs aptitudes. Simultanément, les années d'études sont jalonnées d'ateliers de mise en pratique pour stimuler leur création. Ainsi, le challenge national inter-écoles de la **Project Week** les réunit autour d'un défi lancé par un partenaire institutionnel. La **Global Game Jam** assemble des équipes autour de la création d'un prototype de jeu vidéo en un temps record. 100 pays participent à cet hackathon! Grâce à notre partenariat avec **HEC**, nos étudiants peuvent collaborer avec une startup du fameux incubateur parisien de startups **Station F**, visite comprise du lieu devenu culte. Des ateliers, baptisés **Workshops**, font appel à des entreprises partenaires pour entraîner nos étudiants dans des épreuves de réalisations concrètes. Des délais de production proches de situations professionnelles les encouragent à mieux collaborer. Les témoignages de nos étudiants prouvent que toutes ces activités les préparent concrètement au monde du travail et à mieux se diriger vers la spécialisation qui leur convient. 

DES PARTENARIATS IMMERSIFS DE GRANDE QUALITÉ POUR LES ÉTUDIANTS
Grâce à nos nombreuses organisations partenaires, nos étudiants fréquentent et collaborent avec de grandes enseignes : ArianeGroup, la Biennale de Venise, l'Opéra de Nice, les musées Fabre de Montpellier, des Arts décoratifs de Strasbourg, du Louvre-Lens, le célèbre studio d'animation Ankama à Lille, et bien d'autres. En complément, les étudiants d'e-artsup ont l'opportunité d'obtenir un certificat d'entrepreneur digital auprès de HEC.

« La collaboration avec les étudiants d'e-artsup se passe de manière détendue et très professionnelle. Pour moi, ce sont de jeunes artistes qu'on engage et avec qui on communique. »

Éric Oberdorff,
directeur de la Compagnie Humaine, Opéra de Nice



La Project Week, le challenge de la complémentarité

Initiative unique en France, la Project Week est un challenge national inter-écoles organisé chaque année depuis 2014 au sein de IONIS Education Group. Le concept: les étudiants d'e-artsup, de l'ISEG et d'Epitech unissent leurs forces et leurs talents pour répondre au défi lancé par une entreprise ou un partenaire institutionnel. Répartis en petits groupes inter-écoles, les étudiants se rencontrent et proposent des concepts originaux encadrés par des coaches des écoles et d'une entreprise associée. Au bout d'une semaine, les meilleurs projets sont sélectionnés et font l'objet d'une mise en production pour les présenter lors du jury final composé à 100 % de l'équipe de l'entreprise partenaire. Une incroyable et unique expérience interdisciplinaire pour se projeter dans le monde du travail, où les métiers se côtoient et où l'expertise individuelle enrichit la réflexion collective. Le décloisonnement des enseignements, qui est au cœur du concept, incite les étudiants à s'affranchir des étiquettes et des carcans pour développer l'indispensable curiosité de l'autre.


Des projets qui voient le jour... en vrai !
Un autre atout de la Project Week repose sur sa finalité : les projets lauréats ont de grandes chances d'être poursuivis et déployés par les partenaires de la com-

pétition. Participer à la Project Week pour un étudiant, ce n'est donc pas seulement imaginer un concept, mais aussi envisager sa concrétisation future en intégrant tous les codes du design thinking : faisabilité (technique), viabilité (marketing) et désirabilité (design). Les partenaires les plus prestigieux ne s'y trompent pas : avant l'Établissement français du sang, Meetic et JCDecaux, tous trois présentés ici, La Poste, Mugler, Bouygues Construction, Veepee, Sony Music Entertainment, France.TV Publicité et Nike ont déjà challengé nos talents. 



Project Week 2024 : l'Établissement français du sang (ESF)


Challenge : « Faire s'engager et fidéliser les plus jeunes générations au don de sang et de plasma grâce au digital »

Lauréat : 1=3, projet porté par le campus de Bordeaux, tire son nom du fait qu'un don de sang sauve trois vies. Le concept s'articule autour de trois idées principales : la gamification, les collaborations avec des marques et des créateurs de contenus et une e-boutique officielle. « L'équipe gagnante s'est démarquée grâce à une présentation audacieuse et dynamique, avec des idées innovantes et une grande créativité ! Nous avons été fortement inspirées par leurs propositions et souhaitons continuer les échanges dans le futur », a déclaré Michèle Barth, responsable Expérience donneur de l'ESF. 



Project Week 2023 : JCDecaux


Challenge : « Améliorer la vie en ville durablement »

Lauréat : l'acteur mondial de la publicité et du mobilier urbain a élu le projet *Mumpi*, porté par le campus de Bordeaux. « Les étudiants ont fait preuve d'une grande créativité et inventivité en un temps record ! Leurs propositions inspirantes portent un regard pertinent sur la ville de demain... qui se construit dès aujourd'hui », a estimé Albert Asséraf, directeur général Communication et Nouveaux Usages chez JCDecaux. 



Project Week 2022 : Meetic

Challenge : « Imaginer l'innovation qui luttera contre la solitude ressentie par les 22-30 ans »

Lauréat : le leader de la rencontre amoureuse a choisi le projet *Needle*, conçu par le campus numérique et créatif de Paris. « Les regards neufs et pertinents des étudiants ont été une vraie bouffée d'air frais et d'inspiration pour nous. Félicitations à toutes les équipes, et en particulier à l'équipe *Needle* qui nous a bluffés par la cohérence et l'originalité de sa proposition », s'est félicité le CEO de Meetic, Matthieu Jacquier. 



The Global Game Jam, le hackathon mondial du jeu vidéo

Lancé en 2009, cet événement dédié à la création de jeux vidéo se déroule généralement en janvier. Développeurs, graphistes, musiciens et auteurs de tous pays et de tous niveaux se réunissent pour concevoir en 48 heures des jeux vidéo basés sur un thème commun, révélé au tout dernier moment ! Les participants, répartis en équipes, ont pour mission de créer un prototype de jeu fonctionnel dans le temps imparti. La GGJ favorise l'innovation, la collaboration et l'apprentissage, permettant d'acquérir de nouvelles compétences et de rencontrer d'autres passionnés de jeu vidéo. Elle fédère des milliers de participants dans plus de 100 pays, et il n'est pas rare que des prototypes créés à la GGJ poursuivent leur route ensuite jusqu'à

la commercialisation. Dans les faits, la GGJ est un événement qui incite à la collaboration, mais en aucun cas une compétition : il n'y a pas de classement des productions ni de vainqueur désigné. S'il fallait établir un classement, ce serait celui du nombre de participants. Et sur ce point, e-artsup, associée à Epitech, est leader sur l'événement avec plus de 300 participants. Les campus de Lyon et de Montpellier ont tous deux atteint le top 10 Monde et le top 3 France (sur un total de 40 sites français... pas mal !).

« Fais-moi rire ! »

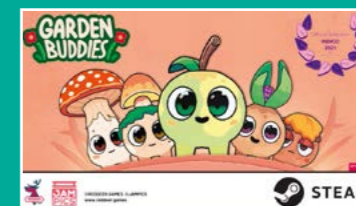
Une fois de plus, le thème de l'édition 2024 était aussi inattendu que challengeant. Rassemblés sur le campus parisien, les étudiants ont pourtant pris la chose très au sérieux. Entre discussions enflammées pour

donner corps aux idées, modélisation 3D et codage intensif, il n'y a pas eu de temps mort. D'autant que 48 heures, c'est court, très court. Et très intense ! Ce sont en tout 31 prototypes qui ont été produits, comme *Please Laugh*, qui met le joueur au défi de rire aux blagues pas drôles de son patron ; *Class Clowns*, dans lequel le joueur incarne un élève dissipé qui fait des blagues pendant que la maîtresse a le dos tourné ; ou encore *Socks Party*, qui fait s'affronter deux marionnettes-chaussettes dans divers minijeux. De la créativité, du talent et du travail d'équipe : la quintessence de nos étudiants. **e**

DES CRAYONS AUX RAYONS
Plusieurs jeux créés à l'occasion d'une GGJ ont intéressé des studios, la plupart indépendants, au point de mener les projets à leur terme et qui les ont édités. Quelques exemples...



TOWNSEEK
(Whales and Games), GGJ 2021
<https://store.steampowered.com/app/1659360/Townseek>



GARDEN BUDDIES
(JamPics), GGJ 2023
https://store.steampowered.com/app/2429090/Garden_Buddies



IMMORTAL'S WAY
(Final Final Studios), GGJ 2024
https://store.steampowered.com/app/2986350/Immortals_Way



ENERGY SHOCK
(Meowtoy Games), GGJ 2018
https://store.steampowered.com/app/965120/_Energy_Shock

e-artsup et HEC

Un partenariat d'élite au service des étudiants

Partenaire privilégié depuis dix ans de HEC, e-artsup organise des ateliers de rencontres enrichissantes entre étudiants et startups et offre à ses candidats l'opportunité supplémentaire d'obtenir un certificat HEC. Les étudiants spécialisés en Product Design suivent des cours et ateliers avec HEC Paris. Le parcours inclut également le certificat Entrepreneurship in a Digital Age (EDA). Il enrichit les talents créatifs avec une formation en entrepreneuriat numérique. 

L'EDA, UNE EXPÉRIENCE QUALIFIANTE CHEZ HEC

Les étudiants d'e-artsup se retrouvent en immersion totale sur le campus d'HEC pendant cinq semaines avec des étudiants de tous pays et de tous niveaux. Les cours en anglais se concentrent sur la création d'entreprise et les besoins en évolution du marché du numérique. Un jury d'HEC valide le cursus par un certificat qui ouvre les étudiants au marché du travail.

STATION F

ATELIER HEC INCUBATEUR ET STATION F

En cinq jours façon hackathon, e-artsup invite les étudiants à répondre aux besoins de startups soutenues par l'incubateur HEC Paris. Une fois le projet réalisé selon les ambitions de la startup, les étudiants présentent leur projet dans le célèbre campus de startups installé dans le 13^e arrondissement de Paris. Un moment toujours fort et apprécié.



© CIPRIAN OLTEANU



© PATRICK TOURNÉBEUF



ŒUVRE DE AL WERWEI INSTALLÉE DANS STATION F © PATRICK TOURNÉBEUF



© PATRICK TOURNÉBEUF



© DR

« Lors des ateliers de Product Design, nous faisons l'interface entre les startups et nos étudiants, et nous les accompagnons dans leurs premières rencontres professionnelles collaboratives entre leur créativité et les besoins des entreprises. »

Vincent Brédillet, enseignant Product Design e-artsup



© DR

« Nous avons présenté un projet de communication digitale et son application pour une startup de mode qui fait le lien entre les stylistes et les défilés des grandes marques. Le défi ? Tout inventer ! »

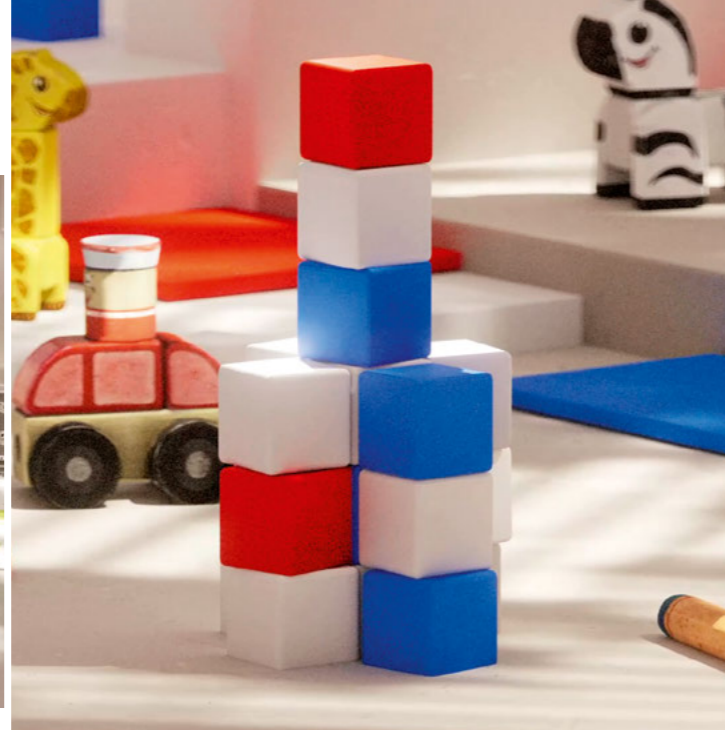
Promo e-artsup Product Design 2023



© DR

« Briefées le lundi par l'entreprise, nous avons eu à réaliser en cinq jours des interfaces de sites et d'applications digitales ! Le défi ? Travailler dans les conditions réelles sur un projet entièrement en anglais. »

Lilas et Sandy, étudiantes en Direction Artistique, Majeure Product Design



« Notre idée est simple : montrer la construction de fusées depuis l'enfance avec des jeux de construction comme des Kapla, des Lego, etc., jusqu'à l'âge adulte avec le véritable lanceur. Travailler pour ArianeGroup était incroyable. Nous avons donné le meilleur de nous-mêmes pour faire la meilleure vidéo possible, partager notre vision sans entrer dans un cliché sur l'espace et l'univers, avec des gros plans sur des planètes. Cela s'est fait avec une liberté totale. On a vraiment pu s'exprimer comme on le voulait, comme on le sentait. Nous n'avons eu que du plaisir. »

Killian Clément, Hugo Cornero et Valentin De Sa

Les workshops, pour se confronter au réel

LES WORKSHOPS, OU ATELIERS, SONT DES MOMENTS DE TRAVAIL PARTICULIÈREMENT APPRÉCIÉS DES ÉTUDIANTS. LE PRINCIPE EST SIMPLE : UNE ENTREPRISE PARTENAIRE, UNE COLLECTIVITÉ OU UNE ASSOCIATION FOURNIT LE BRIEF DÉTAILLÉ D'UN BESOIN OU D'UN CAS D'USAGE RÉEL, ET LES ÉTUDIANTS, ORGANISÉS EN GROUPES, DISPOSENT D'UN DÉLAI CONTRAINT POUR LE RÉALISER. VOICI UNE SÉLECTION DE PROPOSITIONS RETENUES LORS DES WORKSHOPS SUR NOS DIFFÉRENTS CAMPUS EN 2024.

AU FIL D'ARIANE

Quelques semaines avant le décollage réussi de son tout nouveau lanceur Ariane 6, ArianeGroup a proposé aux 5^e années en Motion Design d'e-artsup d'en réaliser la bande-annonce pour diffusion sur ses réseaux sociaux. Quarante-cinq étudiants des campus de Paris, Lyon, Bordeaux et Nantes ont relevé le défi et mis en images leurs visions d'Ariane et de la conquête spatiale. Ce workshop, très apprécié, aura été l'occasion pour les étudiants de travailler en lien direct avec un groupe international évoluant dans un secteur hautement technologique. ☒



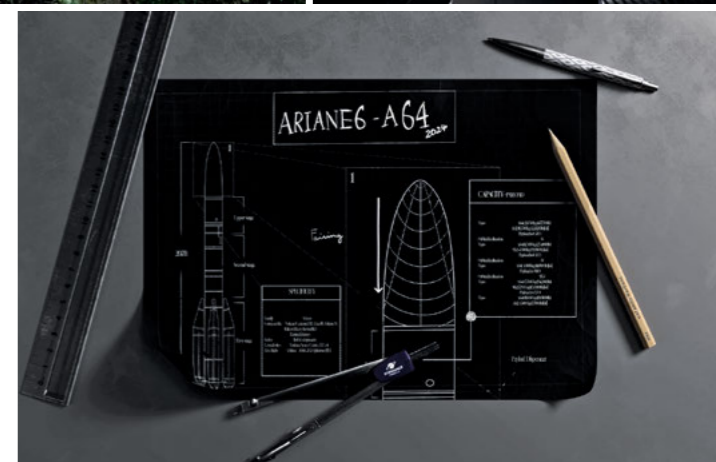
« Ariane nous entoure dans notre quotidien, dans nos outils numériques. On a décidé de représenter des éléments qu'on croise dans notre quotidien. Des objets qui s'élèveraient dans le ciel pour accompagner le lancement de la fusée Ariane 6. L'espace inspire. Nous aimons beaucoup les esthétiques contemplatives. Nous prenons le temps de voir les choses, un peu comme ce qu'on retrouve dans les films à la *Interstellar*, où il y a des beaux plans, des belles esthétiques. »

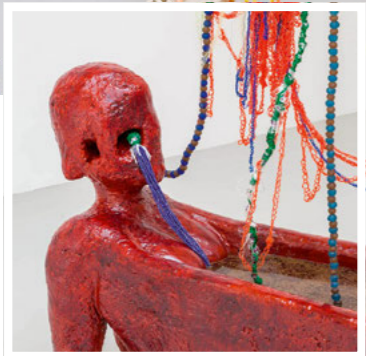
Loane Rodriguez, Léa Amalou et Dévan Fontaine



« Ariane, c'est le trait d'union entre la Terre et le ciel. Il fallait trouver une manière de le représenter pour le public. Grâce aux fusées Ariane, on établit un lien entre tout ce qui se passe sur Terre et ce qui se passe dans l'espace qu'on ne connaît pas. Ce lien se fait grâce à la fusée. On voulait le montrer de manière poétique. S'organiser en équipe consiste à proposer un maximum d'idées. Chacun va être plus ou moins sensible à certains plans, à certains graphismes. La répartition des tâches se fait naturellement. »

Vincent Lainé-Lauzero, Athanase Gabra Faltas, Kevin Robin et Priveen AmirthaliNgam





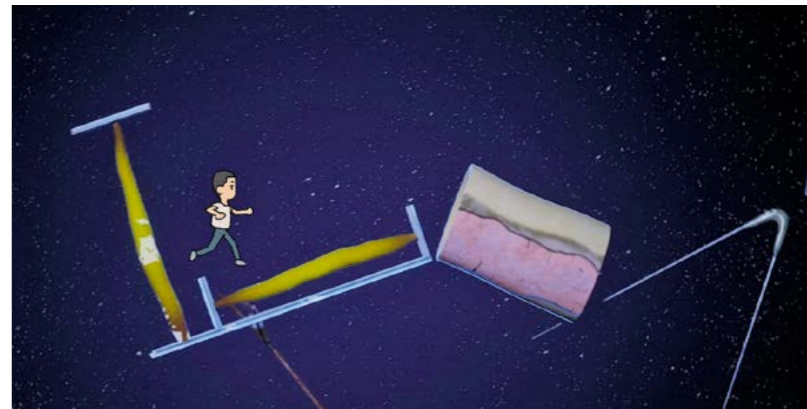
La Biennale de Venise sous pavillon e-artsup
Les étudiants en Motion Design et en Direction Artistique de Lyon ont conçu et réalisé l'ensemble des objets de communication du pavillon français de l'édition 2024 de la Biennale de Venise. Le défi était de taille : concevoir une communication globale en accord avec le contexte de la Biennale ainsi qu'avec l'histoire du pavillon français. Trois semaines pour proposer un axe de travail, un concept créatif, et créer un moodboard comprenant des références graphiques pertinentes. **e**



Les workshops, pour exprimer sa créativité



Rêver Grand
À l'occasion de l'exposition Toni Grand, morceaux d'une chose possible au musée Fabre, les 3^e année d'Animation à Montpellier ont réalisé un film intitulé *(Dé)construction*, tandis que ceux du programme Jeux Vidéo ont développé un dispositif en réalité virtuelle. Les deux projets ont été exposés par le musée Fabre de Montpellier lors de sa traditionnelle nocturne étudiante, dont le thème était cette année « Rêver Grand ». **e**



Rock en stock
Le RockStore, l'une des salles de concert les plus anciennes de Montpellier, a demandé aux étudiants d'e-artsup de moderniser son image et sa communication. Contraintes : il fallait conserver l'esprit et les valeurs de la salle tout en veillant à ce que la nouvelle identité ne vampirise pas l'univers graphique des artistes dans les opérations de communication conjointes. **e**

ÉTAT DES LIEUX

La RockStore souhaite à travers son identité et son site internet communiquer son histoire de manière plus que communicative. Le challenge était de concevoir un univers graphique cohérent et de travailler un message pertinent.

