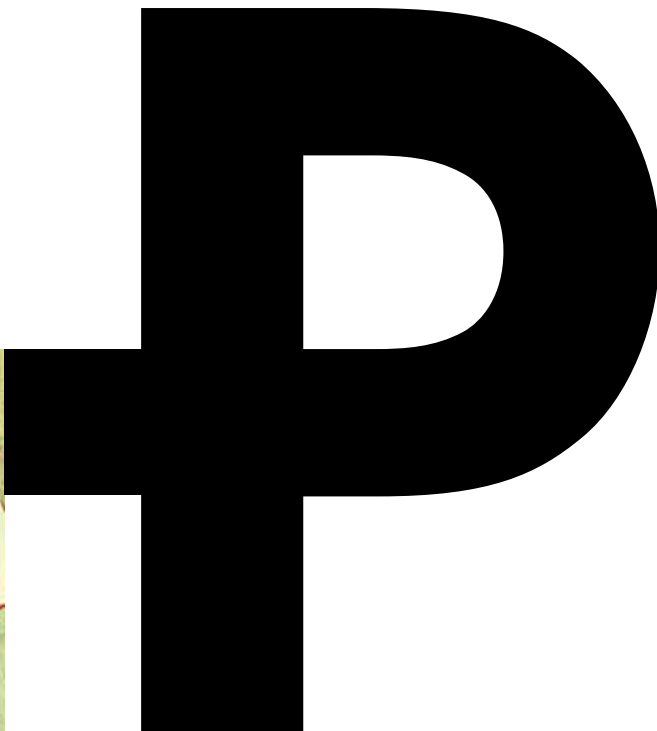


Votre passion a de l'avenir, certifié PIVAUT®.

Brochure 2024
ecole-pivaut.fr



Couverture par :
Diane DECÈS, Emilia BRIAULT
et Mélissandre ROUSSEL
Jorge PAUSRAT
Adélie GIRAUD
Thyann CHUREAU

Édition Octobre 2024

PIVAUT®

VOTRE AVENIR CRÉATIF, CERTIFIÉ PIVAUT !

Nous croyons en un art qui questionne, qui émeut et qui transforme. Former les esprits créatifs, passionnés d'arts visuels, à l'excellence académique et technique est l'ambition que relève PIVAUT depuis près de 40 ans.

Déployée en France et à l'étranger à travers quatre sites, l'école, membre du réseau Écoles Créatives, a formé plusieurs générations de talents aujourd'hui reconnus pour leurs compétences en parfaite adéquation avec les demandes actuelles du marché.

*Nous formons des artistes engagés, les créateurs de demain, capables de décoder le monde et d'y apporter leur propre vision. **Ici, l'expérimentation et l'innovation sont encouragées, les techniques se réinventent et les disciplines se complètent.** Notre école est un lieu de partage ouvert à tous les talents, quels que soient leur origine ou leur parcours. Ensemble, nous construisons l'avenir de l'art, un avenir où la diversité et l'inclusion sont les moteurs de la créativité.*

L'art a ce pouvoir unique de redéfinir notre vision du monde et de façonner l'avenir. Nous prenons cette mission à cœur, car votre passion a de l'avenir, certifié Pivaut !



**La passion
de
l'image
nous
anime**

Édito

"Depuis 40 ans, l'École Pivaut guide ses étudiants avec une énergie faite de rigueur et de bienveillance. Nous cultivons l'équilibre délicat entre l'épanouissement de leur passion et l'acquisition d'un savoir-faire reconnu par les plus grandes industries créatives, en France comme à l'international. Nos étudiants suivent un parcours créatif, dont les cours artistiques mettent à l'honneur la pratique. Un cursus enrichi par des conférences et des rencontres avec des professionnels, pour leur assurer une formation en parfaite adéquation avec les attentes et les réalités du secteur."

ALEXIS VENET, directeur.



Votre
passion
a de
l'avenir

	Manifeste	01
	03 Édito	
	5 bonnes raisons d'étudier à Pivaut	10
12	Le marché des industries créatives	
	Qui recrute ?	14
18	Présentation de L'école	
	Nos sélections en festivals	20
29	Schéma des études	
	La Classe préparatoire	30
46	Cinéma d'Animation 2D	
	Concept Art	64
	82 Illustration	
	Bande Dessinée	100
119	La puissance d'un réseau	
	Le Lab des Écoles Créatives	121
122	Nos campus	
	F.A.Q	124
126	Réseau Icônes	

MEILLEURE
ÉCOLE
D'ANIMATION 2D
AU MONDE (2023)

&

9e

AU CLASSEMENT
2023 TOP CREATIVE
SCHOOLS :
TOP 50 CREATIVE
SCHOOLS



LA QUALITÉ CERTIFIÉE PIVAUT

CLASSEMENT THE ROOKIES

Le classement The Rookies met en lumière l'excellence en éducation créative à travers diverses disciplines artistiques.

Les écoles récompensées se démarquent par leur engagement à offrir un enseignement de qualité, garantissant le fait que leurs étudiants soient prêts à exceller dans leurs secteurs.

Le classement est établi par des experts qui évaluent les portfolios des étudiants sur des critères de compétence créative, maîtrise technique et potentiel d'employabilité.



L'AVENIR PROFESSIONNEL NE SE PRÉDIT PAS, **IL SE PRÉPARE**

À Pivaut, nous croyons que votre talent est le point de départ de tout.
Imaginez un métier où chaque jour, travailler est un plaisir,
où vos réalisations sont reconnues et applaudies.

Entre Pivaut et vous, une histoire sérieuse commence.



5 BONNES RAISONS D'ÉTUDIER À PIVAUT.

01

40 ANS D'EXPÉRIENCE

Avec quatre décennies d'existence, notre école dispose d'un vaste réseau d'anciens élèves et de partenaires, facilitant l'insertion professionnelle.

02

INDUSTRIES EN PLEIN ESSOR

Nos formations ciblent des secteurs culturels et créatifs en pleine expansion, offrant de nombreuses opportunités de carrière à nos diplômés.



Margaux DUMONT

03

**RECONNAISSANCE
INTERNATIONALE**

Les écoles d'art françaises sont reconnues mondialement, faisant de nos anciens élèves des candidats prisés par les recruteurs.

04

**ENSEIGNANTS
EXPÉRIMENTÉS**

Nos enseignants sont des professionnels actifs, apportant un apprentissage ancré dans les réalités actuelles de l'industrie.

05

**ACCOMPAGNEMENT
PERSONNALISÉ**

Nous encourageons la créativité et l'innovation en proposant un encadrement individualisé, adapté aux évolutions constantes des techniques et technologies.

« Il y a de super écoles ici en France et un amour de l'Animation ! »

**JOHN DERDERIAN, VICE-PRÉSIDENT,
CONTENT - HEAD OF ANIMATED SERIES AT NETFLIX**

Le Parisien 16 juin 2023

LES INDUSTRIES CRÉATIVES, PROPULSÉES PAR DES TALENTS D'EXCEPTION.

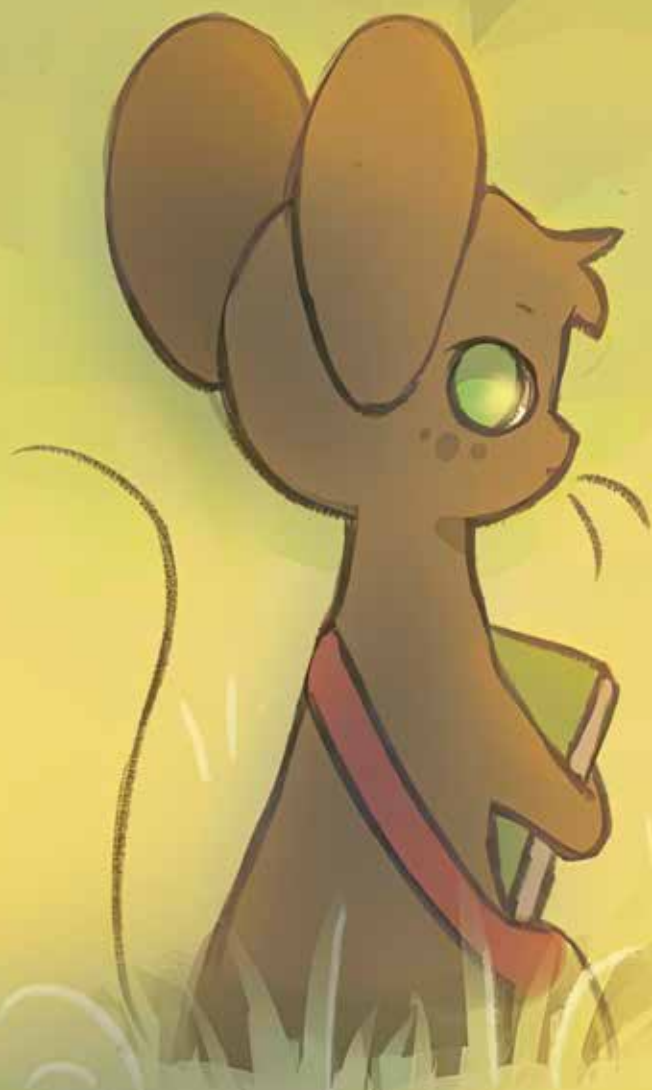
Depuis plusieurs décennies, les domaines de l'Animation 2D, de la Bande Dessinée, du Jeu Vidéo et de l'Illustration connaissent une croissance exponentielle.

Les avancées technologiques et l'évolution des médias ont créé une demande accrue pour des professionnels hautement qualifiés, capables de répondre aux exigences de ces secteurs créatifs.

« L'un des meilleurs aspects du boom de l'Animation, c'est la masse d'opportunités offertes dans l'industrie pour les jeunes »

ORION ROSS, VICE-PRÉSIDENT ANIMATION

pour Disney en Europe



Arwen DUAULT-SALMONA, Marie BAUDUIN

• **L'Animation française** s'est imposée comme l'une des premières productions mondiales : **3^e pays au monde et 1^{er} pays européen** en volume de séries d'Animation en termes de commande; ce qui correspond à une **masse salariale de 275,30 M€** et un savoir-faire français mondialement reconnu.