PRINCIPAL	SECONDAIRE
01 Améliorer la présence en ligne	04 Clarifier les partenariats
02 Optimiser l'expérience client	05 Promouvoir l'engagement communautaire
03 Atteindre de nouveaux publics	06 Accroître la visibilité client

PARTI PRIS

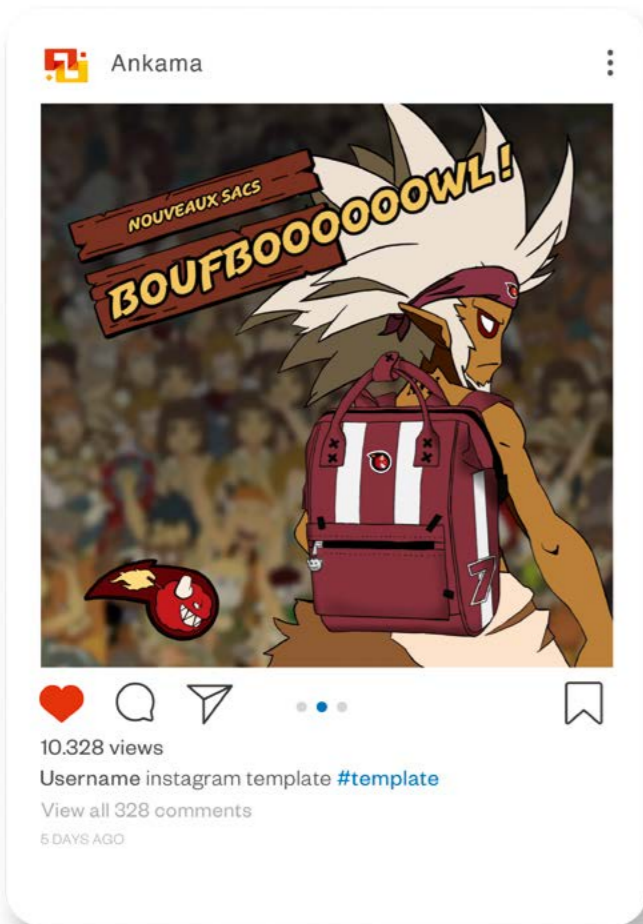
01 CANONISATION
L'objectif principal de ce site est de permettre à l'artiste de promouvoir son travail et de vendre ses œuvres. Le concept est simple, la personne choisit le nombre d'œuvres qu'elle souhaite vendre et le prix de vente.

02 VIRAGE GRAPHIQUE
Faire passer le message graphiquement de manière plus moderne et plus visuelle. Le site doit être plus facile à naviguer et plus agréable à utiliser.

03 ÊTRE À L'ÉCOUTE
Le site doit être un véritable outil de communication pour les artistes. Il doit leur permettre de partager leur travail et de vendre leurs œuvres plus facilement.



Arts d'écho
Le musée des Arts décoratifs de Strasbourg a invité les étudiants à proposer une vision nouvelle du musée. Les élèves en Animation 3^e année ont réalisé un court-métrage à la manière de *Fantasia*, dans lequel ils donnent vie aux peintures et collections de faïence. Les 3^e année Jeux Vidéo ont développé un jeu intitulé *Retrouvez la couronne volée dans le musée !*, sur le principe d'un escape game en salle. Quant aux motion designers, ils ont réalisé plusieurs vidéos didactiques proposant une réinterprétation des œuvres. **e**



C'est dans le sac

À Lille, Ankama a lancé aux étudiants un défi de taille : concevoir des sacs destinés aux hommes de 18 à 35 ans intégrant « de manière subtile et élégante » des références à l'un des univers culte de l'entreprise (Dofus, Wakfu...). Le tout avec au moins une idée innovante par produit. Un défi relevé avec enthousiasme et créativité. [e](#)



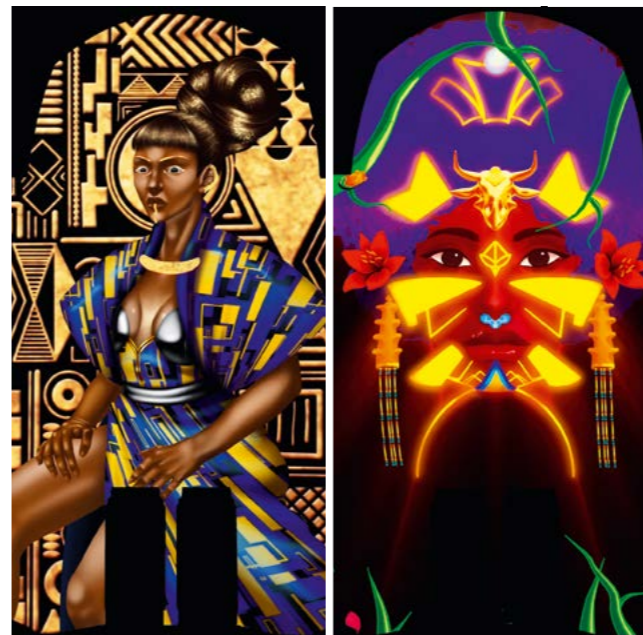
MODE ET TRAVAUX

2025 est l'année du centenaire de la maison Fendi. Les étudiants d'e-artsup Nice ont travaillé à un logo événementiel qui pourrait être déployé sur les différents supports de communication de la marque italienne, jusqu'aux sacs iconiques « Baguette » et « Peekaboo ». En gardant en tête son motto : « Savoir-faire artisanal, luxe et design contemporain, l'histoire de Fendi est depuis toujours synonyme d'élégance et de créativité ». [e](#)

CHARITÉ BIEN ORDONNÉE...

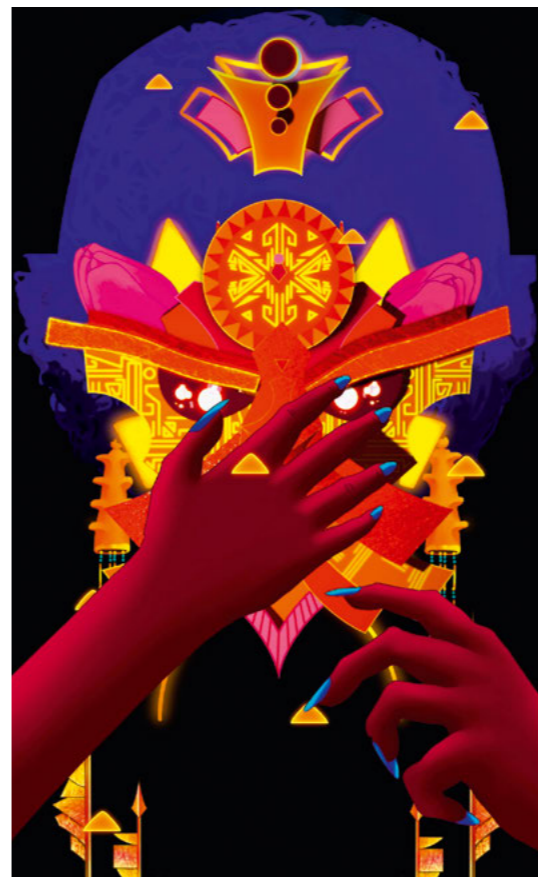
L'Association française des fundraisers a proposé aux étudiants lillois de développer l'identité visuelle, la charte graphique et les éléments de communication du Giving Tuesday. Né à New York en 2012, le Giving Tuesday est une sorte d'anti-Black Friday consumériste. Au début des fêtes de fin d'année, cette journée encourage l'engagement et le don sous toutes ses formes (argent, temps, sang, nourriture, objets...). [e](#)

Les **workshops**, pour être reconnu par les professionnels



Jeu et lumières

Cœur de Ville en Lumières est une manifestation de mapping animé monumental. Une dizaine de sites architecturaux ou patrimoniaux de Montpellier accueille chaque année les créations des artistes et des écoles de la région, dont bien sûr le campus e-artsup local. Et une game zone permet de tester les jeux créés par les étudiants. [e](#)



WELL DONE!

Chaque année, le musée du Louvre-Lens donne l'opportunité aux étudiants de s'approprier le musée le temps d'un week-end : c'est le Week-End Étudiant du Louvre-Lens (WELL). Les 2^e année du Bachelor Jeux Vidéo d'e-artsup Lille se sont lancés dans la création d'un livre interactif d'énigmes pour accompagner les visites. Cette gamification offre ainsi une autre lecture de l'exposition et encourage le visiteur à explorer en profondeur les œuvres présentées. [e](#)

Alternances et stages réussis, ils témoignent

THÉORIE, COURS PRATIQUES, ATELIERS PUIS STAGES ET ALTERNANCES, LES ÉTUDIANTS SONT ACCOMPAGNÉS ET ENTRAÎNÉS DÈS LES PREMIÈRES ANNÉES À **ÉTABLIR DES RELATIONS PROFESSIONNELLES** AVEC LES ENTREPRISES.



Hubert Munier

« Les stages pendant le 1^{er} cycle puis les alternances en 4^e et 5^e années sont capitaux pour l'insertion professionnelle. Ils permettent de répondre à la fameuse phrase de toutes les offres d'emploi : « Deux années d'expérience exigées au minimum ». Mener une alternance en même temps que des études conduit les jeunes à se structurer, à s'organiser. Les recruteurs le savent parfaitement. Le but du jeu ? Ouvrir l'esprit de nos créatifs pour qu'ils soient en capacité de faire de belles images avec du fond et du sens. Leurs aptitudes sont ainsi au service d'une dynamique d'entreprise concrète. »

Hubert Munier, directeur, e-artsup Paris

« L'école m'a beaucoup aidé à trouver mon stage. Au tout début de notre 2^e année, nous avons eu un atelier de personal branding. Nous avons réalisé un portfolio puis nous avons appris comment démarcher des entreprises. Une fois mon portfolio validé par les professeurs, l'école m'a donné un contact avec une agence qui m'a accueilli pendant la durée de mon stage. Nous avons de vrais clients, ce n'était plus seulement des projets de cours. J'ai ainsi vraiment vu le monde de l'entreprise et cela m'a permis de me créer un premier réseau avec des professionnels. »

Tobias Anton, 2^e année en Direction Artistique, e-artsup Montpellier



« Nous sommes toujours ravis d'accueillir des stagiaires d'e-artsup parce qu'ils ont de multiples compétences. On peut leur demander de travailler sur de l'image, du texte pour de la création vidéo ou du motion design. »

Yann Varenne, responsable Pôle digital chez Teaser, Montpellier



Tobias Anton



Cléo Palluat

« Je me suis occupée de toute la direction artistique d'un concert événement et des tests de "merch". Je suis très satisfaite parce que cela me permet d'apprendre plein de nouvelles choses. Et comme la musique est le domaine dans lequel j'aimerais travailler, ça me donne une motivation supplémentaire. Le stage s'est tellement bien passé que j'envisage de revenir chez Polemyque lors de mon alternance. »

Cléo Palluat, 2^e année en Direction Artistique, e-artsup Lyon



« Se concentrer sur deux ou trois missions maximum permet aux stagiaires de mener à bien tout un projet. Et ils peuvent montrer qu'ils ont réalisé tout ça en quelques semaines. Cléo sera la bienvenue de retour lors de son alternance. »

Vivien Denis, fondateur du média Polemyque

« Avec Alina, nous avons été chargés d'habiller un écran de 2 m x 12 m avec animation 2D, des représentations graphiques, des illustrations pour un spectacle de l'Opéra de Nice. Nous avons beaucoup appris en termes de vision artistique lors de nos deux années à e-artsup. Nous sommes capables d'apporter chacun notre style et notre univers. »

Noah Lahrichi et Alina Auvray, stagiaires en 2^e année de Direction Artistique, e-artsup Nice



« La collaboration avec les étudiants d'e-artsup se passe de manière à la fois très professionnelle et très détendue. Pour moi, ce ne sont pas des étudiants, ce sont de jeunes artistes qu'on engage et à qui on communique le maximum d'informations pour qu'ils puissent comprendre et appréhender les enjeux du projet. »

Éric Oberdorff, directeur de la Compagnie Humaine, Opéra de Nice



« Les étudiants d'e-artsup nous apportent un complément d'âme et de créativité en numérique qui nous permet de toucher tous les publics. C'est très important aujourd'hui. »

Bertrand Rossi, directeur général, Opéra de Nice



Alina Auvray et Noah Lahrichi



Yohan Affonco et Willy Albouy

« **Moi, ce qui m'a attiré, c'est l'importance du fond dans les projets de l'agence où j'ai fait mon alternance. Dans l'entreprise, on doit maîtriser tous les logiciels appris chez e-artsup. Avoir travaillé en groupe à l'école est aussi hyper important, parce qu'en agence nous devons collaborer avec d'autres personnes.** »

Yohan Affonco, 4^e année en Direction Artistique, section Communication et Design Digital, e-artsup Paris

« **Se retrouver dans les valeurs du client de l'entreprise est aussi une façon de donner du sens à son travail. Les compétences acquises sur un cursus de cinq années chez e-artsup nous approchent d'une vraie professionnalisation.** »

Willy Albouy, 4^e année en Direction Artistique, Design et Communication, e-artsup Paris



« Notre agence n'est vraiment qu'une équipe de créatifs, sans commerciaux. Ils sont rapidement en contact avec les clients. e-artsup a dans sa pédagogie une bonne approche de cette dynamique. »

Étienne Rothé, directeur de l'agence Les Bons Faiseurs, Paris



Lola Cekanowski

« **Mon entretien au Vaisseau de Strasbourg s'est super bien passé. Ils ont vu que j'étais capable d'être autonome, et c'est un truc qui m'a vraiment démarquée auprès des autres candidats stagiaires. J'ai participé à la création de tous les supports digitaux et de communication qu'on retrouve dans les expositions. Toute la qualité de mon travail au Vaisseau découle de celui appris en 1^{er} année chez e-artsup. Ce stage m'a permis de me professionnaliser à fond. Il m'a donné un avant-goût du métier de direction artistique. J'ai aussi beaucoup appris d'un point de vue humain.** »

Lola Cekanowski, 2^e année en Direction Artistique, e-artsup Strasbourg



« Lola a des connaissances sur les logiciels mais aussi sur la gestion de projet dans sa globalité. Pour moi, c'était comme d'avoir une collègue avec qui échanger, mettre en perspective des idées et obtenir une réalisation un peu riche à la fin. »

Élodie Martini, maître de stage graphiste-illustratrice au Vaisseau de Strasbourg

« **Mon alternance chez Adeo m'a vraiment sortie de ma zone de confort. Je me suis retrouvée à communiquer avec des gens qui étaient en Chine, par exemple. J'étais très bien accompagnée et très vite on m'a confié un projet à réaliser de façon autonome. Le fait que nous suivions plusieurs stages pendant le Bachelor a beaucoup aidé, cela nous immerge dans la réalité du monde du travail.** »

Perrine Landuyt, 5^e année en Direction Artistique, Design Digital et Communication, e-artsup Lille



« Perrine était bien préparée en design graphique et elle nous a bien aidés parce qu'elle a une belle faculté d'écoute et de synthèse. Accueillir des étudiants apporte un regard plutôt neuf sur nos métiers. Perrine a répondu à mes attentes sur pas mal de hard skills et pas mal aussi de soft skills. Elle est clairement prête pour le monde du travail ! »

Laurie Boeykens, lead UX/UI designer chez Adeo, Lille



Perrine Landuyt

Alternances et stages réussis, ils témoignent

« **Tout le processus a été vraiment bien. J'ai eu quartier libre pour trouver une nouvelle direction artistique. J'étais bien accompagné et tout le monde adorait mon travail.** »

Maxime Bleuzen, 5^e année en Motion Design, e-artsup Nantes



« **Pendant mon alternance, j'ai conçu des motions, des génériques, des montages vidéo... Ce n'est pas du tout la même attente qu'à l'école de travailler avec un client ou l'entreprise elle-même. Comment trouver une alternance ? Ne pas forcément chercher un studio qui ne ferait que de la com ou du motion par exemple. Souvent, les grosses boîtes ont en interne des studios spécialisés où on peut exercer.** »

Gabin Carrier, 5^e année en Motion Design, e-artsup Nantes



Notre mentoring : imaginer, faire, puis être vu et reconnu par ses pairs

Chez e-artsup, enseignants et étudiants avancent ensemble dans une démarche d'apprentissage concrète. La création ne consiste pas à apprendre par cœur des cours et des modes d'emploi de logiciels. La théorie et les outils sont au service de l'imagination de chacun. L'inventivité devient alors projet réel, une création complète, personnelle ou collective. C'est pourquoi les réalisations des étudiants sont présentées aux plus prestigieux festivals internationaux. Parmi eux, les Rookie Awards australiens confrontent près de 6 800 travaux issus de plus de 105 pays. Le Club des Directeurs Artistiques français offre l'occasion précieuse de faire évaluer son travail par de futurs pairs. Les Pégases de la prestigieuse Académie des arts et techniques du jeu vidéo récompensent les meilleures productions françaises, dont les jeux étudiants. Plus direct encore, la plateforme en ligne partagée itch.io laisse les étudiants mettre à portée de tous et des streamers leurs prototypes avancés de jeux vidéo. Très vite, les travaux des étudiants de tous les campus e-artsup sont mis en valeur dans un espace public professionnel. Nos jeunes auteurs/autrices, DA, animateurs, motion designers apprennent par l'expérience la fierté qu'il y a à révéler aux autres ses travaux. Des films animés, des campagnes de communication, des jeux vidéo qu'ils auront peut-être commencé par imaginer seuls avant d'être concrétisés par une collaboration collective et des présentations professionnelles. [e](#)

TRAVAIL RÉCOMPENSÉ

En cours, les étudiants d'e-artsup travaillent toujours avec un objectif. Bien sûr, il s'agit d'abord d'apprendre et de faire. Mais il faut aussi assimiler le fait que, dans les filières artistiques tout travail a vocation à être vu et apprécié publiquement. C'est la raison pour laquelle nous présentons dès que possible les travaux créatifs de nos étudiants dans les festivals, concours et autres challenges d'entreprise. Notre première récompense ? Voir nos étudiants récompensés.

« Il y aura bientôt tellement d'images générées par I.A. qu'il suffira à un étudiant ou une artiste de reprendre le crayon et la gomme pour être original et attirer l'attention. »

Jessica Rossier,

illustrator, CEO, creative director, producer Wardenlight Studio

Lucie Guillot,
Marie Marcheix,
Macélie Fouchier,
et Yaseen
Lalmahomed



WHIZ'US

Un jeu de plateau (board game) imaginé et conçu par Kevin Lenormand, étudiant en Direction Artistique à e-artsup Paris. Objectif du jeu familial : éveiller les parents de familles nombreuses à la diversité des personnalités et des besoins de leurs enfants, représentés par des monstres colorés dans le jeu.

Gagnant en direction artistique The Rookies 2024



KOHÉSION

Une minisérie d'animation pédagogique destinée à contrecarrer le harcèlement à l'école grâce aux... arts martiaux. De manière pacifique bien sûr. Réalisée avec humour en 2D et image par image par Thomas Hery, alias Senzolooco, étudiant en Motion Design à e-artsup Nantes. Finaliste en Motion Design The Rookies 2024

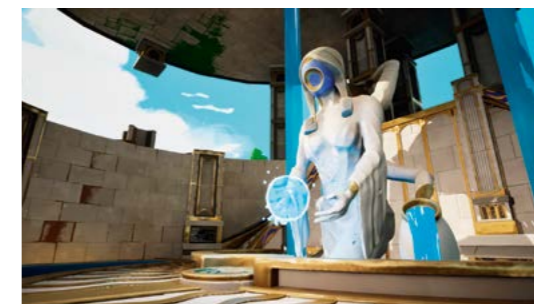
UNE VIE 2 FLEURS

Une dame âgée isolée dans sa maison de campagne s'occupe d'une plante qu'elle tente de sauver à tout prix. Des couleurs façon aquarelle ont été choisies pour illustrer toutes les émotions. Un projet dirigé par trois étudiantes et un étudiant d'e-artsup Bordeaux. Excellence Awards en Animation 3D The Rookies 2024



FLOODCORE

Jeu d'aventure-puzzle sur PC conçu en sept mois sous Unreal Engine 5. Le joueur explore une civilisation ancienne dans un monde inondé. Projet réalisé par 5 étudiants d'e-artsup Paris, 3 artistes et 2 designers/programmeurs. Finaliste en jeu vidéo The Rookies 2024




The Rookies :

e-artsup dans le top des écoles créatives mondiales

Référence dans l'univers de l'éducation créative, le concours international The Rookies offre l'occasion aux étudiants d'e-artsup de soumettre leurs créations à un jury d'experts internationaux. Initié en Australie et connu dans le monde de la création, le concours The Rookies évalue les écoles en se basant sur les projets de plus de 460 établissements à travers le monde. Les œuvres sont minutieusement examinées par un jury de 180 experts internationaux. Ce jury juge pas moins de 6 800 créations afin d'établir un classement final annuel. Ces distinctions permettent de repérer les institutions offrant les meilleurs niveaux d'enseignement et de créativité. Lors de la 14^e remise des Rookie Awards en 2024, e-artsup a ainsi été reconnue parmi les meilleures écoles créatives au monde grâce à une sélection d'œuvres présentées par les étudiants de nos campus. Le classement de The

CONCOURS THE ROOKIES, POUR QUI ? COMMENT ? POURQUOI ?

Les étudiants d'e-artsup soumettent gratuitement leur projet de fin d'études de 3^e ou 5^e année au concours The Rookies. Tous nos cycles sont concernés : Direction Artistique, Motion Design, Jeux Vidéo, Animation 2D et 3D. Ces projets créatifs sont réalisés en groupe et encadrés au sein de l'école par les équipes d'enseignants professionnels sous la responsabilité du directeur pédagogique de chaque campus. Les projets distingués lors de la remise des diplômes e-artsup font partie de la sélection. Outre la reconnaissance de la qualité des œuvres, les prix The Rookies valident le fort potentiel d'employabilité des candidats.

Rookies repose sur un critère clé : **l'employabilité des étudiants**, mesurée à travers la qualité de leurs portfolios. Cette reconnaissance confirme le rôle central d'e-artsup dans la formation des talents prêts à répondre aux exigences du marché professionnel des industries créatives. Le classement de The Rookies qui place e-artsup dans le top mondial des écoles créatives est bien plus qu'une médaille : il est le reflet de l'engagement de nos étudiants et de nos enseignants à créer des projets ambitieux et de qualité. Il illustre l'importance que nous accordons à la formation complète de nos étudiants, capables de relever les défis créatifs d'aujourd'hui et de demain. 



THE ROOKIES
e-artsup dans le top 10 créatif international

E-ARTSUP DANS LE TOP 10 MONDIAL 2024, RECONNUE MEILLEURE ÉCOLE EN...



DESIGN GRAPHIQUE
2^e ÉCOLE MONDIALE ET 1^{re} EUROPÉENNE



GRAPHISME ANIMÉ
4^e ÉCOLE MONDIALE ET 1^{re} EUROPÉENNE



JEUX VIDÉO SUR CONSOLE
6^e ÉCOLE MONDIALE



CINÉMA D'ANIMATION TRADITIONNEL (2D)
7^e ÉCOLE MONDIALE



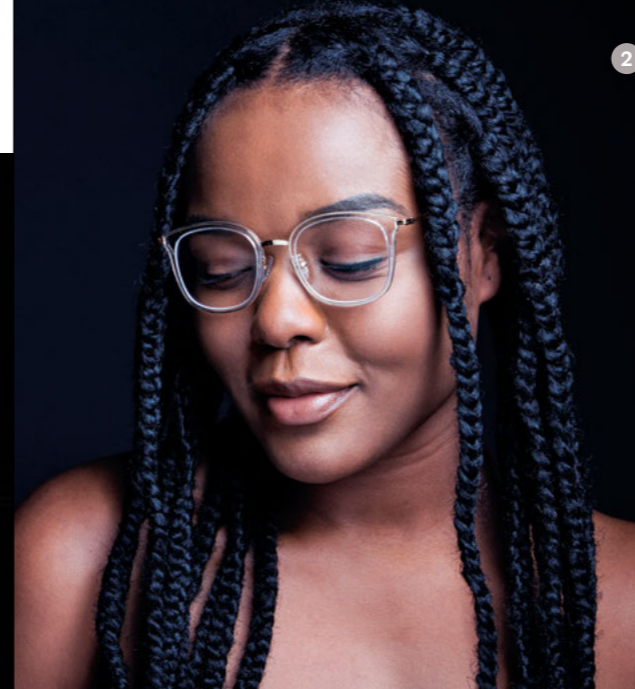
Cérémonie de clôture
du concours organisée
à la Cité de la musique -
Philharmonie de Paris.

Les étudiants d'e-artsup primés par le Club des D.A.

Institution née en 1968, Le Club des Directeurs Artistiques répertorie et archive chaque année, depuis 56 ans, les projets de communication les plus réussis. Son credo le dit en toutes lettres, l'association vise à simultanément préserver le passé, honorer le présent et inspirer le futur. Un prix annuel vient ainsi couronner le meilleur de la création française. Dans sa mission, Le Club des D.A. s'attache également à mettre en valeur les jeunes talents français à travers un concours entre étudiants des filières Communication, Technologie et Arts appliqués. À ce titre, e-artsup et ses étudiants ont été de nombreuses fois nommés et récompensés en dix années de participation. Dès 2014, e-artsup a reçu un 1^{er} prix Étudiant. En 2020, le projet *Human* de développement personnel récoltait le prix Argent. En 2022, grâce à leurs travaux remarquables, les étudiants d'e-artsup ont été gratifiés d'un prix Argent et de deux prix Bronze. Lors de la 54^e édition du Concours Étudiant 2023 du Club des D.A., sur le thème de la libération de la parole LGBTQIA+, le projet *Des moments pour écouter* a reçu le prix Bronze. e-artsup est honoré de participer chaque année à la reconnaissance de l'excellence créative des industries artistiques au service de la communication. [e](#)



Pauline Copy et Mathilde Monchaux, deux étudiantes d'e-artsup primées par le Club des Directeurs Artistiques.



Learning starts with you. Human

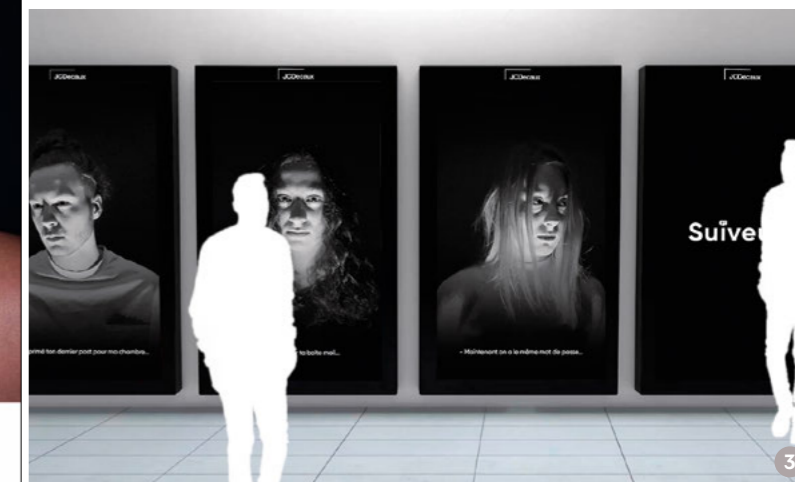
Lauréats e-artsup du Club des D.A.

1 Pauline Copy et Mathilde Monchaux, de la promo e-artsup 2023, ont reçu le prix Bronze pour leur campagne intitulée *Des moments pour écouter*. Tournée vers l'audio, leur campagne encourage la difficile prise de parole des 14-25 ans, lors d'un coming out familial, à travers l'usage du téléphone portable. Une solution de « barrière de sécurité » très appréciée du jury d'experts de la communication du Club des D.A., dont l'association Contact spécialisée dans le dialogue entre les lesbiennes, gays, bi et trans avec leur entourage.

2 La campagne tous supports du projet *Human*, de Tom Marchand, Bastien Carmona, Andréa Harcourt et Guillaume Philly, étudiants e-artsup, promo 2022, a reçu le prix Argent du Club des D.A.. *Human* a été pensé avec une identité artistique forte multisupports (logo symbole, appli, affichage urbain et digital...). Son objectif : mettre en scène les valeurs humaines au service d'un futur durable à travers une école de demain capable de tenir compte des enjeux actuels (environnementaux, inclusion, etc.).

3 Prix Bronze du Club des D.A., *Suiveurs*, version française de « stalkers », veut éveiller aux dangers de l'utilisation d'Internet sans précaution. Les affiches noir et blanc animées de visages géants suivent du regard les passants. Chaque image contient un message d'alerte. Cette campagne de prévention efficacement inquiétante, imaginée par Lila Duquet, Claire Darfeuil, Agnès Cartron, Alexandra Darquin, Anthony De Sousa et Antoine Coppel, met en scène dans le réel ce qui se passe sur le Web à notre insu.

4 En 2020, Chloé Bruneau, Léa Medioni, Léa Mosimann, Vincent Seigneur et Mehdi Abdelaziz ont rejoint la shortlist des nommés du Club des D.A. avec un projet d'école spécialisée dans le design écologique. Celle-ci enseignerait en priorité les nouveaux besoins en énergie, agriculture, textile, transport et bâtiment. Le projet complet comprend son programme éducatif, l'architecture de ses bâtiments, et sa campagne digitale.



DÈS LEUR PREMIÈRE PARTICIPATION AU CLUB DES D.A. EN 2014, LES ÉTUDIANTS EN 4^e ANNÉE GAGNAIENT LE PRIX OR AVEC LEUR PROJET **RENDEZ-VOUS.**



L'énergie créative au service des grandes causes

IMAGINÉ PAR L'AGENCE **MLLE PITCH**, ENGAGÉE POUR LES GRANDES CAUSES ET LES ENJEUX DE SOCIÉTÉ, LE CONCOURS AWARDS&CO VISE À OFFRIER UNE VOIX PUBLICITAIRE XXL À UNE GRANDE CAUSE AFIN DE FAIRE ENTENDRE HAUT ET FORT SON COMBAT AUPRÈS DU GRAND PUBLIC. UNE FOIS L'AN, TALENTS CRÉATIFS ET ÉTUDIANTS SONT AINSI INVITÉS À PLANCHER SUR UNE CAMPAGNE QUE LES PARTENAIRES DÉPLOIERONT À GRANDE ÉCHELLE. LES ÉTUDIANTS D'E-ARTSUP ONT PARTICIPÉ À CHACUNE DES QUATRE ÉDITIONS DES MLLE PITCH AWARDS&CO AVEC, À CHAQUE FOIS, DE BRILLANTS RÉSULTATS, PLAÇANT AINSI E-ARTSUP COMME L'ÉCOLE LA PLUS RECONNUE PAR LES PROFESSIONNELS CES DERNIÈRES ANNÉES.



Le concours Awards&Co encourage les étudiants à mettre leur talent créatif au service de grandes causes humanitaires.



ÉDITION 2024
L'ONG : AIDES
(www.aides.org)
Le défi : concevoir une campagne mobilisatrice afin d'encourager l'engagement des 20-35 ans dans la lutte contre le VIH.

Le palmarès e-artsup : cinq shortlists et deux prix
Prix du Public OpinionWay, catégorie Affichage pour la campagne *Grand Pas*, de Tom Duchet, Mathilde Saillio et Emma Goncalves, étudiants en 4^e année de Direction Artistique à Paris.
Troisième ex aequo de la catégorie Affichage, la campagne *T'es indispensable*, de Julien Sochet, Camille Servant et Marine Reynier, étudiants en 4^e année de Direction Artistique à Toulouse. 🏆



ÉDITION 2023
L'ONG : Médecins du monde
(www.medecinsdumonde.org)
Le défi : rendre visible la toxicité des environnements de vie et de travail de certaines populations, mettre en lumière les incidences de ces environnements nocifs sur la santé des personnes vulnérables et dénoncer leur exclusion des systèmes de soin.

Le palmarès e-artsup : trois shortlists et un prix.
Grand Prix Digital pour la campagne *On plaide coupable*, de Pauline Copy, Tristan Juhé et Mathilde Monchaux (5^e année de Direction Artistique à e-artsup Paris). 🏆



ÉDITION 2022
L'ONG : La Croix-Rouge française
(www.croix-rouge.fr)
Le défi : appeler à la mobilisation et au volontariat des jeunes de façon à les pousser à réagir et agir dans l'action citoyenne et, ainsi, espérer briser les clichés qui collent à leur image.

Le palmarès e-artsup : trois prix.
Grand Prix Affichage pour la campagne *Chaud pour*, imaginée par Valentine Schmitt, Evan Taragon et Salem Chougar, étudiants en 4^e année de Direction Artistique à Toulouse.
Prix du Public pour la campagne *On a tous quelque chose à apporter*, d'Andréa Harcourt, Bastien Carmona, Guillaume Phily et Louise Gauthier, étudiants en 5^e année de Direction Artistique à Bordeaux.
Prix des Internauts pour la campagne *Y'a + qu'à*, de Camille Prieux, Camille Mazo, Valentin Geffroy et Emma Vieillard, étudiants de 4^e année de Direction Artistique à Paris. 🏆



© JEAN-MARIE DUFOUR

Pégases

La passion jeu vidéo validée

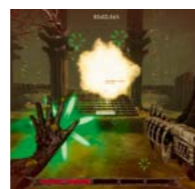


LES FORMATIONS ARTISTIQUES ET TECHNIQUES COMPLÈTES DE JEU VIDÉO D'E-ARTSUP TRANSFORMENT LES PASSIONNÉS EN CRÉATEURS APTES À PRÉSENTER LEUR PROTOTYPE DE JEU AUX PRESTIGIEUX « PÉGASES » QUI RÉCOMPENSENT LES MEILLEURES PRODUCTIONS FRANÇAISES.