(Source : CNC, 2023)

• **Les ventes de bandes dessinées** se sont élevées à **877 millions d'euros en 2023**, selon les derniers chiffres de l'analyste de données GfK.

(Source : GfK, 2023)

• La France reste un **leader mondial** dans la formation aux métiers de l'image.

(Source : CNC, 2023)

• **Le marché du Jeu Vidéo** a généré en France un **chiffre d'affaires de 6,1 milliards d'euros en 2023**, marquant ainsi une croissance de **9,9 % par rapport à 2022**.

(Source : SELL, 2023). Le marché mondial des jeux vidéo a généré quant à lui des revenus de **184 milliards de dollars en 2023**. (Source : NewZoo, 2023)

• **L'Illustration, un secteur en pleine mutation**, bénéficie de l'essor des plateformes numériques et des réseaux sociaux, permettant aux artistes de toucher un grand public. Les illustrateurs sont de plus en plus sollicités, pour **des projets allant des livres pour enfants aux campagnes publicitaires en passant par le design de produit**.

QUI RECRUTE ?

Les carrières dans l'Animation 2D, le Concept Art, l'Illustration et la Bande Dessinée sont variées et prometteuses. Des studios et éditeurs de renom, comme Disney, Xilam, Fortiche, Dupuis et Ubisoft, recherchent constamment de nouveaux talents, tant en France qu'à l'international.

Ces entreprises offrent des emplois qualifiés et durables, comme en témoignent nos anciens élèves devenus Animateurs 2D, Directeurs Artistique, Character Designers, Concept Artists, ou Auteurs de BD. Ils ont contribué à des œuvres de renommée mondiale, laissant une empreinte durable dans l'industrie.

**UBISOFT, FORTICHE
ANIMATION, GAUMONT,
DONTNOD, EIDOS,
DREAMWORKS, MAC GUFF,
EDEN GAMES, STUDIO 100,
METHOD FILMS, LE CIRQUE
DU SOLEIL, CINESITE,
XILAM, CARIBARA, SAMKA,
2D-3D ANIMATION,
ANKAMA, MILLIMAGE,
VIVEMENT LUNDI, JE SUIS
BIEN CONTENT, BLUE SPIRIT,
2 MINUTES, TFI,**

**L'INCROYABLE STUDIO,
CARTOON SALOON,
STUDIO HARY,
LA CHOUETTE COMPAGNIE,
TEAMTO, MIKROS
ANIMATION, L'ATELIER
ANIMATION, FRAMESTORE,
DUPUIS, GALLIMARD,
BAYARD, GLÉNAT,
ÉDITIONS SARBACANE,
FOST STUDIO...**



**ALORS ?
POURQUOI
PAS VOUS ?**





Nos partenaires de renom recrutent régulièrement nos étudiants, nous font confiance pour former les talents de demain, et interviennent auprès de nos élèves à travers des conférences et workshops exclusifs.

Nos studios partenaires

**XILAM, GAUMONT,
CARIBARA, METHOD FILMS,
MEDIAWAN, SAMKA,
ANKAMA, MILLIMAGE,
VIVEMENT LUNDI,
JE SUIS BIEN CONTENT,
BLUE SPIRIT, MIKROS,
UBISOFT, MAC GUFF,**

**2 MINUTES, TFI,
L'INCROYABLE STUDIO,
CARTOON SALOON,
STUDIO HARY,
LA CHOUETTE COMPAGNIE,
FOST, FOLIVARI,
LES ARMATEURS...**

LA RÉVOLUTION CRÉATIVE APPELLE DES TALENTS PRÊTS À INNOVER

L'histoire de l'École Pivaut s'inscrit dans la durée. Fondée en 1985 à Nantes, elle est la première école privée d'art de la ville à vocation professionnelle, axée sur le dessin et les fondamentaux. Initialement centrée sur la Publicité et le design industriel, elle a rapidement connu un essor considérable. Dans les années 2000, l'école a élargi son offre avec des formations en Illustration, Cinéma d'Animation 2D, Bande Dessinée et Concept Art. En 2019, dans la continuité de sa dynamique d'innovation perpétuelle, elle a rejoint le réseau Icônes les Écoles Créatives, renforçant ainsi son rayonnement international avec son campus à Montréal.

Depuis plusieurs décennies, les domaines de l'Animation 2D, de l'Illustration, de la Bande Dessinée, et du Jeu Vidéo connaissent une croissance exponentielle. Les avancées technologiques et l'évolution des médias ont créé une demande accrue pour des professionnels hautement qualifiés, capables de répondre aux exigences de ces secteurs créatifs.

Afin de correspondre parfaitement à la réalité du milieu professionnel, le renouvellement fréquent du contenu des cours et l'enrichissement des filières sont au cœur de la démarche pédagogique de l'école. Ces valeurs assurent aux étudiants des conditions optimales de débouchés à la fin de leur cursus.



DES FESTIVALS QUI ONT SÉLEC- TIONNÉ NOS FILMS

Nos films d'Animation 2D se distinguent sur la scène internationale à travers les festivals du monde entier. Leurs créations, souvent saluées pour leur qualité artistique et technique, sont visibles par un très grand public de professionnels et de passionnés, un véritable moyen d'être repéré par les meilleurs studios internationaux. Ces œuvres reflètent non seulement le talent de nos étudiants, mais aussi l'excellence de la formation qu'ils reçoivent à Pivaut.

Nos films présents dans les festivals du monde entier, liste non exhaustive



LA 2D, OMNIPRÉSENTE ET INTEMPORELLE, CONTINUE DE FAÇONNER NOTRE QUOTIDIEN.

Accessible et riche en possibilités, elle nourrit l'imagination et ouvre des horizons infinis. Du Cinéma d'Animation à la Publicité, en passant par l'Illustration, le Design Graphique et le Web, la 2D s'impose comme un langage universel. Elle joue un rôle crucial non seulement dans les arts visuels, mais aussi dans la communication, l'éducation, et bien plus encore.

Le cycle Cinéma d'Animation 2D proposé par Pivaut vise à former les talents de demain. Un grand nombre d'anciens étudiants évoluent aujourd'hui dans cette industrie créative, aux quatre coins du monde.

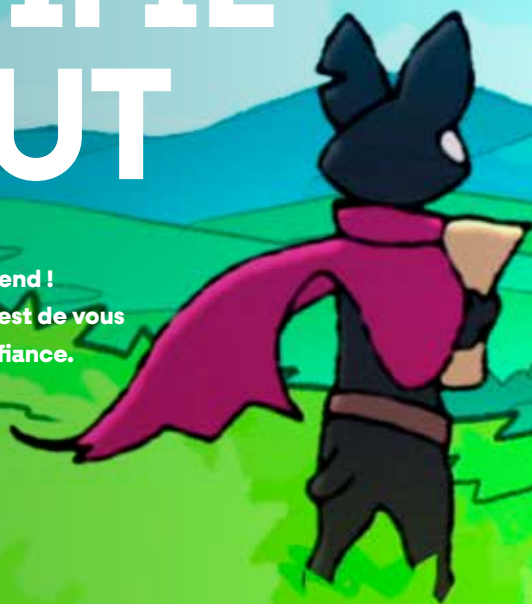
Des studios de renommée internationale, tels que Fortiche Animation, Ubisoft, Ankama, et tant d'autres, reconnaissent l'excellence de nos anciens étudiants depuis plusieurs décennies.

La 2D, loin d'être dépassée, continue d'inspirer et de transformer, offrant à ceux qui la maîtrisent un terrain de jeu infini où seul l'imaginaire fixe les limites.



UN AVENIR CERTIFIÉ PIVAUT

Le monde professionnel vous attend !
Chez Pivaut, notre engagement est de vous
préparer à y entrer, en toute confiance.



VOTRE PASSION A DE L'AVENIR, VOTRE FUTUR MÉTIER AUSSI

- Un cadre d'étude qui stimule la créativité grâce à un environnement de travail à la hauteur de vos ambitions.
- Des formations adaptées au marché, conçues pour répondre aux exigences des métiers artistiques et créatifs.
- L'École Pivaut fait partie d'Icônes, un réseau d'établissements partageant une même vision de l'enseignement artistique, reposant sur une charte éthique commune.





Aodren MARZIN, Milo LEMAITRE, Pierre-Etienne PUIG, Antonin MERIOT

NOS FORMATIONS CERTIFIANTES SIGNÉES PIVAUT !

NOTRE OBJECTIF : TRANSFORMER LES TALENTS INDIVIDUELS EN PROFESSIONNELS RECONNUS SUR LE MARCHÉ DE L'EMPLOI

COMMENT ?

En associant cours théoriques et ateliers pratiques, nous préparons nos étudiants aux exigences du secteur des industries créatives. Pour compléter ce solide enseignement, des conférences d'experts et workshops sont organisés afin de favoriser l'échange entre les étudiants et les acteurs du secteur des arts. Ces rencontres viennent enrichir leur expérience et leur ouvrir des perspectives de carrières variées.

UN SUIVI PERSONNALISÉ

Notre équipe pédagogique et administrative est à vos côtés pour un accompagnement optimal durant tout votre cursus de formation, et des outils spécifiques intégrés au dispositif Bloom (plateforme alumni, base de données de professionnels, ateliers spécifiques, rencontres et conférences...). Nous proposons également un suivi qui permet à nos étudiants de se constituer un réseau solide pour entrer plus sereinement dans la vie active.

OBJECTIF RÉALITÉ PROFESSIONNELLE

Au contact d'une équipe enseignante qualifiée et en phase avec les exigences du secteur, nos étudiants développent leur créativité et leur expertise en accord avec les réalités d'un marché en évolution constante. Une approche pédagogique prouvée et reconnue par les professionnels du secteur.