« e-artsup permet aux étudiants d'appréhender la production de jeu vidéo dans des situations proches de la réalité d'un studio. »
Antonin Congy, directeur pédagogique e-artsup Bordeaux

Pégases e-artsup dans la catégorie Meilleur Jeu étudiant



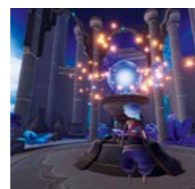
Decidit (shooter)
Inspiré de *L'Enfer* de Dante et de quelques jeux vidéo historiques ou plus modernes (de *Doom* à *Scorn*), *Decidit* joue la carte décomplexée du jeu de tir nerveux en mode roguelike dans un dédale procédural sombre et mystérieux. Un bon exercice de style de conception et de programmation qui a nécessité la coordination de 9 étudiants de 3^e année e-artsup Bordeaux. **€**

Lucas Chaperon : sound & level design Mathéo Duperoir : texturing, lighting, level art Charlië Le Mao : weapon design, weapon animation, visual effects Raphaël Jorand : visual effects, tech art, creature animation, level design Michel Art : lead game designer, lead programmer, UX, tech art, game balancing, visual effects, UI design Lois Mistrot-Dauzères : environment concepts, environment modeling, level art, UI design Jeantony Moeza : AI programming, game balancing Gaëtan Perraudin : lead artist, creature design, creature modeling, level design, level art, UI design Antonio Rosca : level design



Saida Line (simulation, visual novel)
Pour cette fiction interactive géopolitique, 6 étudiants en 3^e année d'e-artsup Bordeaux ont dû s'entendre autour du thème compliqué de la guerre civile du Liban dans les années 1970. Le joueur incarne un personnage qui doit choisir des dialogues transpartisans pour progresser dans l'histoire et faire survivre son camp. L'effort diplomatique existe entre les protagonistes comme il a eu lieu entre les auteurs du jeu lors de sa conception. **€**

Mélissa Argueil : concept art, 3D modeling, environment art, lighting Victor Deray : game design, narrative design Ryan Fayard : character art, 3D modeling Louis Morel : UI/UX, prototyping, concept art Maya Pivaudran : game design, gameplay programming, technical art Sami Torbey : producing, game design, narrative design, sound design



Osel (puzzle, platformer)
Enfant du célèbre *Prince of Persia* et des *Mille et Une Nuits*, le jeune Osel trouve son chemin à travers des temples féeriques aux architectures 3D suspendues dans le ciel. Une bonne astuce de game design des 3^e année e-artsup Bordeaux pour économiser des ressources de calculs et se concentrer sur les mouvements du personnage et ses sauts d'une structure à l'autre. **€**

Cynthia Bon, Marc Lecomte : game designers, programmers Chloé Bedin, Diane Le Mercier, Virgil Lecomte, Prune Martin, Brian Palma : game artists Alexis Boisselet, Hugo Feyzéau, Loris Tessier : sound designers



itch.io : montrer son jeu aux professionnels

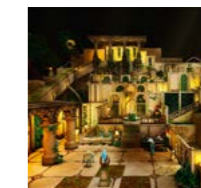
LES JEUX CONÇUS DE A À Z PAR LES ÉTUDIANTS PENDANT LEURS TROIS ANNÉES DE BACHELOR SONT POSTÉS SUR LA PLATEFORME DE PARTAGE EN LIGNE ITCH.IO POUR ÊTRE JOUÉS ET APPRÉCIÉS PAR LES JOUEURS ET LES PROFESSIONNELS DE L'INDUSTRIE.



« Les candidats viennent chez nous avec déjà quelque chose à raconter. Notre métier chez e-artsup consiste ensuite à leur permettre de s'exprimer en leur offrant des outils. »
Alexis Deschamps, coordinateur pédagogique Jeux Vidéo, e-artsup Toulouse

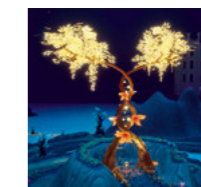
E-ARTSUP COLLABORE AVEC DES STUDIOS DE RENOM COMME RIOT GAMES, EPIC GAMES, UBISOFT, QUANTIC DREAM ET DON'T NOD À PARIS, ASOBO STUDIO À BORDEAUX OU ANKAMA À LILLE POUR FORMER SES ÉTUDIANTS EN JEUX VIDÉO.

La vitrine des jeux made in e-artsup sur itch.io



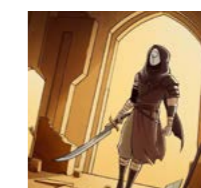
Stone Keeper 2 (hack'n slash, aventure)
Commencé et publié par une équipe de 2^e année e-artsup Montpellier avec le moteur graphique Unity, *Stone Keeper* a été remanié et amélioré en 3^e année pour devenir *Stone Keeper... 2*. Un bel exemple de travail au long cours d'une équipe qui rend un doux hommage aux jeux d'action-aventure à la *Zelda* des années 2000. Le gameplay mélange habilement action, aventure et puzzles environnementaux. **€**

Léa Hoareau, Alix Granlin : 2D, 3D texturing & lightning Bruno Davila : environment artist 3D Xavier Gappe : environment artist 3D, level design Oscar Durand : rig animator 3D Clément Garcia, Dimitri Kapris : developers Jérémy Ferreira Da Silva : developer, tech art Théo Carouge : developer, level design Chloé Dumas, Kaze, Landy Rakotomalala : sound design & music



Ekinox (platformer 3D)
Un petit groupe de 3 étudiants d'e-artsup Nice a surpris tout le monde en réalisant un joli jeu d'action-plateforme presque écologique dès leur 1^{re} année. Le concept malin de créatures lumineuses égarées dans un monde ténébreux débouche sur un gameplay jouant avec l'ombre et la lumière. **€**

Audrey Benoît : lead project, concept art, game design, level design, animation, 3D modélisation Idrisse Abdoul : concept art, game design, level design, animation, 3D modélisation Anthony Hubert : tech artist, game design, level design, game developer, FX and UI



The Adept (action-RPG en 2,5 D)
Créé par 4 games artists et 3 game designers dans le cadre d'un projet de fin d'année de cycle à e-artsup Lille, *The Adept* s'essaie au mélange de genre. Action en scrolling horizontal, séquences réflexes en QTE (Quick Time Events) et progression de compétences façon jeu de rôle, le tout devient un exercice redoutable d'équilibre. **€**

Victorien Prévot : auteur



A PLAQUE TALE INNOCENCE © ASOBO STUDIO



Festival e-artsup NEXTGen

Penser l'avenir de la création

En partenariat avec le festival avant-gardiste UMANoïd de Nice, e-artsup programme son propre événement annuel baptisé NEXTGen. Destruction des savoirs ? Remise en cause des rôles professionnels ? Créativité confiée à l'I.A. ? Dans un contexte de fortes mutations numériques, notre festival NEXTGen aborde des thèmes et territoires cruciaux du monde de la création. Vers quelles mutations se dirige le cinéma de demain ? Quel est l'avenir de la 3D plein écran du jeu vidéo à l'animation ? Alors que les images créées via du texte par des logiciels d'I.A. envahissent nos écrans,

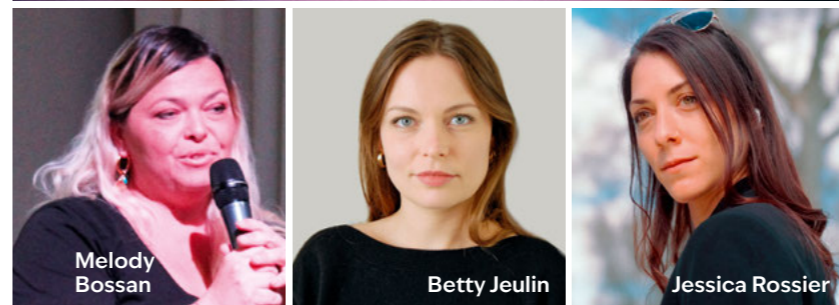
quel va être le nouvel élan des artistes et acteurs des industries créatives ? Autant de questions soulevées pendant les deux journées de ce festival. Dans la douceur du début de l'été à Nice, tables rondes et keynotes offrent aux professionnels invités l'occasion de partager leurs expériences et de tisser des liens avec les nouvelles générations créatives venues les écouter. Une série d'interviews avec des intervenants prestigieux sur des thématiques techno-culturelles pointues font de ce festival d'été un véritable think tank. Destiné à intéresser toutes les générations, NEXTGen propose également des ateliers dédiés aux collégiens et lycéens dans le cadre du programme d'éducation artistique et culturelle du festival. Découverte du cinéma et des techniques d'animation, d'écriture de scénario et de mise en scène jusqu'au montage, ces ateliers sensibilisent aux moyens de passer de l'imaginaire à la création. Et parce que l'histoire de demain s'écrit avec la connaissance d'hier, NEXTGen va naturellement chercher dans l'histoire culturelle ce qui va nourrir les créateurs d'aujourd'hui. Pendant l'édition 2024, une rétrospective choisie des films de Ralph Bakshi a ainsi remis en lumière des techniques d'animation pionnières depuis les débuts du cinéma et pourtant encore utilisées aujourd'hui. **e**



« Toutes les filières des images numériques connaissent une refonte et une redéfinition des éléments essentiels de la création. Avec le festival annuel NEXTGen, nous réunissons des experts pour en parler devant nos étudiants. »
Nicolas Becqueret,
Directeur Général e-artsup



« The Fever Dream », illustration avec I.A. par Le Moon



Comment penser le futur de la création ?

Parmi les professionnel(les) invité(e)s sur la scène de L'Artistique de Nice lors du festival NEXTGen, la réalisatrice Melody Bossan (nom d'artiste : Le Moon) a confié que créer des films avec de l'I.A. lui permet de manager une équipe réduite, de contrôler sa réalisation de A à Z et d'avoir un processus de création plus pure. Betty Jeulin, avocate spécialiste des I.A. génératives, a précisé que ce sont d'abord les milieux de la publicité, du cinéma et du jeu vidéo qui la consultent pour connaître les limites d'utilisation de l'I.A. générative dans leurs contenus ou pour, au contraire, protéger leurs créations. Jessica Rossier, enfin, créatrice des jeux *Aurora's Dream* et *Eternal Shadows*, a souligné avec ironie et sérieux qu'il y aura tellement d'images générés par I.A. partout, qu'il suffira à un artiste de reprendre le crayon et la gomme pour être original et attirer l'attention ! **e**

La rotoscopie sous les projecteurs

Quels que soient les outils et les mutations technologiques, le dessin et l'animation contemporains s'informent inévitablement à partir des artistes et pionniers d'hier. Lors de l'édition 2024, nous avons ainsi organisé, en compagnie d'UMANOïd, une rétrospective Ralph Bakshi, la légende du cinéma d'animation des années 1970-1980. Empêché de cartooner en rond, le réalisateur a bousculé pas mal de tabous avec ses films *Heavy Traffic* (1973) ou *Coonskin* (1975), qui ont participé à la contre-culture d'alors. Porte-drapeau de la rotoscopie, technique inventée par Max Fleischer au début du XX^e siècle encore à la base de bon nombre d'effets spéciaux aujourd'hui, Ralph Bakshi est plus connu du grand public pour son adaptation du *Seigneur des anneaux* en 1978. **e**



TABLE RONDE AUTOUR DE L'I.A. GÉNÉRATIVE AVEC NICOLAS BECQUERET (E-ARTSUP), ISABELLE VANINI (AFCA) ET BETTY JEULIN (AVOCATE).



LE THINK TANK E-ARTSUP NEXTGEN A LIEU AU SEIN DU FESTIVAL UMANOÏD, DÉDIÉ AUX NOUVELLES IMAGES, HÉBERGÉ PAR LA VILLE DE NICE.



LES CONFÉRENCES E-ARTSUP NEXTGEN ONT ÉTÉ DIFFUSÉES EN DIRECT ET RESTENT DISPONIBLES SUR YOUTUBE.



CINEMA VOX STRASBOURG © BARTOSCH SALMANSKI

e-artsup fait son cinéma dans les salles et les festivals



© DR

« Tous nos étudiants en programme Cinéma d'Animation révent de voir un jour leur film projeté sur grand écran. e-artsup leur offre ce grand plaisir qui leur permet aussi de faire progresser leur travail. »

Julie Bonzom-Breda,
directrice e-artsup Toulouse

Une sortie très appréciée des étudiants et des familles : les campus e-artsup invitent une fois par an leurs étudiants hors les murs dans des événements de partage pédagogique et festif. L'occasion d'échanger avec des professionnels de la création artistique. e-artsup participe ainsi activement à des festivals de renom comme le Festival international de cinéma d'animation d'Annecy ou le Cartoon Forum de Toulouse, mais organise aussi ses propres événements en louant des salles de cinéma dans chaque ville de nos campus. Les élèves sont ainsi entraînés pour le plaisir ou pour une saine émulation à présenter devant un public de pairs et familial leurs travaux. Lancée à e-artsup Nantes qui compte de nombreux films d'animation primés - dont 2 nommés aux Oscars ! -, cette initiative est désormais déclinée avec succès dans tous nos campus de France. Les films d'animation des 1^{er} et 2^e années côtoient ceux plus aboutis des 5^e année qui ont mobilisé des équipes de cinq à six étudiants. Des séquences en motion design et des extraits de jeu vidéo complètent les projections. À la fin de la séance, les étudiants montent sur scène pour échanger avec le public présent. Des invités VIP interviennent également, tel le conservateur du musée des Arts décoratifs de Strasbourg, Louis-Napoléon Panel, ou des parrains comme Kristof Serrand à Nantes, célèbre directeur de l'animation, de Dreamworks à Netflix. Grâce à ces événements, les étudiants découvrent pour la première fois leur travail sur grand écran en compagnie de leurs familles et d'un public invité quand la place ne manque pas. « Voir sur grand écran les contenus que l'on a produits, qu'il s'agisse de jeu vidéo, de motion design ou de cinéma d'animation, ça n'a pas de prix », confirme la directrice d'e-artsup Strasbourg, Carole Pépin, après avoir fait salle comble. **e**



e-artsup dans les festivals

e-artsup présente les travaux de ses étudiants dans les festivals de films d'animation du monde entier. De l'Espagne jusqu'à l'Australie, de l'Ukraine aux États-Unis, sept films d'animation issus des rangs d'e-artsup ont fait l'objet de 44 sélections internationales. À Toulouse, invités au Cartoon Forum en compagnie d'autres écoles, les étudiants d'e-artsup assistent à des masterclasses de professionnels de l'animation qui les

éclairent, entre autres, sur la meilleure manière de pitcher efficacement leurs films. À Cannes, nos étudiants, pleinement acteurs, habitent de manière exclusive Le Palais des festivals à l'occasion des Cannes Lions, le Festival international de la créativité. Au prestigieux Festival international du film d'animation d'Annecy, nous envoyons chaque année une délégation pour être au plus près des tendances dans le domaine. À ce jour, nous comptons 34 sélections dans 18 festivals. **e**



© DR E-ARTSUP

Kristof Serrand anime le cinéma avec e-artsup

Chef d'animation depuis plus de quarante ans, responsable en particulier des animations de personnages, Kristof Serrand a été reçu par e-artsup Nantes pour une masterclass de haut niveau dans une salle de cinéma. Celui-ci a présenté aux étudiants de nombreux making-of et « behind the scenes » avant de

répondre aux questions. Dans les années 1980, Kristof Serrand travaille déjà sur les films d'animation *Astérix*. Il enchaîne avec *La Belle et la Bête* pour Disney, *Fievel au Far West* pour Amblin Entertainment, *Le Prince d'Égypte* pour Dreamworks...

Depuis, il supervise les films d'animation produits par Netflix dont le prochain dessin animé *Astérix* signé Alain Chabat. **e**



© BARTOSCH SALMANSKI

CAROLE PÉPIN, DIRECTRICE, ET VINCENT LAMARCHE, DIRECTEUR PÉDAGOGIQUE DES FILIÈRES DIRECTION ARTISTIQUE ET MOTION DESIGN DE STRASBOURG.



© BARTOSCH SALMANSKI

À STRASBOURG, E-ARTSUP A FAIT SON CINÉMA DANS LA SALLE DE 250 PLACES PLEINE À CRAQUER DU CINÉMA VOX, AU CŒUR DE LA VILLE.



Les 3^e année en Cinéma d'Animation d'e-artsup Toulouse lors du Cartoon Forum 2024

e-artsup à tous prix dans les concours, festivals et salons

Dans son cadre pédagogique de formation et de passerelle vers le monde de l'emploi, e-artsup implique ses étudiants dans de nombreux festivals et projets de la société civile. Très tôt, nos Bachelors et Masters s'habituent à être en contact avec des associations spécialisées, des institutions, collectivités et entreprises qui organisent des participations actives, des challenges et des concours. L'objectif consiste à mettre nos étudiants très vite dans le bain des besoins des professions qu'ils visent, de passer de la théorie et des ateliers concrets, à des travaux, voire à des œuvres, offerts à des regards extérieurs. À Paris, les équipes participent notamment aux soirées annuelles « In

design we +rust » organisées par l'ADC (Association Design Conseil). Celles-ci regroupent les agences de design françaises depuis 1988. Ces soirées permettent à nos étudiants en Motion Design d'échanger avec des talents d'agences de design à propos de leurs métiers et bonnes pratiques. En 2024, en réponse au sujet proposé « Faites du nouveau », un duo d'étudiants e-artsup a ainsi participé à la création du **Collège des écoles** de l'ADC. Une initiative qui rapproche encore davantage les étudiants en écoles de design des professionnels.

La participation du campus de Lyon à la **Designers Éthiques** a permis aux étudiants de s'interroger sur ce que veut dire être designer quand il faut jongler entre urgence sociale, environnementale et innovation technologique.

Inscrites depuis trois ans au concours de création organisé par **Solidays**, les propositions visuelles de nos étudiants se retrouvent déclinées à chaque édition en vêtements et goodies au profit de l'association Solidarité Sida. À Strasbourg, dans le cadre des **Rencontres internationales de la culture, de la connaissance et de l'immersif (RICCI)**, les étudiants ont réfléchi pendant un hackathon de trois jours à ce que pourrait être le cinéma de demain.

Véritable démarche artistique, les travaux animés des étudiants participent aux projections/mapping vidéos sur des bâtiments pendant la **Fête des lumières** à Lyon ou encore le **Cœur de Ville en Lumières** de Montpellier. **e**



PROJECTION MAPPINGS LORS DE L'ÉVÉNEMENT **CŒUR DE VILLE EN LUMIÈRES À MONTPELLIER** PAR LA PROMO E-ARTSUP 2024.

DE LYON À PARIS, E-ARTSUP PARTICIPE CHAQUE ANNÉE AUX SALONS DE L'ÉTUDIANT



DESIGN SOLIDAYS RETENU PAR **MATHIEU BEAUVISAGE**, E-ARTSUP PARIS.

Le plein de récompenses pour nos étudiants

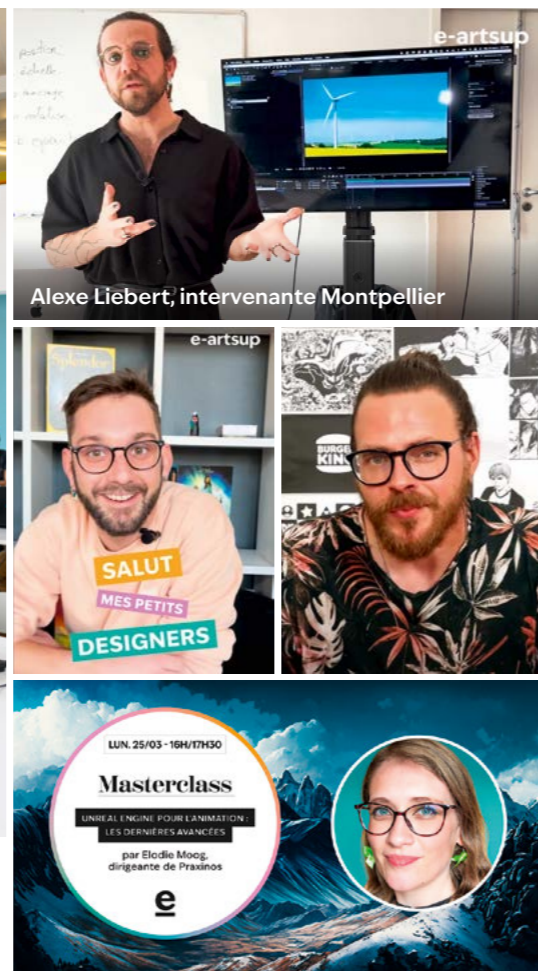
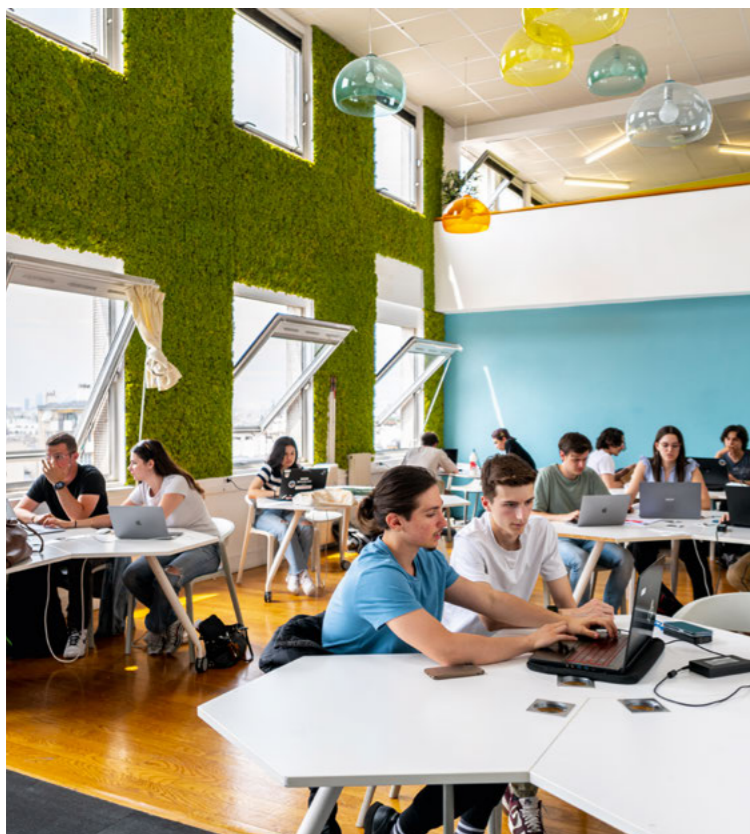


Les travaux des étudiants de nos campus remportent chaque année de nombreux prix décernés par le monde professionnel dans toutes les catégories : animation, motion design, jeux vidéo, direction artistique... Ainsi, lors de la cérémonie annuelle de remise des prix **Pégases** de l'**Académie des arts et techniques du jeu vidéo**, les créations e-artsup retenues se retrouvent au milieu des meilleures productions françaises de jeux vidéo (voir p. 46). En créant des campagnes d'affichage pour des associations et institutions caritatives qui sensibilisent à de grandes causes humanitaires et sociétales, nos étudiants sont récompensés lors du

concours **Mille Pitch** (voir p. 44). Aux derniers **Rookie Awards**, des films d'animation, des jeux vidéo et même un projet de jeu de plateau de nos étudiants ont remporté des prix qui ont permis de classer les programmes de formation d'e-artsup dans le top 10 créatif international ! En rejoignant depuis 2014 le **Club des Directeurs Artistiques**, e-artsup offre à ses étudiants l'opportunité d'être récompensés grâce au design inventif de leurs campagnes publicitaires. Enfin, en partenariat avec des entreprises, collectivités et associations, nos propres workshops donnent l'occasion à nos étudiants de se distinguer avec des projets à fort potentiel en phase avec les préoccupations du monde réel (voir p. 28 à 33). Ainsi des clips vidéo pour accompagner le lancement de la fusée Ariane 6 pour **ArianeGroup** ou la prise en charge des décors du pavillon français de la renommée **Biennale de Venise** permettent-ils à nos étudiants d'être salués et reconnus par de prestigieux professionnels internationaux. **e**



LE JEU VIDÉO **SAIDA LINE** CONÇU PAR LES 3^e ANNÉE D'E-ARTSUP BORDEAUX A FAIT PARTIE DE LA SÉLECTION DU SALON VIVATECH DÉDIÉ AUX STARTUPS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES.



e-artsup infiltrée dans la culture digitale

INSTRUCTIVES ET FUNS, DE NOMBREUSES VIDÉOS EN LIGNE DONNENT AUX ASPIRANTS CANDIDATS LES MOYENS DE SE FAMILIARISER AVEC NOS CAMPUS. **DES SERVICES WEB CURATÉS E-ARTSUP** METTENT ÉGALEMENT EN RELATION ANCIENS DIPLÔMÉS ET ÉTUDIANTS POUR UN PARTAGE D'EXPÉRIENCE...

Les chaînes YouTube e-artsup

Immersion dans les campus e-artsup
Les playlists de la chaîne YouTube e-artsup permettent de se familiariser avec l'ambiance de nos 14 campus européens. Des visites guidées font le tour des locaux de Paris à Lyon en passant par Strasbourg ou Lille. Des vidéos et showreels des travaux de nos étudiants sont également diffusés, tels les jeux vidéo, les films d'animation, les Grands Projets collectifs de fin d'études aux côtés d'institutions et d'entreprises partenaires.

Partage d'expérience
Quels sont les premiers pas d'un étudiant en 1^{re} année ? Quel Bachelor choisir quand on a la fibre artistique ? À quoi ressemblent les cours ? Comment cela se passe-t-il au quotidien ? Où conduisent les cycles Motion

Design, Cinéma d'Animation, Concept Art... Illustratrice, storyboarder, ingénieur, typographe, directrice artistique... les enseignant(e)s expliquent en vidéo le comment et le pourquoi de tel cycle d'études à la fois en termes de développement personnel que de débouchés professionnels.

Tutos gratuits
e-artsup forme désormais à la dernière version du logiciel graphique Unreal Engine 5. En parallèle, nous mettons à disposition sur notre chaîne YouTube une série de tutoriaux théoriques et pratiques du moteur 3D le plus répandu et ambitieux de l'industrie du jeu vidéo. Unreal 5 sert également bien d'autres secteurs comme le cinéma et les séries, la publicité et tous les domaines faisant appel à des décors en images de synthèse. Libres d'accès, ces vidéos initiatiques et funs aident à se familiariser avec Unreal 5 avant de venir se former complètement dans l'un de nos campus.

Animations pop culture
Avec Suppa, e-artsup accueille aussi une playlist façon YouTubeur qui analyse l'historique et les mécaniques de gameplay de jeux cultes ou à redécouvrir comme *Beyond Good & Evil*, *Gravity Rush*, *Scorn*... Suppa s'intéresse aussi aux créateurs de jeux eux-mêmes, tel Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*...) ou des studios incontournables (Rockstar).

Experts invités
Conférences d'experts invités, masterclasses de VIP à hauteur des étudiants dans l'un ou l'autre de nos campus, keynotes sur la scène de festivals font l'objet de vidéos consultables sur la chaîne YouTube d'e-artsup. [e](#)



De Twitch à YouTube, des streamers partenaires d'e-artsup diffusent à une nouvelle audience les jeux vidéo et travaux des étudiants.



Streamers, les nouveaux ambassadeurs e-artsup

Pour faire connaître les prototypes de jeux vidéo que nos étudiants réalisent de A à Z pendant leur Bachelor, e-artsup collabore avec de jeunes streamers. Devant leur audience en ligne, ceux-ci jouent et testent en live les jeux développés en interne chez e-artsup et mis à disposition sur la plateforme de diffusion itch.io (voir page 47). Comme pour les jeux des grands studios, les prototypes de jeux sont ainsi déjà mis en contact avec un public de passionnés. En partenariat avec e-artsup, ces streamers lancent aussi en direct des démonstrations de logiciels et autres making-of faisant l'écho des activités en cours des étudiants. [e](#)



« Réussi ou pas, le succès d'un jeu vidéo repose sur la "fame" qu'on lui accorde. Il en va de même pour les jeunes talents qui feront nos jeux de demain. C'est notre engagement, en tant qu'école, d'innover pour leur faciliter l'accession au monde professionnel. Il est évident que streaming et jeux vidéo sont deux mondes intrinsèquement liés. »

Paul Lamotte, production de contenus et attractivité digitale, e-artsup Montpellier



LinkedIn Live entre Nicolas Becqueret, Directeur Général d'e-artsup, et Julie Dayre, chargée de Ressources humaines Asobo Studio, Bordeaux.

Instagram, Facebook, Twitch, TikTok et aussi...

LinkedIn Live
Sur LinkedIn, e-artsup diffuse des entretiens live avec experts, anciens diplômés, chefs d'entreprise et personnalités des métiers de la création artistique. Des témoignages précieux sur l'évolution des technologies numériques et du marché du travail.

Datalumni
Plateforme web privilégiée de mise en réseau de nos étudiants, Datalumni favorise la cohésion et l'entraide

entre étudiants et anciens diplômés. Façon mentorat, des alumni/parrains d'e-artsup guident et conseillent les étudiants actuels dans leurs recherches de stages et d'alternances. Avec une messagerie instantanée et un blog d'actualités, Datalumni est aussi une porte d'entrée vers la recherche d'emploi et l'insertion professionnelle.

Study Advisors
Site de partage d'expériences entre étudiants et diplômés d'écoles supérieures, Study Advisors centralise les questions et réponses des étudiants pendant leurs cycles d'études. De nombreux diplômés e-artsup y sont inscrits et disponibles pour relayer des informations et des conseils. [e](#)





Grands Projets : une école engagée avec ses étudiants

Nos étudiants connaissent déjà très bien la vie professionnelle qui les attend. Stages et alternances les y ont préparés. Pour valider les acquis et faire ses preuves, rien de tel cependant que la pratique. Nous appelons cette ultime épreuve les « Grands Projets ». Fruits de plusieurs mois de travail passionné, seul ou en équipe, ces initiatives d'engagement sociétal deviennent une aventure épanouissante où tous les apprentissages sont sollicités. Ces Grands Projets démarrent à la fin de la 4^e année à partir d'une réflexion initiale et d'une étude de marché, avant de se concrétiser pendant la 5^e année. La conception créative puis la production, l'élaboration de l'argumentaire commercial jusqu'à la construction d'un stand sont alors présentés à un public d'experts issus de grandes agences, de studios et d'entreprises des secteurs concernés. Pour les étudiants, ces projets offrent l'occasion de se saisir d'un thème de société, écologie, RSE (Responsabilité sociétale des entreprises), inclusion, santé..., souvent en lien avec leur histoire personnelle. Avec leur talent et leur créativité, ils tentent d'apporter une solution concrète à un problème donné. 160 Grands Projets ont ainsi été réalisés en 2023, 218 en 2024, tous campus confondus. Les pages suivantes présentent une sélection éclectique de projets menés entre 2022 et 2024 sur nos campus au terme de quatre programmes : Direction Artistique, Motion Design, Cinéma d'Animation et Jeux Vidéo. 

GAME DESIGN : PAS DE GRANDS PROJETS, MAIS D'ÉNORMES PROJETS !

Le programme Jeux Vidéo tient une place à part dans cette sélection. Au terme de leur troisième et dernière année, les étudiants en Game réalisent un prototype complet : concept, level design, graphisme, son, code... qui est ensuite exposé sur la plateforme dédiée itch.io.

« Chaque projet est abouti d'un point de vue commercial. Les étudiants ont une vision très professionnelle de leur métier. Ils sont aptes à entrer sur le marché du travail. »

Yannick Michel,
directeur de création chez Madaré,
juré Grands Projets étudiants 2024



DIRECTION ARTISTIQUE – PARIS

ENVIRONNEMENT

PAPIERS VOLANTS
DONNER UNE SECONDE VIE AU PAPIER

Chaque année, 6 milliards de journaux, 500 millions de livres et 87 millions de magazines sont imprimés en France. La plupart des chutes de papier issues de cette industrie sont recyclées, mais le processus est très énergivore : l'University College of London a montré que l'empreinte carbone liée à la production de papier recyclé est plus importante que celle de la fabrication de papier vierge. Un comble !

Papiers volants est un projet d'« upcycling » des chutes de papier issues de l'imprimerie. Il vise à récupérer le papier et à le revaloriser en le transformant en objets décoratifs.

Papiers volants vient questionner les pratiques et proposer des solutions pour utiliser ces chutes qui ne sont plus indésirables mais sources d'inspiration. ♻️



Ségolène Proust de La Gironière | @segolene.pdlg@gmail.com



DIRECTION ARTISTIQUE – BORDEAUX

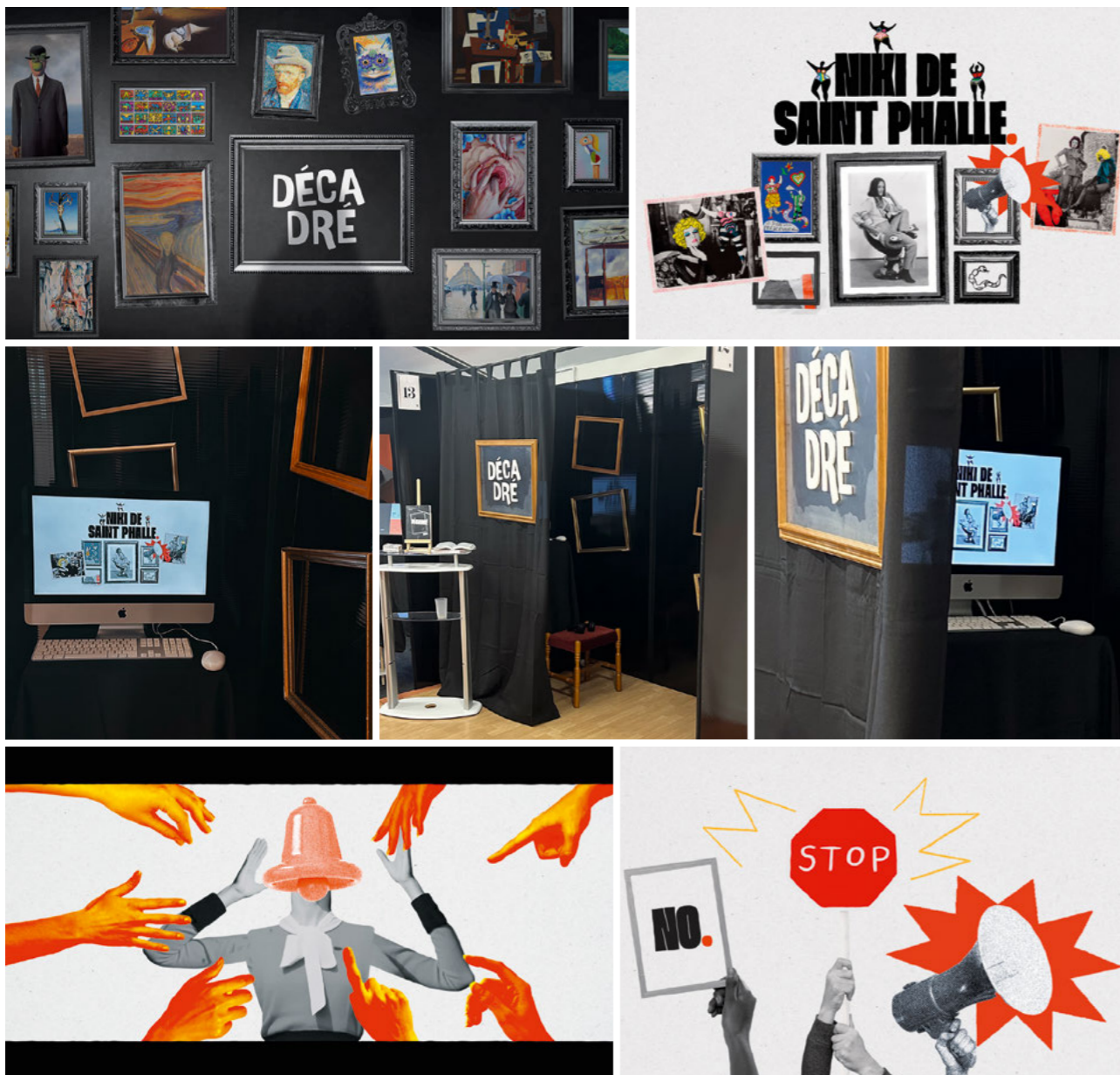
SANTÉ

RAVIV'
LA MÉMOIRE DANS L'APP

En France, 900 000 personnes sont atteintes de la maladie d'Alzheimer, dont deux fois plus de femmes que d'hommes. Les effets de cette maladie sont connus : elle dégrade d'abord la mémoire à court terme avant de s'étendre petit à petit à l'ensemble du cerveau. Et il n'existe actuellement aucun traitement capable de la guérir. Seuls quelques-uns parviennent à ralentir son évolution ou à limiter les troubles du comportement : déficit de réflexion, de mémoire ou de communication dans les activités quotidiennes... Le jeu de société *Raviv'* veut participer de cette amélioration en stimulant les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer. Composé de pions, d'un plateau et de cartes avec différents défis, il est réalisable par les personnes malades. ♻️