S'ENGAGER

DANS UN CADRE
D'APPRENTISSAGE INSPIRÉ
ET INSPIRANT,

**ACCOMPAGNÉ PAR
DES PROFESSIONNELS RECONNUS**
POUR LEUR TRAVAIL ET LEUR
PÉDAGOGIE...

**PORTÉ PAR DES ENSEIGNEMENTS
DE QUALITÉ ET DES DÉFIS
À RELEVER, FAITES ÉCLORE
VOS IDÉES POUR**

**DESSINER VOTRE
AVENIR CRÉATIF !**





Erwan SERELLE



Constance LEFEBVRE



Léa STREIFF



Enola BONNAL



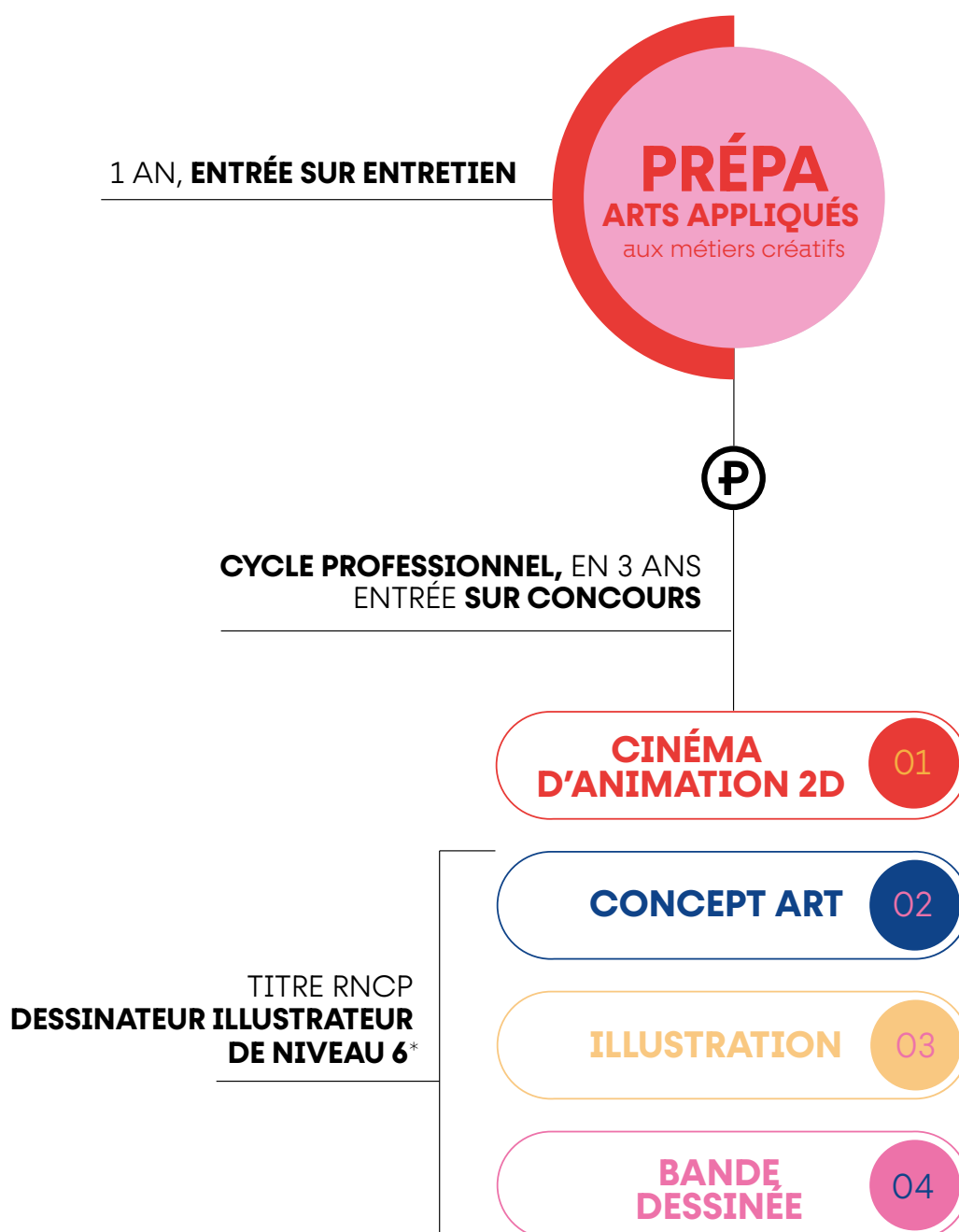
Flore PERCHE



Héloïse DEVIDET

Schéma des études

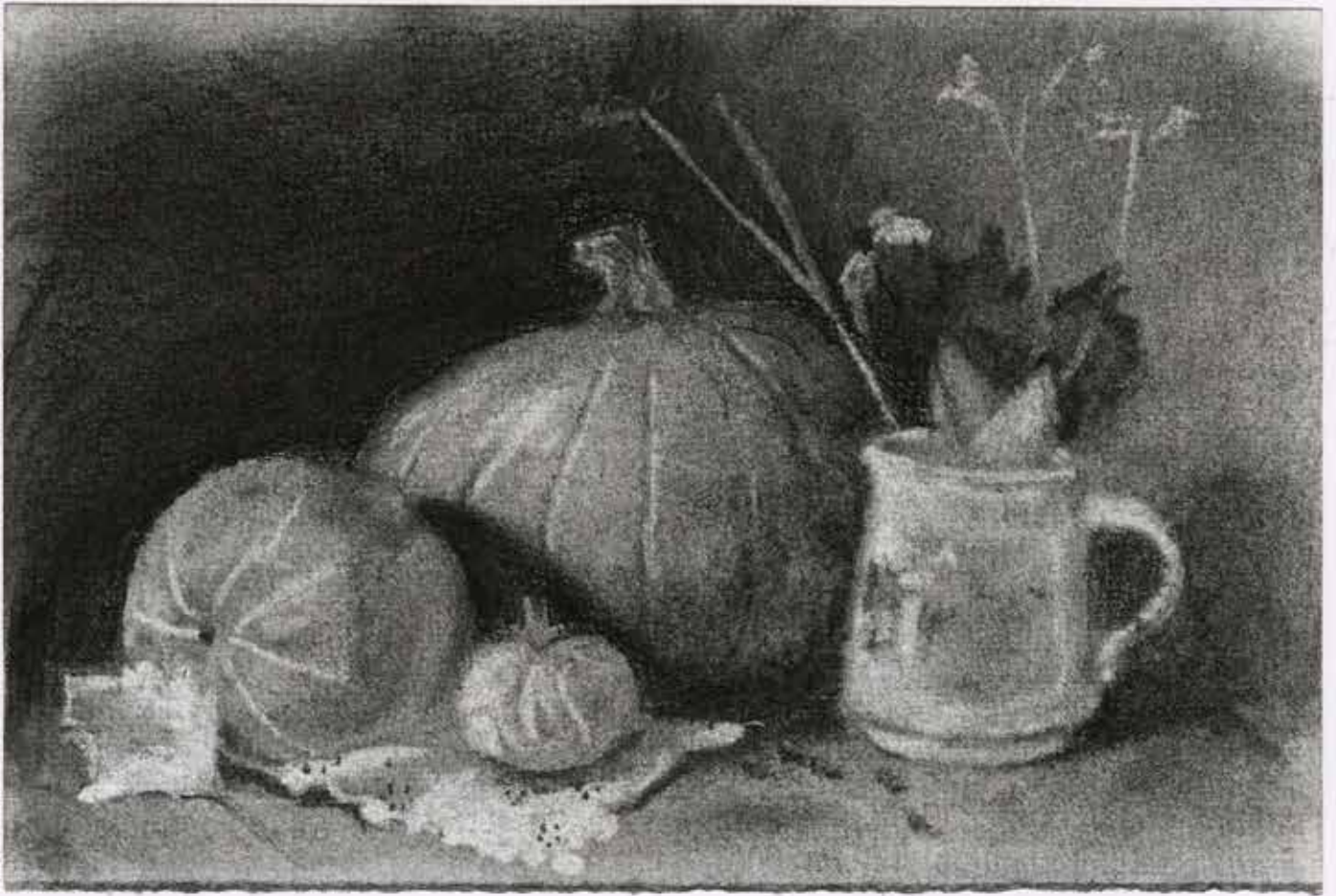
Après la classe préparatoire, vous pourrez vous diriger vers nos Cycles Professionnels en 3 ans, accessibles sur concours. Vous pourrez également tenter votre chance directement en Cycles Professionnels sans passer par la prépa en réussissant le concours d'entrée si votre niveau en dessin le permet.



*Titre RNCP36641 en cours de renouvellement au 01/11/2024

CLASSE[®] PRÉPARATOIRE





Présentation du cycle

La Prépa Arts Appliqués aux Métiers Créatifs à Nantes, Rennes, et Toulouse, est le pont idéal entre le baccalauréat et nos Cycles Professionnels en 3 ans.

En une année scolaire, elle vous offre un accès privilégié aux savoirs théoriques et pratiques essentielles pour la suite de votre formation. Cette formation intensive vous permet d'élever vos compétences artistiques au niveau requis pour nos différents cursus, vous préparant ainsi à exceller dans le domaine créatif.

Le programme de cette année de mise à niveau est essentiellement basé sur des cours de dessin classique et créatif par l'apprentissage des techniques globales du dessin.

Ces heures de cours donnent aux étudiants la faculté de développer deux aspects indispensables de leur personnalité : sensibilité et esprit analytique.





Uriel ALLIX



Mila DINÉ



Alienor BÉVILLARD

Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

POUR QUI ?

Cette formation est destinée aux titulaires d'un baccalauréat toutes séries sous réserve :

- d'un bac (toutes filières);
- de l'étude du dossier scolaire et entretien de motivation avec présentation d'un portfolio.

POURQUOI ?