Valentine Fournier | @fournievalentine29@gmail.com | valentinefournier.myportfolio.com



MOTION DESIGN – NANTES

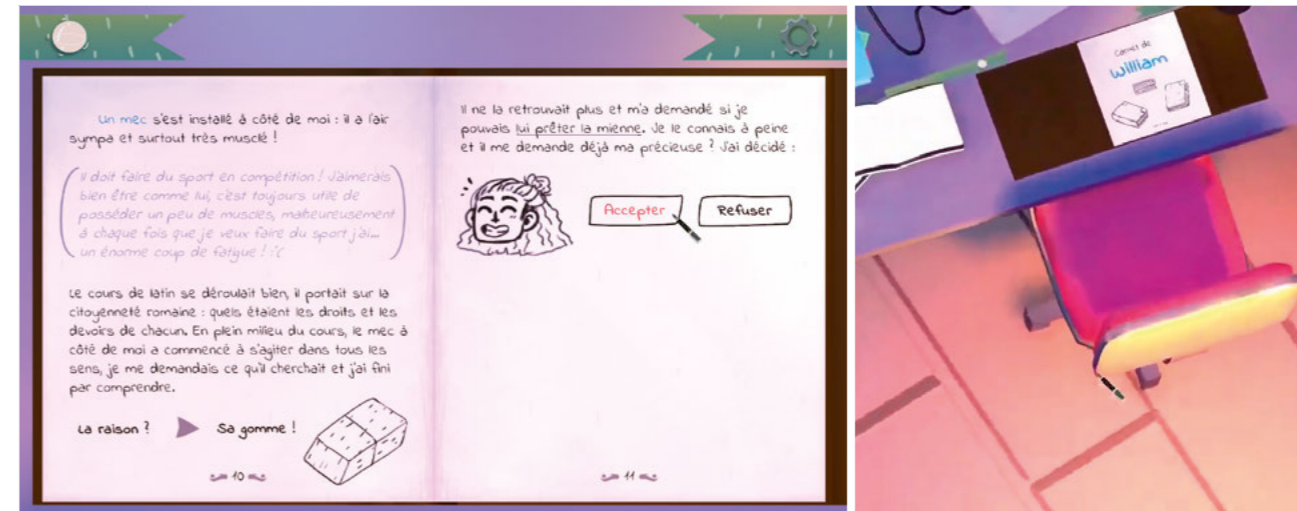
SANTÉ

DÉCADRÉ
DÉCONSTRUIRE LE MYTHE DE L'ARTISTE FOU

Deux Français sur trois se considèrent mal informés sur les troubles mentaux. *Décadré* est une minisérie documentaire visant à sensibiliser le public par la déconstruction du mythe de l'artiste fou. Le projet met en avant des artistes considérés en leur temps comme « fous » et démystifie l'idée que la création provient d'esprits perturbés. C'est aussi une étude sur la manière dont les troubles mentaux se manifestent dans l'art. *Décadré* s'inscrit dans une démarche de sensibilisation et de lutte contre la psychophobie. Car si la figure du fou est en constante évolution depuis l'Antiquité, la notion de folie, elle, suscite toujours des controverses, notamment en raison d'un manque de communication. *Décadré* propose des informations claires sur ces mécanismes, dans une démarche de vulgarisation par le biais de l'art. 📌



Samantha Trépart @sam0631@hotmail.fr @decadre.mov



JEUX VIDÉO – LILLE

AVENTURE

CHER JOURNAL
JOUER POUR SENSIBILISER CONTRE
LE HARCÈLEMENT SCOLAIRE

Cher Journal est un jeu à choix narratifs sur les thèmes de l'adolescence et du harcèlement scolaire. L'histoire est celle de William et Audrey, deux adolescents qui confient leur vie à leur journal intime. C'est dans leur « chambre-bulle » respective que l'aventure commence. Au fur et à mesure de sa progression, le joueur sera amené à partager leurs doutes, leurs états d'âme, leurs conflits moraux... Et à faire des choix souvent délicats dont il est toujours difficile de mesurer à l'avance les conséquences. Développé en lien avec l'association « Marion la main tendue », qui lutte contre le harcèlement scolaire et les cyberviolences, *Cher Journal* est un jeu simple et attachant, au graphisme touchant, qui nous fait nous retrouver dans les visions, pourtant opposées, des deux protagonistes. 📌

Cher
Journal



Q. Evrard, P. Grede, R. Grzegorzewski, V. Mauroy, M. Schmitt roman-grzegorzewski.itch.io/cher-journal

BLOCOTHÈQUE

27
Blocs catalogués

A story of two worlds

TOP : 07/11/21

Qualités :

- Gainage
- Arquée
- Semi-arquée
- Compression
- Talon haut

VOIR LES DÉTAILS

AJOUTER UN BLOC



MOTION DESIGN – BORDEAUX

SPORT

BLOCOTHÈQUE
LÀ-HAUT, SI J'Y SUIS

La pratique de l'escalade en salle connaît une progression considérable, au point que la France comptait près de 300 salles privées en 2022, pour seulement une vingtaine au début des années 2000. Les adeptes sont autant des femmes que des hommes, relativement jeunes, avec une proportion significative d'enfants et d'adolescents âgés de 9 à 17 ans. Ils consacrent entre 300 et 500 euros chaque année à leur sport, principalement en équipement.

Blocothèque est une application mobile permettant de suivre sa progression en escalade à l'aide de statistiques, de vidéos et de photos. Son point fort est de cataloguer les blocs réalisés, ce qui permet d'éliminer la nécessité d'un système de cotation universel – un atout lorsque l'on change de salle, par exemple suite à un déménagement. 📍



Elliott Guérin @eliott.guerin@e-artsup.net

BLOCOTHÈQUE



DIRECTION ARTISTIQUE – STRASBOURG

SOCIÉTÉ

MOTS-CÂLIN
LE DOUX COMPAGNON POUR GÉRER TES ÉMOTIONS

Face à la dépression, au burn-out, à l'isolement psychologique et moral... et si l'on apprenait dès le plus jeune âge à percevoir, comprendre, maîtriser et exprimer nos émotions ? C'est le pari de *Mots-câlin*, une série de livres interactifs dédiés aux jeunes enfants pour les aider à explorer toute la palette de leurs émotions et à les partager avec leurs parents. Parce que parler de ses émotions est crucial pour le bon développement mental de l'enfant. C'est aussi un facteur important pour la qualité de la relation parent-enfant.

Accompagnées d'une peluche, ces histoires originales et ludiques s'intègrent facilement dans le quotidien des familles. La lecture devient un moment de partage propice au développement de l'intelligence émotionnelle de l'enfant. 📖



Émilie Santos-Ricardo @tokkemi.art@gmail.com readymag.com/tokkemi/portfolio/



DIRECTION ARTISTIQUE – PARIS

INCLUSION

somà

SOMÀ
SAVOIR S'OUVRIR À UN MONDE AMOUREUX

« Mon frère, atteint de trisomie, se plaignait de ne pas avoir de copine, et ma mère souhaitait une plateforme de rencontres adaptée », expliquait Marine Bessaad à M6 qui lui consacrait un reportage dans « Un jour, un doc ».

Loin des tabous et des clichés, Somà a donc été créée pour aider les personnes trisomiques à trouver l'amour, mais aussi à s'informer sur tous les aspects de la sexualité. Si l'application n'oublie pas les parents et les aidants qui peuvent assister les utilisateurs, elle a été conçue pour que toute personne, autonome ou non, puisse la consulter seule, en toute intimité. Parce que le handicap ne devrait pas être un obstacle à l'épanouissement amoureux, affectif ou sexuel. ♣



Marine Bessaad @ maarine.bessaad@gmail.com



DIRECTION ARTISTIQUE – LILLE

SANTÉ

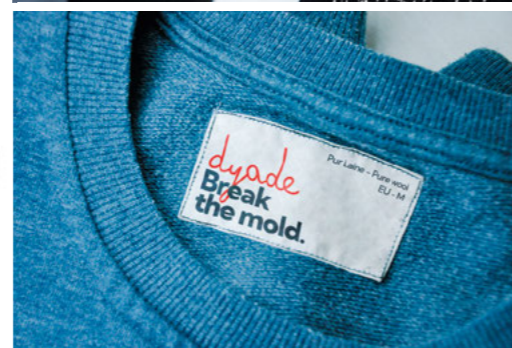
INKTHÉRAPIE
LA THÉRAPIE DANS LES TRAITS

Instrument d'identité corporelle et d'expression de soi, le tatouage gagne en popularité autant qu'il entre dans les mœurs. On le sait moins, il peut aussi être abordé comme une solution de reconstruction postopératoire : dessiné pour cacher ou sublimer une cicatrice en la mettant en scène, il favorise la réappropriation du corps après une opération lourde comme l'ablation d'un sein ou une amputation. Malheureusement, encore trop peu de médecins le suggèrent à leurs patients.

Conçu pour être mis à disposition dans les salles d'attente des cabinets médicaux et des hôpitaux, le livre *Ink Thérapie* permet de communiquer sur cette solution. Il veut aussi rassurer les personnes sur cette pratique en leur fournissant toutes les informations nécessaires à la réalisation de leurs tatouages. ♣



Océane Véron @ oceaneveron.graphic@gmail.com @oceane.graph



DIRECTION ARTISTIQUE – PARIS

MODE INCLUSIVE

DYADE
BREAK THE MOLD

Si le thème du genre est de plus en plus mis en lumière, l'offre de vêtements « genderless » demeure limitée ou inaccessible. Partant de ce constat, Dyade propose une ligne de vêtements dédiés aux personnes qui cherchent à explorer ou affirmer leur identité de genre. La marque regroupe une boutique à Paris et un e-shop, et propose des ressources sur la mode sur les réseaux sociaux. Dyade s'affranchit des limites imposées par les normes de genre traditionnelles. Ses créations audacieuses véhiculent un message axé sur l'acceptation de soi et créent un espace où chacun peut s'épanouir sans entrave ni préjugé. Plus qu'une marque, Dyade est un vibrant appel à ce que chaque individu puisse vivre pleinement son identité de genre. [e](#)

dyade



Nicolas Aigueperse @ nicolas.aigueperse@e-artsup.net nicolas-aigueperse.com



DIRECTION ARTISTIQUE – LYON

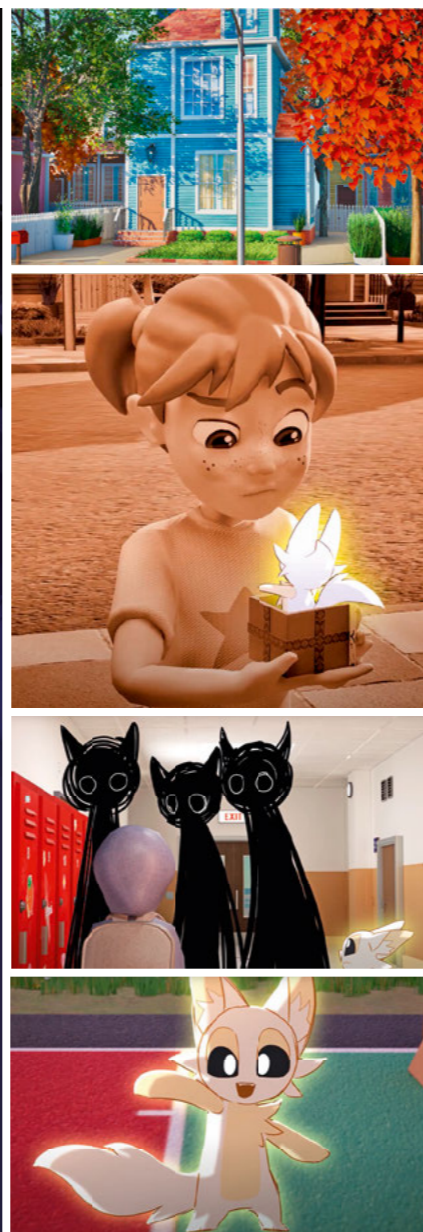
BIEN-ÊTRE ANIMAL

SANS QUEUE NI TÊTE
AVANCER MAIN DANS LA PATTE

Malgré les efforts des associations, la lutte contre la maltraitance animale peine encore à produire des résultats concrets. Les premières victimes ? Nos animaux de compagnie : chats, chiens, oiseaux, reptiles... Afin d'assurer une coexistence harmonieuse et le bien-être de tous, il est essentiel de proposer des outils d'information complète sur chaque espèce. Le projet *Sans queue ni tête* se présente comme une plateforme Web et une application participative pour lutter contre la maltraitance animale au domicile. Elle informe sur le mode de vie des animaux de compagnie et propose des solutions concrètes pour ne pas porter préjudice à leur bien-être. Une sensibilisation à la cause et des actions simples permettent à chaque citoyen d'apporter sa contribution. [e](#)



Manon Lesbre @ manonlesbre@gmail.com www.behance.net/manonlesbre1



CINÉMA D'ANIMATION - MONTPELLIER

GÉRER LE STRESS

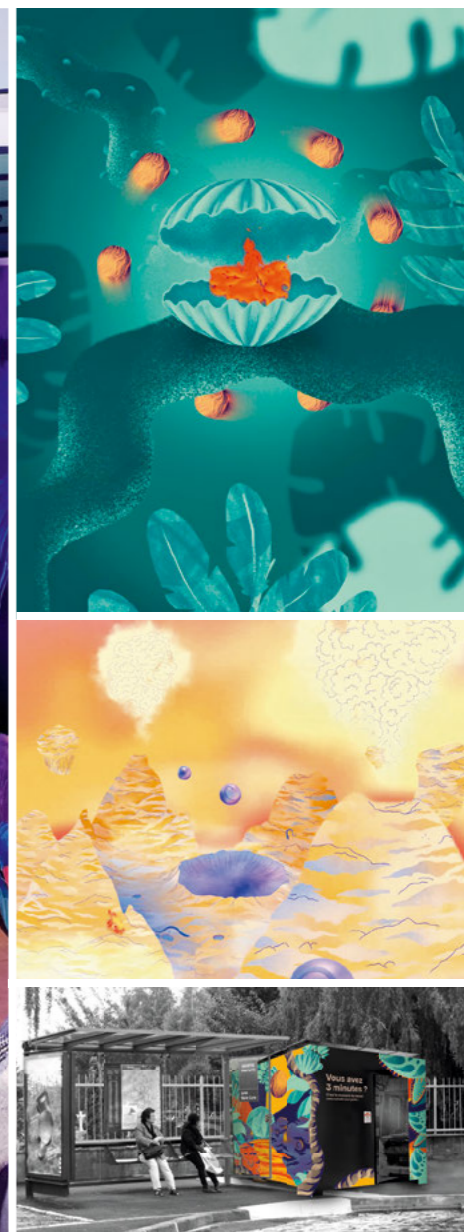
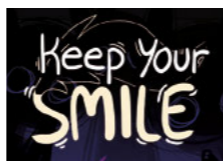
KEEP YOUR SMILE
UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN

Ce délicat film d'animation met en scène l'histoire identifiable par tous d'une collégienne anxieuse à l'heure de la rentrée scolaire. Pour essayer de gérer son angoisse, elle s'invente un petit ami imaginaire qui ressemble à une espèce de chat. Le minicompanion essaie de lui redonner le sourire en faisant le pitre à ses côtés. Très habilement, le récit de *Keep Your Smile* mélange plusieurs styles graphiques qui matérialisent le trouble de l'écopolière. Son quotidien coloré d'automne de rentrée des classes est modélisé en 3D, tandis que les ombres, gribouillées au feutre noir en 2D, des autres écoliers viennent la hanter. Son anxiété est ainsi vite représentée au spectateur. De la même manière, l'adorable ami imaginaire dont la compagnie la soulage est d'un blanc lumineux. Le trajet initiatique de la maison à l'école s'éclaire ainsi en trois minutes à coups de couleurs. 🐾



Manon Graham Fonseca, Vincent Dainese, Maeva Mouton

www.artstation.com/manongf



MOTION DESIGN – STRASBOURG

MOBILITÉ

PARENTHÈSE
SE COUPER DU MONDE POUR EN RESSORTIR PLUS OUVERT

Moyens de transport écologiques et économiques, les transports en commun urbains - bus, tramway, métro - sont aussi parfois une source de stress pour les usagers. Et si on leur offrait l'opportunité d'adoucir leur attente ? Si on les aidait à supporter les retards, les rames bondées, le bruit ? *Parenthèse* est une structure immersive installée à proximité des arrêts de bus et dans les gares. Une expérience artistique, véritable bulle de douceur, qui diffuse de courtes vidéos apaisantes : images de nature, de faune et de flore, accompagnées de musiques originales douces composées par Agathe Lavarel. Des instants précieux pour se ressourcer dans le calme avant de poursuivre son chemin. Et qu'un QR code invite à prolonger sur mobile, pendant son trajet. 🐾