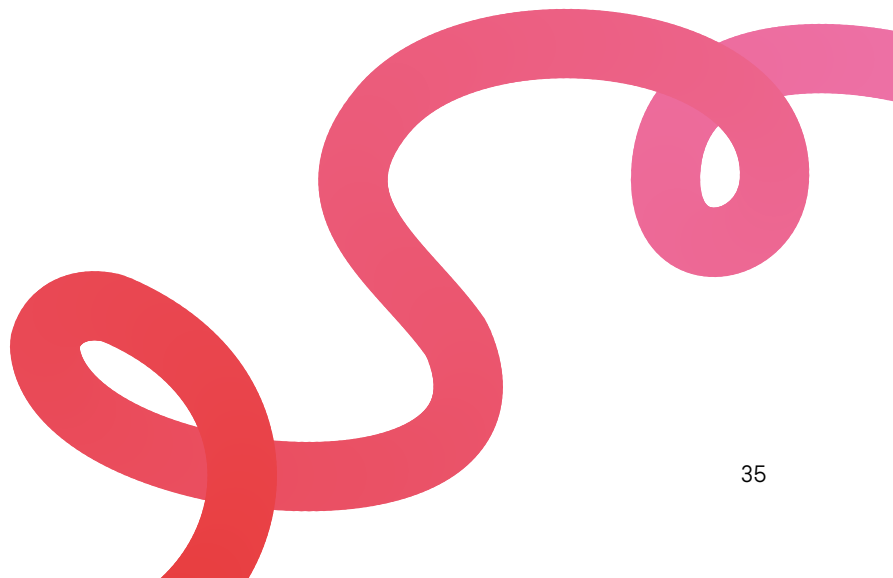
La prépa permet de se préparer au mieux aux cycles de spécialisation proposés par l'école.

Elle permet aux étudiants d'atteindre le niveau exigé par le concours d'entrée aux 3 années de spécialisation.

COMMENT ?

- Passer un entretien de motivation.
- Présentation de votre portfolio.

Le programme de cette année prépa est essentiellement basé sur des cours de dessin académique et créatif.



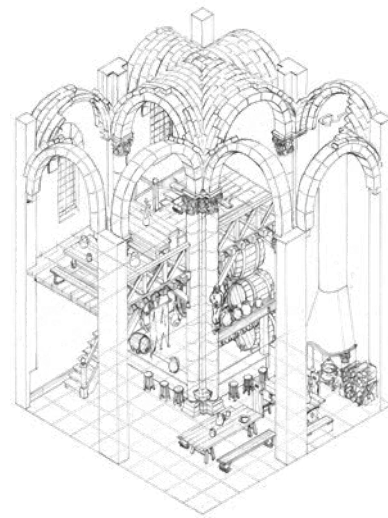
01



02



03



04



05



06



07

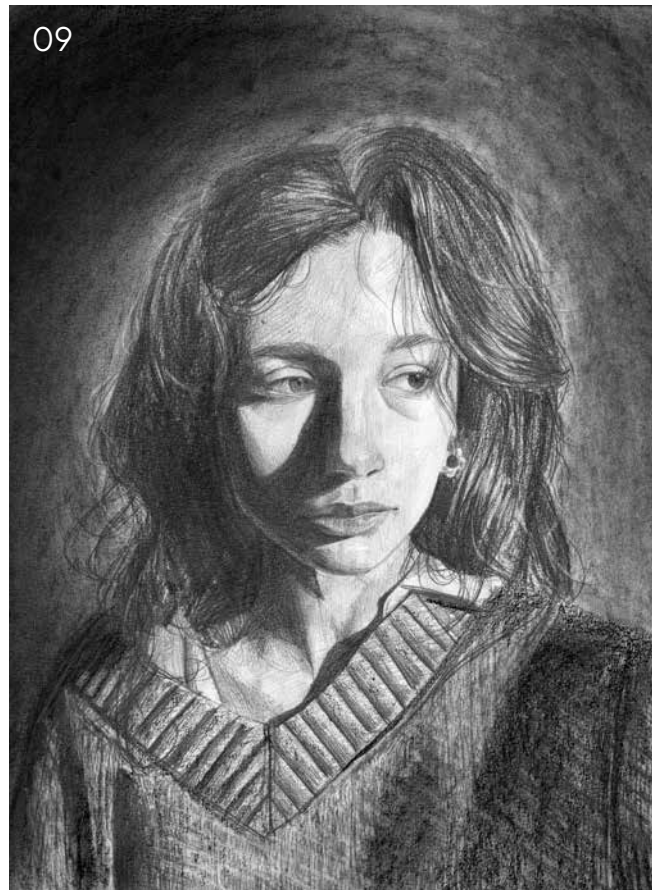


- 01/ Lilit ABOVIAN
- 02/ Lune WEBER
- 03/ Antoine BOURDIN
- 04/ Maeva GUILLOT
- 05/ Antoinette BOUHIER
- 06/ Antoinette BOUHIER
- 07/ Toriki APEANG
- 08/ Margot MARINEAU
- 09/ Lucie SUBRECHICOT
- 10/ Laetitia TOURSEL

08



09



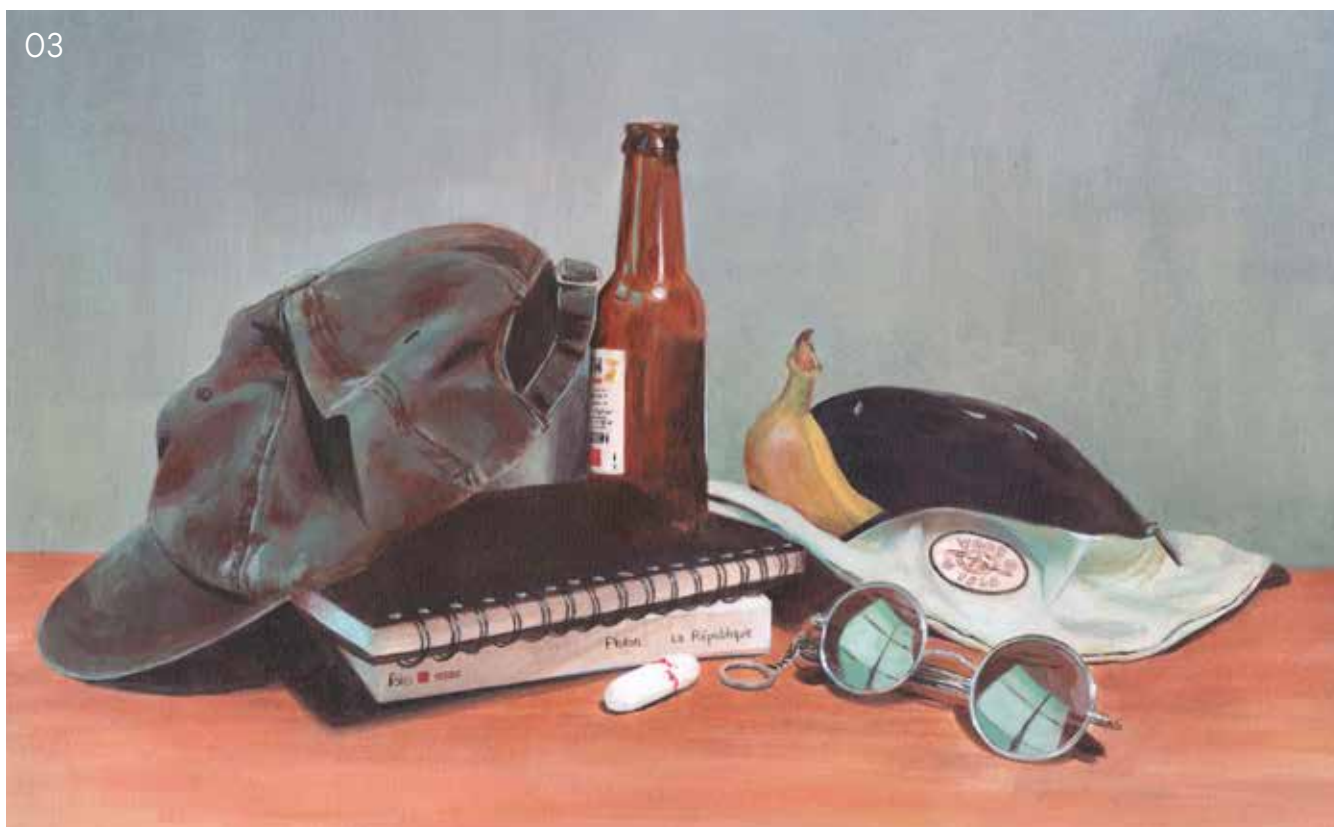
10



Exercice autoportraits



Cours d'illustration et décors : thème de la forêt



Cours d'observation des couleurs en peinture

04



Études documentaires pour se familiariser avec les formes et les couleurs

05



06



- 01/ Maeva GUILLOT
- 02/ Océane CORDENNER
- 03/ Léa STREIFF
- 04/ Camille DUGELAY
- 05/ Maëva GUILLOT
- 06/ Jean PONS

Cours d'illustration et décors : création d'un décor d'intérieur harmonieux

Cours de Character Design : apprentissage du turn, pour comprendre le volume du corps

01



Character Design : création d'un personnage de Bande Dessinée



02

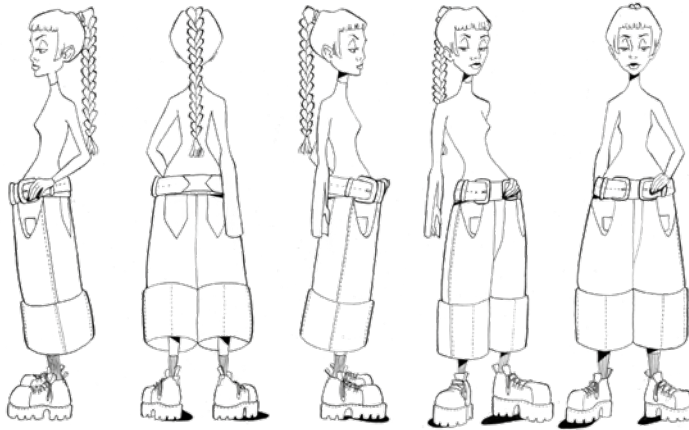
Planche de Bande Dessinée



03

Character Design : le Turn

04



05



06



- 01/ Eden ALLAMI
- 02/ Anna VACHAL
- 03/ Manon NAVIER
- 04/ Victorine HUET
- 05/ Marlaye BOURDON
- 06/ Romain MAS
- 07/ Rose TEMPOREL

Character Design : création d'un personnage de Bande Dessinée

07



ENSEI- GNE- MENTS®





Nous mettons tout en œuvre pour votre réussite

L'équipe pédagogique de la prépa Arts Appliqués aux métiers créatifs est constituée d'artistes reconnus et d'intervenants impliqués proposant un parcours cohérent et progressif.