PARENTHÈSE



Léa Koehlhoeffer

lea.koeh67@gmail.com readymag.com/kaleko/studio/

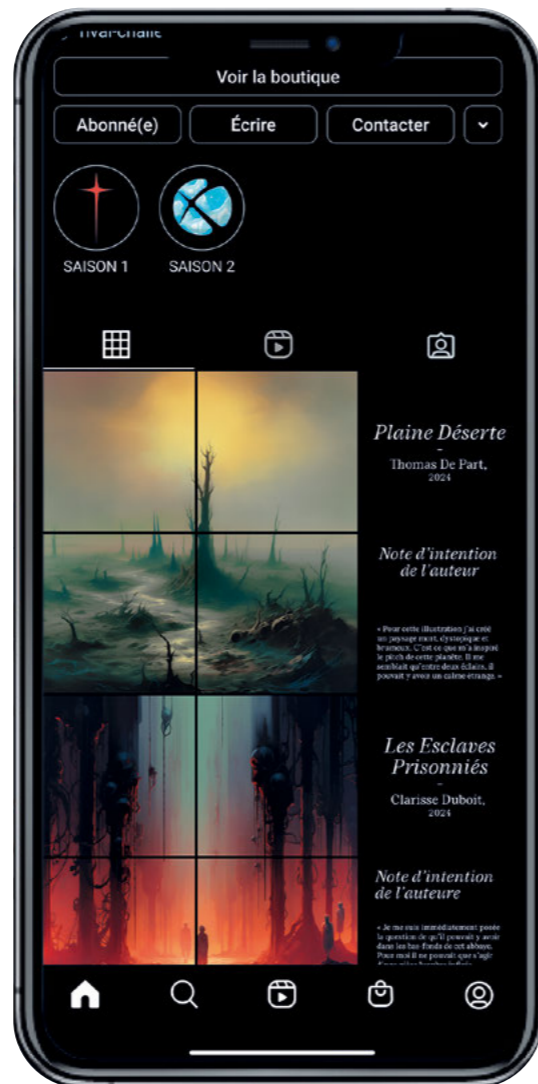


MOTION DESIGN – LYON

ART

RIVAL
LE CONCOURS ARTISTIQUE NARRATIF
POUR LES CRÉATIFS

Dans l'esprit, *Rival* ressemble à d'autres concours artistiques populaires comme Inktober ou The Rookies. Mais il veut en éviter les écueils, notamment un certain manque de profondeur parfois ou une fin de concours un peu trop abrupte. Pour y parvenir, *Rival* innove en implémentant un système de saisons conceptuelles (comme dans les séries TV), associé à une narration immersive et évolutive, pour que chacun participe à un événement passionnant pouvant s'exporter dans le réel. *Rival* est de fait un concours multimédia centré sur la narration et prenant place dans un univers évolutif. Développant un système plus poussé que les autres concours similaires, la plateforme propose régulièrement de nouvelles idées et de nouveaux univers à explorer avec un développement post-concours comprenant notamment des expositions rétrospectives. e



RIVAL



Joachim Mourier, Émilien Dambra

@ joachim.mourier@gmail.com
dambra.emilien@gmail.com

www.joachimmourier.fr
emiliendambra.cargo.site



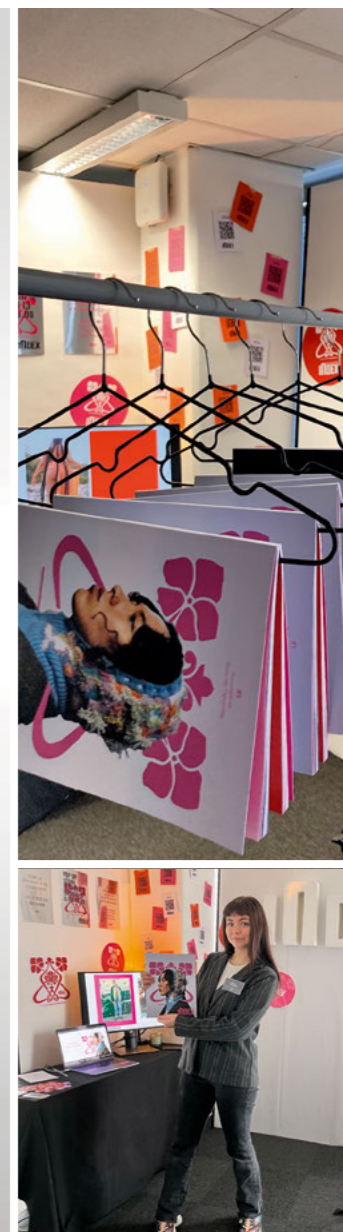
DIRECTION ARTISTIQUE – TOULOUSE

MODE ÉCORESPONSABLE

INDEX MAGAZINE
FOCUS SUR L'UPCYCLING

La fast fashion est une catastrophe écologique ! Elle contribue à augmenter la production mondiale de textiles pour des produits que nous gardons deux fois moins longtemps en moyenne que leur équivalent « mainstream ».

Index Magazine, revue trimestrielle papier et numérique dédiée à la mode, met le doigt sur ces problématiques et propose une solution. Véritable outil de sensibilisation et d'information, il porte un autre regard sur la consommation de vêtements en valorisant les marques indépendantes issues d'un commerce écoresponsable, aujourd'hui peu visibles et méconnues des consommateurs. *Index Magazine* met aussi en lumière des solutions susceptibles d'amener l'industrie du textile vers des pratiques plus durables et respectueuses. e



Romane Villeneuve

@ romane.villeneuve32@gmail.com




DIRECTION ARTISTIQUE – PARIS

INCLUSION

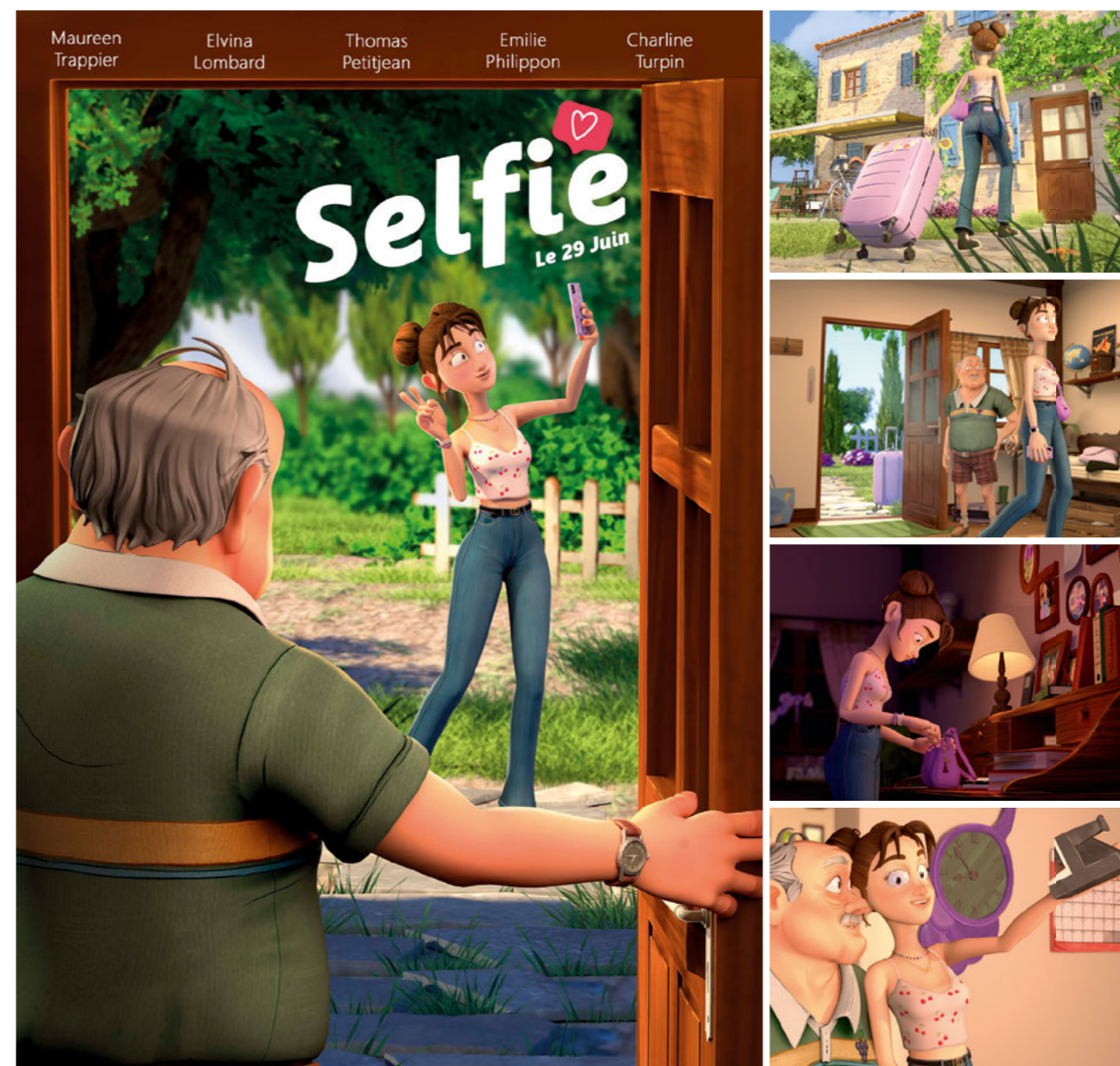
ÉDITIONS DYS LE-MOI
DES LIVRES POUR TOUS LES DYS



La dyslexie est un trouble spécifique des apprentissages touchant environ 6 à 8 % des enfants scolarisés en France, tous milieux socioculturels confondus. Elle entraîne un déficit de compétences en lecture ou en écriture, qui se traduit par un retard dans l'apprentissage, une baisse de l'estime de soi, ainsi qu'une perte de motivation et d'investissement au cours de la scolarité. Elle est également associée à un risque suicidaire plus élevé, indépendamment de l'âge. Les éditions Dys Le-Moi, maison spécialisée dans la publication de livres pour enfants atteints de troubles dys, lancent leur premier livre : *La Fée des mots a des soucis*. Un ouvrage conçu pour une lecture facilitée par les jeunes dyslexiques, qui aborde, à travers une histoire adaptée, les difficultés liées à cette condition. 



Samuel Vidal @ contact.samuelvidal@gmail.com



CINÉMA D'ANIMATION – LYON

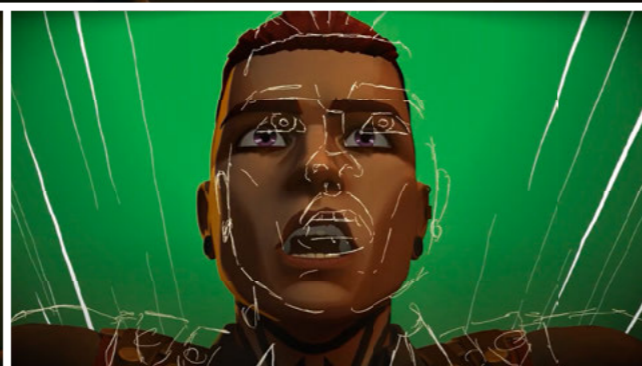
LA TENDRESSE

SELFIE
UN CLICHÉ PEUT EN CACHER UN AUTRE

C'est avec beaucoup de délicatesse et de grands yeux candides qu'une équipe d'étudiants en animation d'e-artsup Lyon regarde sans détour un des grands clichés intergénérationnels de l'époque. La tête penchée sur son smartphone où elle clique plein de petits cœurs, une jeune fille en visite chez son grand-père ignore tout de l'attention qu'il lui porte. Il faut attendre l'épuisement de la batterie de son téléphone pour qu'elle remarque l'éventail de photos de famille sur le mur. Une prise de conscience attendrie qui va modifier son comportement dès le lendemain matin. Un vieux Polaroid fait alors le pont technologique entre deux générations qui se rejoignent le temps d'une pose photo. *Selfie* est une histoire simple et muette finement animée et mise en musique, qui en dit long en deux clichés. 



Elvina Lombard, Maureen Trappier, Charline Turpin, Thomas Petitjean, Émilie Philippon @ maureen.trpr@gmail.com

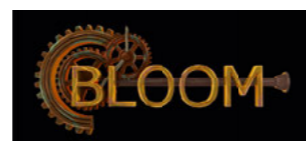


CINÉMA D'ANIMATION – PARIS

ACTION ÉCOLOGIQUE

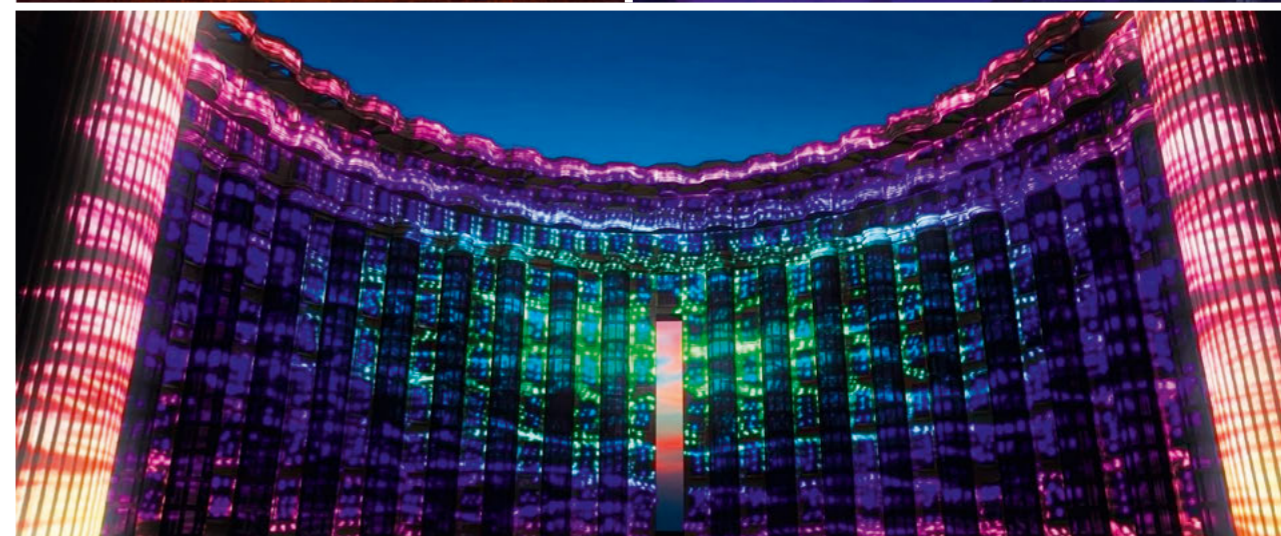
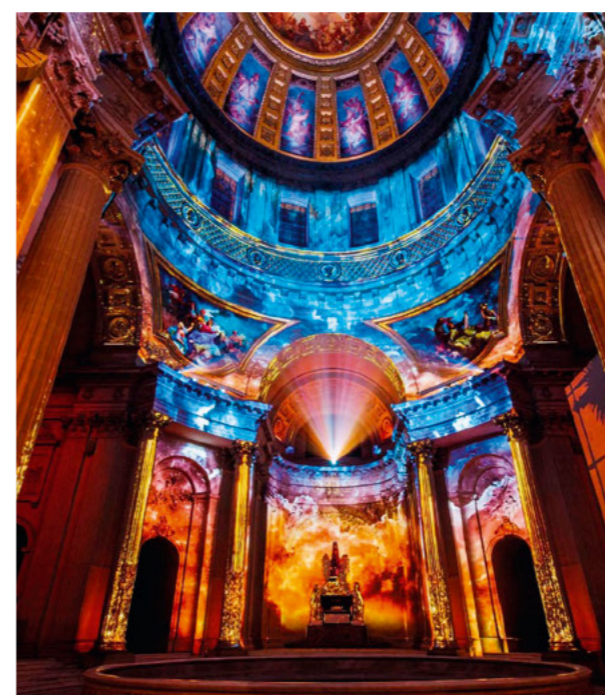
BLOOM
DERNIÈRE ÉCLOSION

Dans un futur dystopique où la fumée flotte au-dessus des ruines, une jeune femme déterminée s'infiltré dans un bâtiment souterrain. Sur son chemin, elle affronte un homme. Ils se battent avec un même objectif : mettre la main sur le tout dernier exemplaire de plante verte. À l'aide d'une animation dynamique dessinée aux traits et couleurs inspirés de la série *Arcane*, ce court va efficacement à l'essentiel sans parole. Happé par l'ambiance et la scène d'action maîtrisée, le spectateur reste intéressé sans immédiatement comprendre l'enjeu. Celui-ci est révélé dans un ultime plan, mais un regard attentif aura décelé auparavant un indice révélateur dans le décor. À la fois intrigant et ésotérique, le titre bien pensé du film, *Bloom* (éclosion en français), prend lui aussi tout son sens à la fin. ✎



Morgane Chargros, Axel Amorim, Océane Onde,
Noémie Rémir, Tylann Mansy

@morgane.chargros.pro@gmail.com



MOTION DESIGN – PARIS

MUSIQUE

LUCE

LUCE
LA MUSIQUE CLASSIQUE À LA PORTÉE DE TOUS

Luce est un dispositif scénographique déployé pour les concerts de musique classique. C'est une nouvelle dynamique de création dans ce domaine artistique, une mise en scène visuelle à base de mappings flamboyants et de jeux de lumière virevoltants, qui plonge pleinement le spectateur dans l'univers artistique de la musique. Les concerts *Luce* souhaitent développer l'intérêt pour les œuvres classiques chez les populations les plus jeunes (l'âge moyen des consommateurs de musique classique a doublé en seulement trente ans) et culturellement éloignées. *Luce* propose des concerts prônant des valeurs de partage où l'expérience visuelle contribue à la compréhension de la musique. ✎



Vincent Laine-Lauzero

@v.laine.lauzero@gmail.com www.behance.net/vincent_lauz



DIRECTION ARTISTIQUE – LILLE

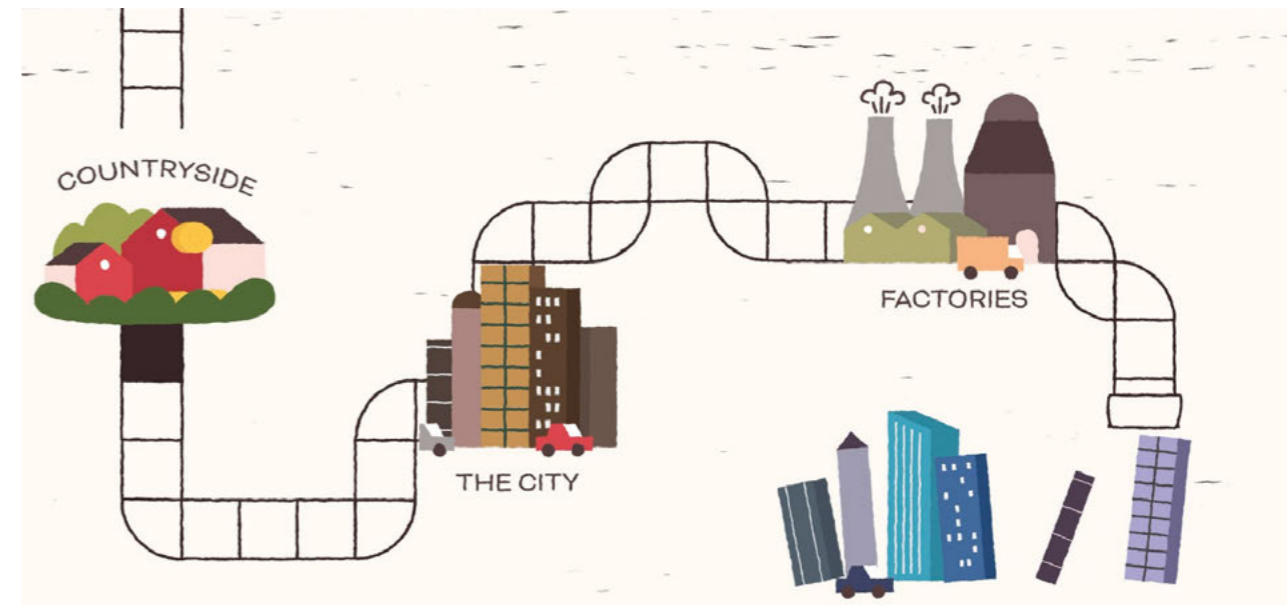
MÉDIAS

PLURIELLE
POURQUOI ÊTRE ELLE QUAND VOUS POUVEZ ÊTRE PLURIELLE ?