EN BREF...

- 700h d'enseignements académiques et créatifs ;
- apprentissage des techniques globales du dessin adaptées aux métiers créatifs ;
- mise à niveau pour atteindre l'exigence du cycle en 3 ans permettant de se spécialiser.

CY-
CLE
3
ANS®



Avec une entrée sur concours,
le Cycle Professionnel en 3 ans
vous permet de vous spécialiser
dans l'un de ces quatre domaines :
l'Animation 2D, le Concept Art,
l'Illustration et la Bande Dessinée.

<u>ANIMATION 2D</u>	<u>46</u>
<u>CONCEPT ART</u>	<u>64</u>
<u>ILLUSTRATION</u>	<u>82</u>
<u>BANDE DESSINÉE</u>	<u>100</u>

**CINÉMA
D'ANI-
MATION
2D[®]**



PIVAUT®

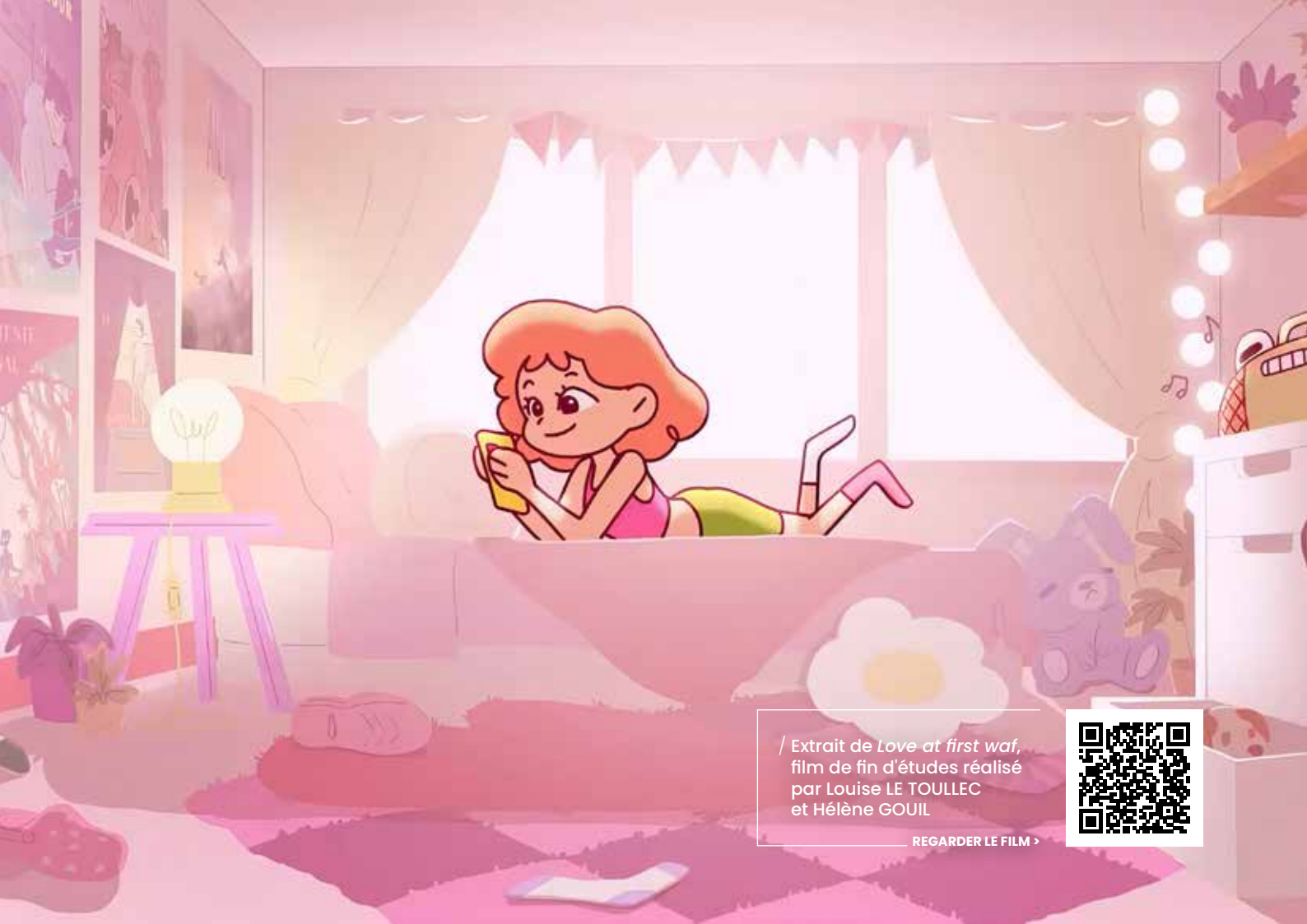
Présentation du cycle

L'Animation 2D ouvre des portes vers des univers infinis et insoupçonnés. Ce medium est essentiel au cinéma, à la télévision, à la Publicité, et aux jeux vidéo. Son influence s'étend également aux domaines de la pédagogie, du marketing, et de la création artistique contemporaine.

Encadrés par des experts en activité, les étudiants explorent et développent tous les aspects de l'Animation : du synopsis au storyboard, en passant par la création de personnages vivants et expressifs, jusqu'à la réalisation d'environnements immersifs. La formation en Animation 2D Pivaut permet à chaque élève de trouver sa voie artistique, d'acquérir des compétences techniques solides, et d'ouvrir la voie à une carrière prometteuse dans le domaine de l'Animation.

Ce Cycle Professionnel proposé par Pivaut vise à former des artistes complets et polyvalents. Pendant trois années riches en apprentissages, ponctuées par des stages en entreprise en 2^e et 3^e années, les étudiants s'immergent dans l'art de l'Animation, depuis le concept initial jusqu'à la production finale. À l'issue de ce cursus, chaque étudiant présente son film de fin d'études devant un jury de professionnels du secteur.

Nos studios partenaires qui recrutent nos étudiants : **XILAM, GAUMONT, CARIBARA, METHOD FILMS, MEDIAWAN, SAMKA, ANKAMA, MILLIMAGE, VIVEMENT LUNDI, JE SUIS BIEN CONTENT, BLUE SPIRIT, MIKROS, UBISOFT, MAC GUFF, 2 MINUTES, TFI, L'INCROYABLE STUDIO, CARTOON SALOON, STUDIO HARY, LA CHOUETTE COMPAGNIE, FOST, FOLIVARI, LES ARMATEURS.**



/ Extrait de *Love at first waf*,
film de fin d'études réalisé
par Louise LE TOULLEC
et Hélène GOUIL

REGARDER LE FILM >



/ Extrait de *NIGHT WASH*,
film de fin d'études réalisé
par Louise LOCHE.

REGARDER LE FILM >



Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

POUR QUI ?

Pour tous les passionnés d'Animation qui souhaitent donner vie à leurs idées et transformer leur créativité en compétences professionnelles. La section Animation 2D est ouverte à ceux qui ont un sens artistique développé et qui sont prêts à s'investir pleinement pour maîtriser les techniques de l'Animation.

La première année du Cycle Animation 2D peut être intégrée sous réserve des critères suivants :

- un baccalauréat ou titre équivalent de niveau 4 (toutes filières);
- réussir le concours d'entrée.

POURQUOI ?

Ce cursus complet permet aux étudiants de développer leur créativité et leur maîtrise des techniques de l'Animation 2D, avec des perspectives de carrière dans les studios d'Animation, l'industrie du Jeu Vidéo, ou encore la Publicité.

À travers cette formation, les étudiants acquièrent une solide expertise, indispensable pour évoluer dans le monde professionnel de l'Animation.

COMMENT ?

- Réussir le concours d'entrée.
- 1^{re} année : acquisition des fondamentaux.
- 2^e année : approfondissement des compétences avec des stages obligatoires en entreprise.
- 3^e année : réalisation d'un film, encadré par l'équipe pédagogique, présenté devant un jury composé de professionnels du secteur et stage en entreprise obligatoire.



L'APRÈS PIVAUT...

Nous préparons nos étudiants à être des véritables professionnels de l'Animation 2D, et à être immédiatement opérationnels dès la fin de leur cursus.

Grâce à une solide formation en travail d'équipe, gestion de projet et maîtrise des outils de production, ils s'adaptent rapidement aux exigences des studios d'Animation. Très recherchés sur le marché du travail, ils peuvent évoluer rapidement vers des postes à responsabilités, que ce soit en tant que salariés ou indépendants, ou même créer leur propre studio.

Nos diplômés accèdent souvent à des rôles clés dans l'industrie, tels que :

- **Animateur 2D traditionnel;**
- **Animateur 2D numérique;**
- **Animateur FX;**
- **Directeur artistique;**
- **Réalisateur;**
- **Scénariste;**
- **Storyboarder;**
- **Layoutman;**
- **Décorateur designer;**
- **Character designer;**
- **Coloriste.**



AU REVOIR MAMIE



/ Film de fin d'études
Au revoir Mamie
par Diane DECÈS,
Emilia BRIAULT et
Mélissandre ROUSSEL
Durée : 6 min 16



SYNOPSIS

Il fait encore nuit lorsqu'une grand-mère et sa petite-fille quittent la ville pour se rendre dans la forêt.

La petite-fille anxieuse guide sa grand-mère fantasque à travers les arbres jusqu'à une clairière où s'étale la toile d'une montgolfière.

Entre réalité et mémoire, elles se préparent à se dire au revoir.

GUGUSSE



/ Film de fin d'études
Gugusse par François POSSON

Durée : 4 min 15



SYNOPSIS

Gustave est un homme Pantouflard et Solitaire qui mène une vie stable.

Coincé dans les embouteillages d'une autoroute, il ne peut que patienter. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce volatile n'avait pas décidé de passer par ici.

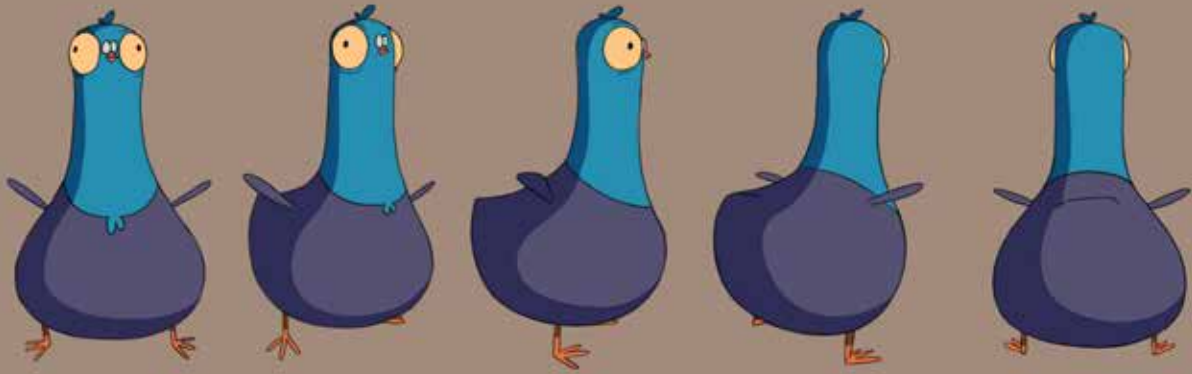
Il va devoir affronter une terrible épreuve, l'attaque d'un pigeon.



Gustave



Pigeon



EMMY



/ Film de fin
d'études **Emmy**
par Soline AUGRIS,
Emma BOUCHON,
Laura CARPENTIER
et Mila MERSCH

Durée : 6 min 29





SYNOPSIS

En 1900, à bord de l'Orient-Express en direction de Paris et du Congrès International de Mathématiques, la jeune mathématicienne Emmy Noether tente sa chance face à une équation réputée insolvable.



ENSEI- GNE- MENTS®





Nous mettons tout en œuvre pour votre réussite

Des professionnels passionnés, investis dans le développement des compétences des étudiants tout au long de leur parcours.

Des équipements et logiciels identiques à ceux des studios professionnels, offrant aux étudiants une maîtrise complète des outils utilisés dans l'industrie.

EN BREF...

- en 1^{er} année : plus de 800 heures d'enseignement dédiées à la maîtrise des fondamentaux du dessin en rapport avec le dessin d'Animation ;
- en 2^e année : plus de 550 heures d'enseignement autour de l'Animation 2D, et stage en entreprise ;
- en 3^e année : plus de 500 heures d'enseignement, un projet de film à réaliser, et un stage en entreprise.

CAMILLE CHAO

PROMOTION 2017



ANIMATRICE 2D

"La formation à Pivaut : c'était le pied !
Je suis passée directement en première année [...].
La formation Cinéma d'Animation 2D me convenait
très bien. J'ai apprécié cette première année.
Ensuite, avec la spécialisation full time Animation
traditionnelle, j'ai réalisé un rêve de petite fille.
Passez deux ans à faire, ça, c'était le pied !"

PROJETS :

- *Tournament of Souls*
Coming Alive
Riot Games
- *Ticking Away*
Riot Games
- *La Mort du Poisson*
Miyu Productions
- *Hurikan*
Laidak Films
- *Ma footballeuse à moi*
Caimans Productions
- *Heavenly Vessel*
The Line Animation
Studio

DIMITRI KASKASSIADÈS

PROMOTION 2017



LAYOUT ARTIST/ BACKGROUND DESIGNER

"Lors de la première année, j'ai appris beaucoup de choses techniquement de manière large sur le dessin. J'ai réalisé à quel point en s'en donnant les moyens, on pouvait progresser fortement. En travaillant, on peut arriver à de sacrés résultats.

Lors de la dernière année en section Cinéma d'Animation 2D à Pivaut, il y avait une certaine forme de liberté encadrée qui m'a bien convenu. Dans cette école, je me suis senti épaulé. On nous pousse beaucoup à être polyvalent, à se débrouiller, à faire des choix. Savoir ce qu'on doit faire et savoir ce qu'on doit laisser de côté, c'est important !"

PROJETS :

- *Petit Vampire*
- *Holos*
- *La Quête héroïque du valeureux Prince Ivandoe*
- *Shaker Monster*
- *50 Nuances de Grecs*

CON-
CEPT
ART®





Thomas GARAIX



Loïc BIDALOT



Néo BOISSEAU



Thyann CHUREAU



Lou BERGE



Eliott BRUNG

Présentation du cycle

Entre techniques traditionnelles et innovations numériques, le Concept Art se place au carrefour de deux univers artistiques. Cette discipline vise à imaginer et façonner des mondes visuels pour les jeux vidéo, le cinéma, les jeux de plateau, ainsi que l'Animation 2D et 3D.

Grâce à la création de bibles graphiques, les personnages, décors et objets sont déclinés sous différentes formes, qu'il s'agisse de choix de couleurs ou de positions, afin de donner vie à des univers captivants.

Encadrés par des professionnels actifs dans le secteur, nos étudiants explorent les multiples facettes du Concept Art, du croquis initial jusqu'aux rendus numériques finalisés.

Ils développent leur créativité tout en acquérant des compétences techniques solides qui les préparent à une carrière prometteuse dans les industries du divertissement. Ce programme permet à chacun d'affirmer sa signature artistique tout en répondant aux exigences techniques du domaine.

Les entreprises qui recrutent nos étudiants en France et à l'international :

UBISOFT, GAUMONT, DONTNOD, EIDOS, DREAMWORKS, MAC GUFF, EDEN GAMES, STUDIO 100, METHOD FILMS, LE CIRQUE DU SOLEIL, CINESITE, XILAM, CARIBARA, SAMKA, 2D-3D ANIMATION, ANKAMA, MILLIMAGE, VIVEMENT LUNDI, JE SUIS BIEN CONTENT, BLUE SPIRIT, MIKROS, 2 MINUTES, TF1, L'INCROYABLE STUDIO, CARTOON SALOON, STUDIO HARY, LA CHOUETTE COMPAGNIE, TEAMTO, ANKAMA, XILAM, BLUE SPIRIT, FRAMESTORE et bien d'autres encore.



Elena VECHART



Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

POUR QUI ?

Cette formation de Concept Art s'adresse à tous les passionnés de création visuelle qui souhaitent transformer leur imagination et leurs idées en compétences professionnelles. Si vous avez un sens artistique développé, une bonne maîtrise du dessin et un fort désir de travailler dans des secteurs créatifs comme le Jeu Vidéo, le cinéma ou l'Animation, ce cursus est fait pour vous.

La première année du cycle Concept Art peut être intégrée sous réserve des critères suivants :

- être titulaire d'un baccalauréat ou d'un titre équivalent de niveau 4 (toutes filières confondues);
- réussir le concours d'entrée.

POURQUOI ?

Le Concept Artist doit être capable de s'adapter à des univers variés et exigeants, c'est pourquoi notre cycle en trois ans offre aux étudiants la possibilité de développer leur créativité tout en maîtrisant les techniques du Concept Art.

De la conception de personnages à la création d'univers visuels, cette formation vous prépare à une carrière prometteuse dans le monde de la création.

COMMENT ?

- Réussir le concours d'entrée : l'admission repose sur une évaluation des compétences artistiques et de la motivation.
- 1^{re} année : acquisition des fondamentaux.
- 2^e année : approfondissement des compétences en Concept Art, avec un stage en entreprise pour se préparer aux pratiques et aux enjeux du monde du travail.
- 3^e année : réalisation d'un projet personnel qui sera présenté devant un jury composé de professionnels extérieurs. Un deuxième stage en entreprise vient compléter cette dernière année.

L'APRÈS PIVAUT...

Au centre du processus créatif, le Concept Art ouvre de multiples perspectives. Il consiste à donner vie à des idées et à des mondes imaginaires aux possibilités infinies, offrant ainsi de nombreuses opportunités professionnelles qui permettent à nos étudiants d'intégrer rapidement le monde du travail.

La formation en Concept Art est validée par un titre RNCP* Dessinateur Illustrateur de Niveau 6 (Répertoire national des certifications professionnelles).

À l'issue de la formation, vous pourrez vous diriger vers les emplois suivants :

- **Concept Artist;**
- **Game designer;**
- **Character designer;**
- **Illustrateur;**
- **Peintre numérique;**
- **Concepteur de personnages;**
- **Concepteur d'environnements;**
- **Concepteur d'objets et de véhicules;**
- **Concepteur de créatures;**
- **Artiste concepteur généraliste.**

*Titre RNCP36641 en cours de renouvellement au 01/11/2024

PRINTEMPS



ÉTÉ



AUTOMNE



HIVER



Décors sur les 4 saisons afin d'étudier différentes ambiances et couleurs saisonnales.