Il faut réinventer la presse féminine ! D'abord parce que 70 % des moins de 30 ans consomment désormais l'actualité et les informations exclusivement en ligne, en premier lieu sur les réseaux sociaux. Surtout parce que les femmes aspirent désormais à être représentées authentiquement, dans leur diversité, loin des stéréotypes. À la fois plateforme et application, *Plurielle* répond à cette demande, offrant aux femmes une représentation authentique et personnalisée par des algorithmes innovants. La diversité, l'inclusivité et la personnalisation sont au cœur de l'expérience. Bien plus qu'un simple magazine, *Plurielle* façonne un monde de contenus sur mesure, reflétant les goûts, les curiosités et l'individualité des femmes - toutes les femmes. 📍



Mathilde Bernable | @bernable.mathilde@hotmail.fr | www.behance.net/mathildebernable



les villes devinrent de plus en plus connectées.



MOTION DESIGN – NANTES

ENVIRONNEMENT

ALL RIGHT!
COMPRENDRE NOTRE SOCIÉTÉ PAR L'ESSAI VIDÉO

En 2020, l'Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie (Ademe) alerte sur le lien entre l'encombrement de nos foyers et la tendance à surconsommer. Elle nous invite de fait à réfléchir au minimalisme - moins ou mieux consommer - comme source de bien-être pour les individus et le respect de l'environnement. *All Right!* est un projet de chaîne YouTube accueillant des vidéos en motion design. Des essais vidéo dont l'intérêt est d'apporter un regard sur des thématiques socioculturelles. La première saison, consacrée au minimalisme comme mode de vie, relate d'abord l'histoire de la tendance avant de tendre vers ses pratiques. La liberté d'écriture et de ton qu'elle offre justifie le choix de YouTube comme plateforme de diffusion. 📍



Antoine Dueso | duesoantoine@gmail.com | @antoinedueso



MOTION DESIGN – NANTES

ARTS

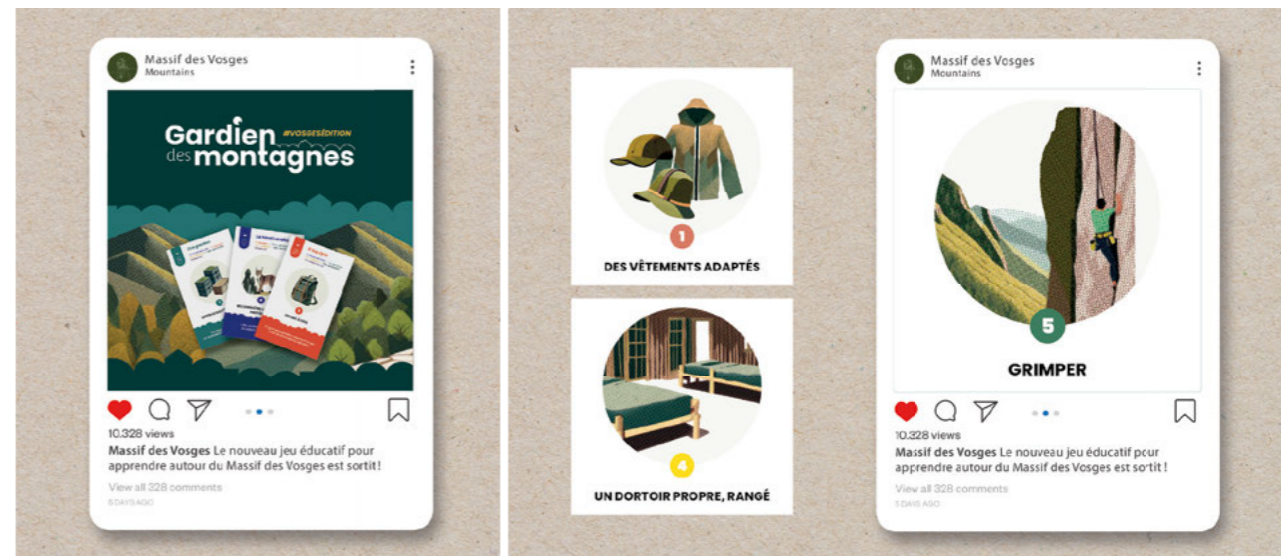
MOTION FABRIK
NOURRIR LA CRÉATIVITÉ PAR LES TECHNIQUES
MANUELLES

Alors que nombre de productions numériques finissent par se ressembler, s'arracher à l'ordinateur ne favoriserait-il pas à nouveau la créativité ?
Motion Fabrik offre aux créateurs les moyens d'élargir leur champ créatif au travers de techniques manuelles. En embrassant l'idée même de l'imperfection, elle explore l'imagination et la valeur du travail manuel à l'ère de l'intelligence artificielle. En France, les formations spécialisées dédiées aux techniques manuelles en audiovisuel sont rares. *Motion Fabrik* va à la rencontre des créateurs sur leur lieu de travail pour les encourager à pratiquer et à développer de nouvelles compétences. En valorisant l'artisanat, elle stimule l'originalité, incite les professionnels à repousser leurs limites techniques et créatives dans leurs réalisations vidéo. [e](#)

**MOTION
FABRIK**



Céline Dormal | [@ bonjour@motionfabrik.fr](mailto:bonjour@motionfabrik.fr)



DIRECTION ARTISTIQUE – STRASBOURG

ENVIRONNEMENT

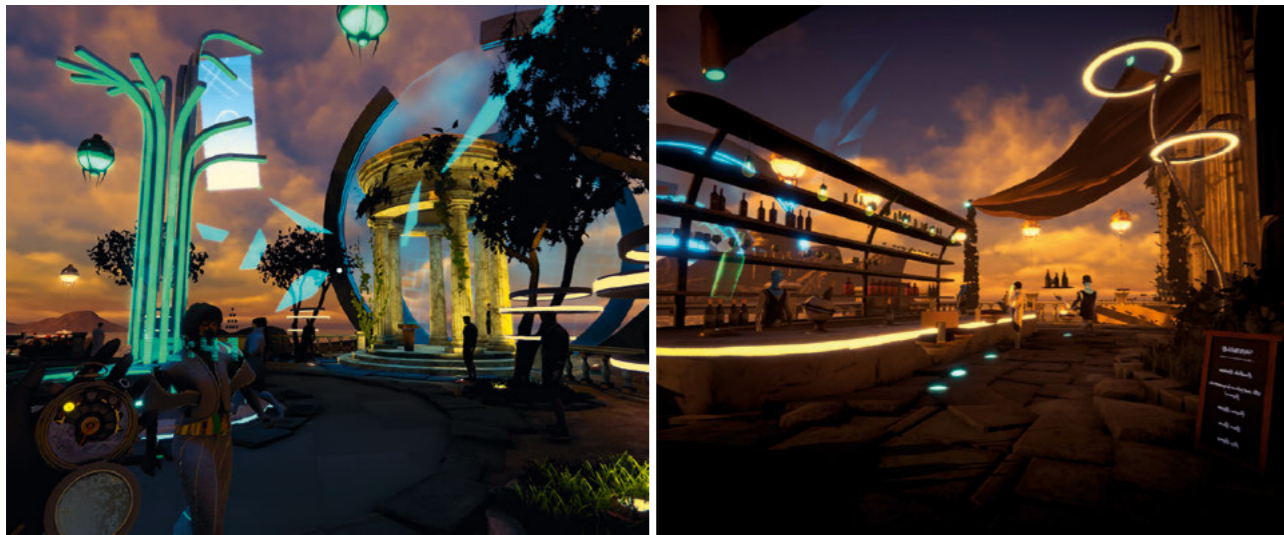
GARDIEN DES MONTAGNES
UN TERRAIN DE JEU À PROTÉGER

L'intérêt croissant pour les activités de montagne hors ski, singulièrement la randonnée, est l'occasion de revaloriser les refuges. Ces lieux de passage et de rencontre apparaissent comme des acteurs clés de la transformation écologique, propices à la transition vers un tourisme plus responsable.
Développé pour le massif des Vosges dans un premier temps, le projet *Gardien des montagnes* est un jeu de société immersif. Il propose aux visiteurs de se transformer en gardiens de refuge et de relever des challenges liés à la préservation environnementale. Questions et défis permettent de mettre en pratique les bonnes habitudes tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du refuge. Elles favorisent la sensibilisation collective et le lien social, et ouvrent la voie à un tourisme plus durable. [e](#)



Lucile Jocquel | [@ lucile.jocquel@orange.fr](mailto:lucile.jocquel@orange.fr) | lucilejocquel.myportfolio.com



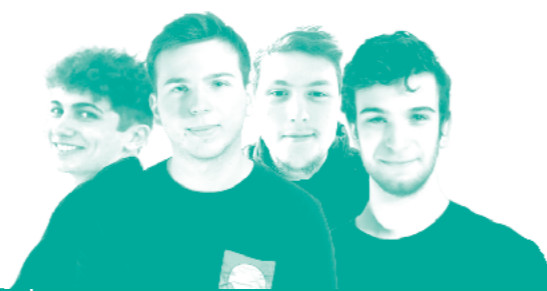
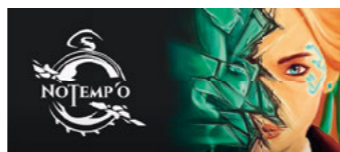


JEUX VIDÉO – LYON

À LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU

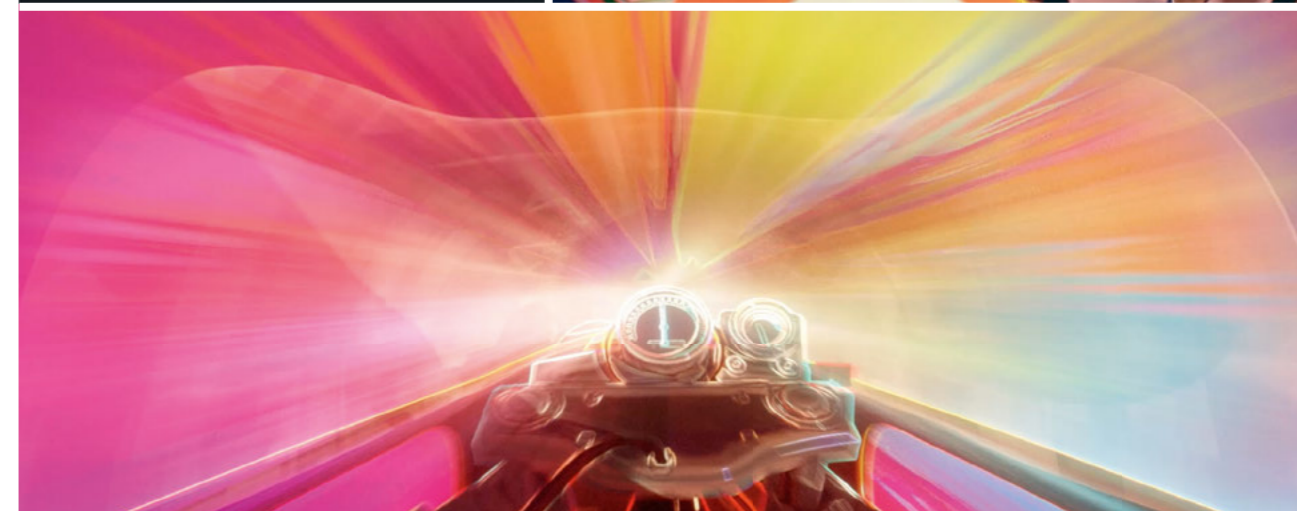
NOTEMP'O
AMOUR IMMERSIF

À l'heure de créer son premier jeu vidéo, il n'est pas interdit de s'inspirer des plus grands, surtout s'ils sont voisins comme le prestigieux studio lyonnais Arkane. De quoi cumuler apprentissage de l'humilité et des savoir-faire. Avec *NoTemp'o*, les étudiants en Jeux Vidéo d'e-artsup Lyon se sont donc frottés au genre simulation immersive (immersive sim) des jeux *Dishonored* et *Deathloop* d'Arkane Studios. Dans une ambiance carnaval de Venise, on y retrouve le trait ouvertement dessiné d'un palace insulaire d'Italie. Son exploration méthodique en vue subjective s'accompagne de manipulations ésotériques à l'aide d'un gadget steampunk qui fige le cours du temps et ouvre le champ des possibles. Et pour se motiver, rien de tel qu'une quête d'amour puisque l'héroïne cherche son époux perdu quelque part dans le temps. ☹



Antoine Junique, Quentin Bosia, Adrien Fragai, Léo Monterrat

travellers-theories.itch.io/notempo



CINÉMA D'ANIMATION – TOULOUSE

GARDER ESPOIR

CHICANE
REMONTER EN SELLE

Ce magnifique court d'animation a nécessité la participation de pas moins de sept étudiants en animation ! Un nombre qui grimpe jusqu'à une quarantaine de personnes d'e-artsup remerciées dans les crédits. La preuve d'une belle aptitude à la collaboration du groupe à l'origine de ce projet. Et justement, avec un titre à double lecture, *Chicane* raconte une histoire d'amitié indéfectible qui se brise lors de la chute dans un virage d'un motard en compétition. Amputé d'une main, le motard impulsif blâme le monde entier à commencer par son mécano et meilleur ami qui n'aura de cesse de le faire remonter en selle. L'audacieux traitement pictural stroboscopique de l'animation fait vivre de manière esthétique l'ivresse de la vitesse et transforme les inévitables plans de motos lancées sur circuit en vertigineux tableaux psychédéliques. ☹



Loïck Frezouls, Enola Rivière, Lara Delcroix, Cassandra Alves d'Almada, Jérémy Mei, Tom Salvan, Capucine Voisembert

Loick.frezoul@gmail.com

Une école au cœur d'un groupe leader

35 000
étudiants

Plus de
100 000
alumni

100
établissements

650
accords
internationaux
dans 75 pays

29
écoles
et entités

3 500
enseignants,
intervenants
& collaborateurs

27
campus
en France
et à
l'International

+de 410
associations
étudiantes

Former les nouvelles intelligences de l'entreprise

Paris • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse • Nancy • Nantes • Nice
Rennes • Saint-André (la Réunion) • Strasbourg • Toulouse • Tours • Berlin • Bruxelles • Cotonou • Barcelone
New York • Genève • Madrid (ouverture prochaine) • Zurich (ouverture prochaine)...



Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 100 000 membres.

www.ionis-group.com

e-artsup

Paris

95, avenue Parmentier
75011 Paris
01 84 07 13 00

admissions-paris@e-artsup.net

Barcelone

Carrer de Joan Miró, 21
08005 Barcelona
01 84 07 13 14

admissions-paris@e-artsup.net

Berlin

Fasanenstraße 86
10623 Berlin
01 84 07 13 14

admissions-paris@e-artsup.net

Bordeaux

51, rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 57 87 33 61

admissions-bordeaux@e-artsup.net

Bruxelles

Avenue de Tervueren 142-144,
1150 Woluwe-Saint-Pierre, Belgique
01 84 07 13 14

admissions-paris@e-artsup.net

Lille

10-12, rue du Bas Jardin
59000 Lille
03 20 15 84 40

admissions-lille@e-artsup.net

Lyon

2, rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
04 28 29 37 31

admissions-lyon@e-artsup.net

Marseille

9, boulevard de Louvain
13008 Marseille
04 84 34 02 09

admissions-marseille@e-artsup.net

Montpellier

3, place Paul Bec
34000 Montpellier
04 11 93 19 90

admissions-montpellier@e-artsup.net

Nantes

2, place Louis Daubenton
44100 Nantes
02 57 22 08 60

admissions-nantes@e-artsup.net

Nice

131, boulevard René Cassin
06200 Nice
04 22 13 33 31

admissions-nice@e-artsup.net

Strasbourg

4, rue du Dôme
67000 Strasbourg
03 67 18 04 50

admissions-strasbourg@e-artsup.net

Toulouse

40, boulevard de la Marquette
31000 Toulouse
05 82 95 87 00

admissions-toulouse@e-artsup.net

Tours

40, rue James Watt
37200 Tours
02 46 65 13 00

admissions-tours@e-artsup.net