Isaline BONNET

ACHNACARRY



SYNOPSIS

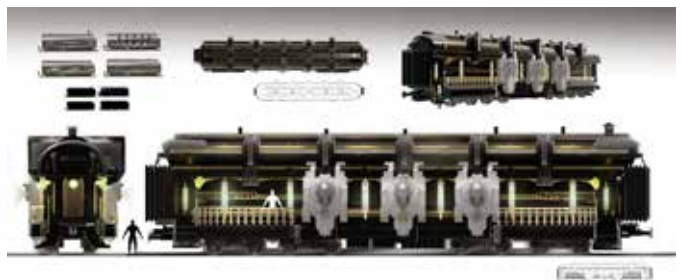
*17 septembre 1928
Une réunion du
conglomérat du pétrole
a lieu à Achnacarry en
Écosse, ce même jour.
Armand est propriétaire
terrien des îles Shetland,
des terres riches en
pétrole.*

*Le conglomérat compte
racheter ses terres afin
d'avoir le monopole sur
le pétrole mondial.*

*Armand devra défendre
sa cause face à ce
conglomérat dans
un train à huis clos.
Malheureusement
pour lui, la discussion
ne sera pas en sa faveur.
Il devra donc se sacrifier
pour changer le cours
de l'histoire.*



ACHNACARRY



/ Projet de fin d'étude réalisé
par Paul CHAUVIERE



KELLA



SYNOPSIS

Journaliste et passionnée d'énigmes en tout genre, Rozenn découvre un soir la disparition de son compagnon.

Durant ses investigations, les raisons de sa fuite semblent être liées à ses dernières recherches : la fabuleuse cité d'Ys et son trésor inestimable.

Avec l'aide de son meilleur ami, elle décide de partir à sa recherche en suivant les indices disséminés dans les vastes contrées de Bretagne où d'étranges créatures guideront ses pas.



/ Projet de fin d'étude réalisé par Julie FORTIN





DISCO INFERNO



/ Projet de fin d'étude réalisé
par Alexandre LOTTE CAZAUX



SYNOPSIS

Disco Inferno est un jeu de plateforme rogue-lite en 2D dans lequel vous incarnez un démon réfugié qui protège son village d'une armée ennemie bien connue.

Le jeu se caractérise par une forte ambiance jazz et funk et un penchant pour les costumes trois pièces.

ENSEI- GNE- MENTS®





Nous mettons tout en œuvre pour votre réussite

L'équipe pédagogique du Cycle Professionnel Concept Art est composée de professeurs et intervenants de terrain, reconnu pour leur professionnalisme.

Afin de vous préparer au mieux au monde professionnel, vous travaillerez sur les mêmes équipements et logiciels que les studios professionnels, pour un enseignement optimal.

EN BREF...

- en 1^{er} année : plus de 900 heures d'enseignement dédiées à la maîtrise des fondamentaux du dessin en rapport avec le Concept Art ;
- en 2^e année : plus de 600 heures d'enseignement autour du Concept Art, et stage en entreprise ;
- en 3^e année : plus de 600 heures d'enseignement, création d'un univers personnel comme projet de fin d'études, et stage en entreprise.

PAUL RABAUD

PROMOTION 2019



SET ET PROPS DESIGNER - NWAIVE DIGITAL.

"La filière Concept Art venait juste d'être créée. Après la première année, j'ai tout de suite pris cette voie. Nous avons été la première section à faire Concept Art. C'était orienté jeux vidéo et Cinéma d'Animation. Plus les années passaient, plus nous nous spécialisons, plus j'appréciais.

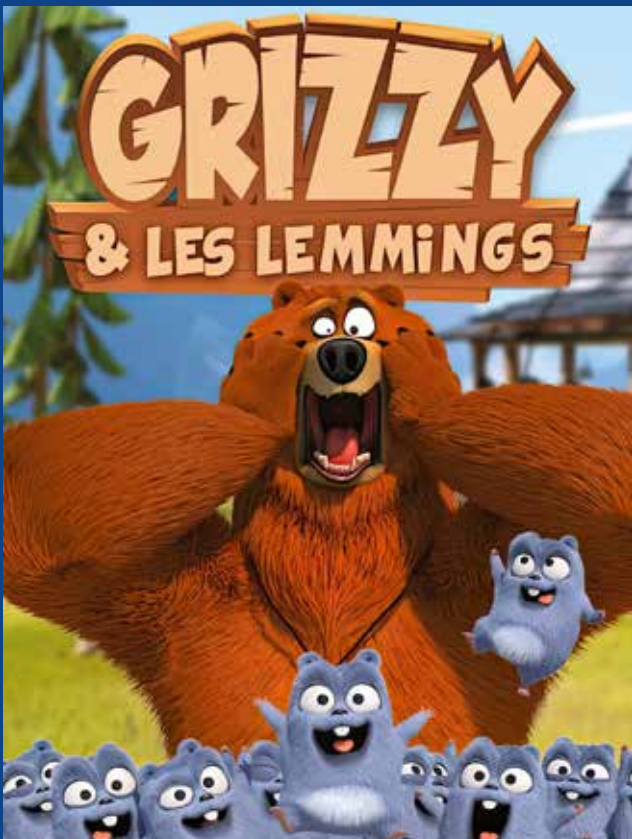
Mon échange à Montréal a clairement été les meilleurs six mois de l'École. Nous étions en coloc avec quatre autres étudiants en Concept Art. Nous étions très motivés. Il y avait une sorte d'émulation artistique. J'ai eu le sentiment que nous avons tous beaucoup progressé, le principe de finir ses études pendant 6 mois à Montréal était génial."

PROJETS :

- *Wakfu*
- *The Queen's Corgi*
- *Robinson Crusoe*
- *The Son of Bigfoot*
- *Bigfoot Family*

CONSTANCE DAVID

PROMOTION 2019



CONCEPT ARTIST - STUDIO HARI

"C'est le côté sérieux de l'école qui m'a attirée. J'ai fait la prépa, la première année puis j'ai choisi le Concept Art. Ma formation en Concept Art de cinq ans (dont la dernière année s'est faite à Montréal) m'a appris les fondamentaux du dessin et de la peinture, puis le charadesign, le design d'environnement et de props, l'illustration, le color script et la sculpture traditionnelle et 3D.

La prépa c'est du dessin pur et dur, on apprend énormément. À l'École Pivaut de Montréal, j'ai particulièrement aimé l'enseignement, j'ai vraiment trouvé ce que je voulais pendant ces six derniers mois."

PROJETS :

- Grizzly et Les Lemmings (saison 2)
- Raymonde ou l'Évasion Verticale
- The meeting with Ben Gunn
- Treasure Island
- Doctor Livesey

**ILLU-
STRA-
TION®**



Présentation du cycle

L'Illustration est un art ! Celui de concevoir des images uniques et impactantes, répondant aux besoins divers des éditeurs, annonceurs et acteurs de l'industrie visuelle. Mêlant techniques traditionnelles et numériques, elle exige une solide maîtrise des outils graphiques et une grande liberté créative, pour vous permettre d'exprimer votre vision personnelle tout en vous adaptant aux exigences du marché.

Tout au long de leur parcours Pivaut, les étudiants perfectionnent donc leur identité artistique et acquièrent les compétences nécessaires pour évoluer dans un milieu en constante évolution.

Guidée par des professionnels en activité, votre progression se fait par étapes, en approfondissant les différentes approches picturales et techniques dès la première année.

Ce travail progressif vous permet d'enrichir votre potentiel artistique pour façonner pas à pas votre propre univers visuel. La formation met un point d'honneur à encourager l'expression personnelle et à favoriser une démarche créative affirmée, essentielle pour se démarquer dans le monde professionnel.

La nécessité de produire des visuels originaux et adaptés aux attentes du marché renforce l'exigence de qualité qui anime chaque projet.

À la fin de la formation, nos étudiants sont prêts à répondre aux demandes des éditeurs et annonceurs, en alliant créativité et maîtrise technique pour proposer des œuvres répondant précisément aux critères professionnels.

Ils recrutent nos étudiants :
DUPUIS, DELCOURT, DARGAUD, CASTERMAN, VENTS D'OUEST, GLÉNAT, SOLEIL, LE LOMBARD, ANKAMA, LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS...

ILLUSTRATION





Mathilde COTTIN

Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

POUR QUI ?

Passionné par le dessin, sensible aux disciplines artistiques... Vous éprouvez l'envie de vous lancer dans des secteurs tels que l'édition, la publicité, ou le design visuel ?

Si vous souhaitez donner vie à vos idées à travers des images créatives et percutantes, le Cycle Illustration est fait pour vous !

Pour intégrer la première année du Cycle Illustration, vous devez :

- être titulaire d'un baccalauréat ou d'un titre équivalent de niveau 4 (toutes filières confondues) ;
- réussir le concours d'entrée.

POURQUOI ?

Le métier d'illustrateur exige une maîtrise technique approfondie et une capacité à s'adapter aux demandes variées des clients.

La formation Pivaut, d'une durée de trois ans, offre aux étudiants les moyens de développer leur créativité tout en apprenant les fondamentaux et les techniques avancées de l'Illustration.

Du dessin traditionnel aux outils numériques, ce cursus vous prépare à une carrière prometteuse dans les industries visuelles, en répondant aux attentes des éditeurs et annonceurs.

COMMENT ?

- Réussir le concours d'entrée
- 1^{re} année : acquisition des bases techniques, exploration des différentes approches de l'Illustration.
- 2^e année : approfondissement des techniques picturales et initiation aux réalités du marché grâce à un premier stage en entreprise.
- 3^e année : réalisation d'un projet d'Illustration personnel présenté devant un jury extérieur. Un second stage en entreprise permet de parfaire votre immersion dans le monde professionnel.

L'APRÈS PIVAUT...

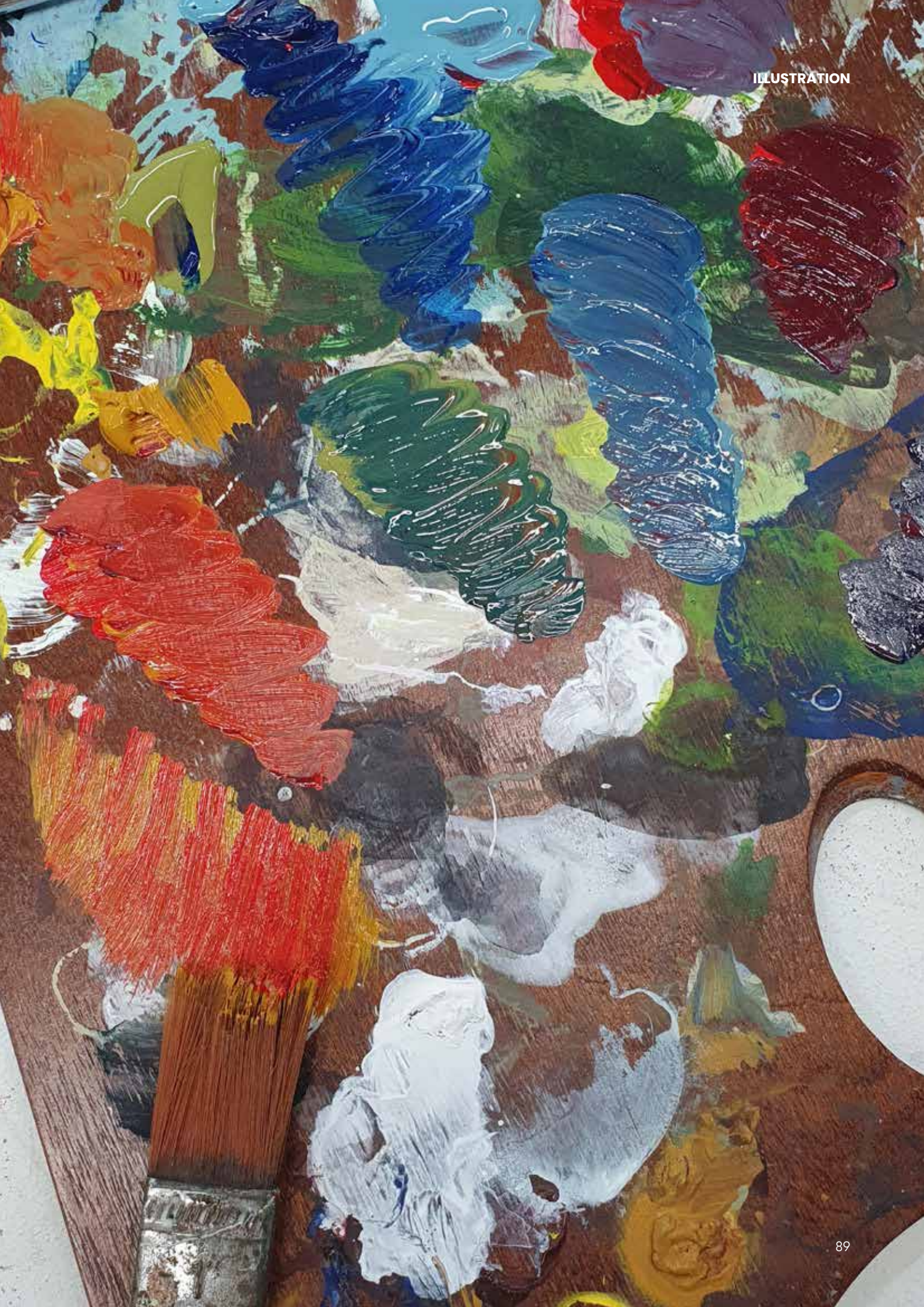
Après trois années de formation, vous maîtrisez les techniques picturales et votre style s'est affirmé ! Les enseignements Pivaut ont fait de vous un illustrateur en devenir, prêt à répondre à toutes les demandes...

La formation en Illustration est validée par un titre RNCP* Dessinateur Illustrateur de Niveau 6 (Répertoire national des certifications professionnelles).

À l'issue de la formation, vous pourrez vous diriger vers les emplois suivants :

- **Illustrateur ;**
- **Illustrateur publicitaire ;**
- **Illustrateur jeunesse ;**
- **Illustrateur graphiste ;**
- **Illustrateur de presse ;**
- **Graphiste print ;**
- **Character designer ;**
- **Dessinateur de presse.**

*Titre RNCP36641 en cours de renouvellement au 01/11/2024



LE MOUTON D'ARÜTH



/ Projet de fin d'étude réalisé par Jade MICHELON



SYNOPSIS

Plongez au cœur de l'aventure d'Arüth, un jeune garçon dont la vie bascule le jour où sa mère lui offre un mystérieux grigri transformé en mouton magique.

Guidé par ce compagnon insoupçonné, Arüth enchaîne les séries d'événements extraordinaires qui défient la frontière entre réalité et imaginaire.

Un récit envoûtant où se mêlent amitié, courage et magie, vous transportera dans un univers captivant et mystique.

LA PREMIÈRE MOITIÉ DE MA VIE

/ Projet de fin d'étude réalisé
par Aldo DE SILVESTRI

SYNOPSIS

*Suivez le parcours
émouvant d'une enfant
forcée à grandir trop vite.*

*Entre douleur et espoir,
découvrez comment
elle trouve la force de
rebâtir sa vie et celle de
sa famille, quand tout
semble perdu.*



L'ÉTRANGE RIVIÈRE DE PORTMOUILLÉ



/ Projet de fin d'étude réalisé
par Chloé SISSA

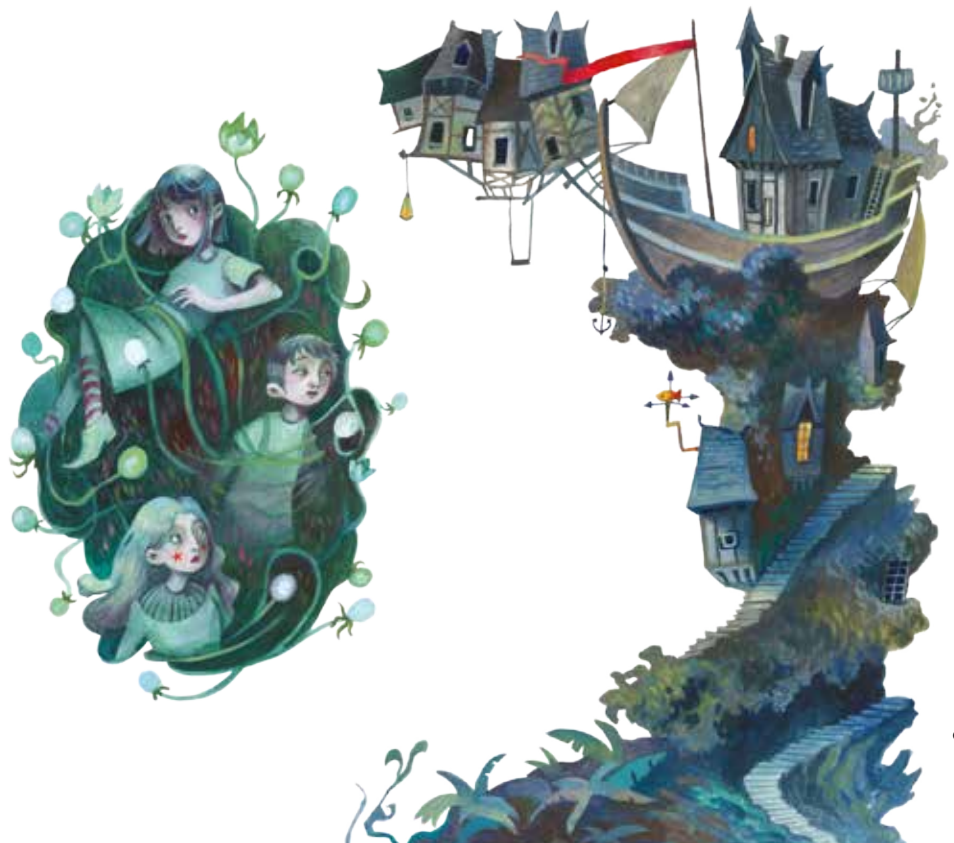




SYNOPSIS

Plongez aux côtés des enfants de PortMouillé à la découverte des mystères que la rivière a charrié sur son passage.

Et laissez-vous emporter par la beauté d'une nature mystique et étrange.



ENSEI- GNE- MENTS®





Nous mettons tout en œuvre pour votre réussite

Toute l'équipe pédagogique du Cycle Illustration vous accompagne vers le succès. Composée de professeurs et de professionnels en activité, experts dans leur domaine, elle vous initie aux techniques professionnelles, et vous prépare à relever les défis du marché. Vous travaillerez avec des outils numériques et traditionnels de pointe, utilisés par les illustrateurs dans les secteurs de l'édition, de la Publicité et du design visuel, au plus près des réalités professionnelles.

EN BREF...

- en 1^{re} année : plus de 800 heures d'enseignement dédiées à la maîtrise des fondamentaux du dessin en rapport avec l'illustration ;
- en 2^e année : plus de 500 heures d'enseignement autour de l'illustration, et stage en entreprise ;
- en 3^e année : plus de 500 heures d'enseignement, création d'un projet narratif et d'illustration présenté à un jury de professionnels et stage en entreprise.

ADELAÏDE CZIMMERMAN

PROMOTION 2021



ILLUSTRATRICE

"J'ai passé un entretien, puis j'ai fait la prépa. C'est l'année où j'ai le plus appris. On a revu toutes les bases du dessin, technique. C'était très riche ! Après la prépa, j'ai passé le concours.

À Pivaut, on nous a bien préparés pour l'après école [...] et les professeurs nous font avancer. J'ai bien aimé car cela sortait un peu du cadre scolaire. On avait plus d'autonomie, les professeurs étaient vraiment professionnels et extrêmement bienveillants. On faisait des simulations de commandes comme dans le réel. J'ai beaucoup appris par rapport au métier."

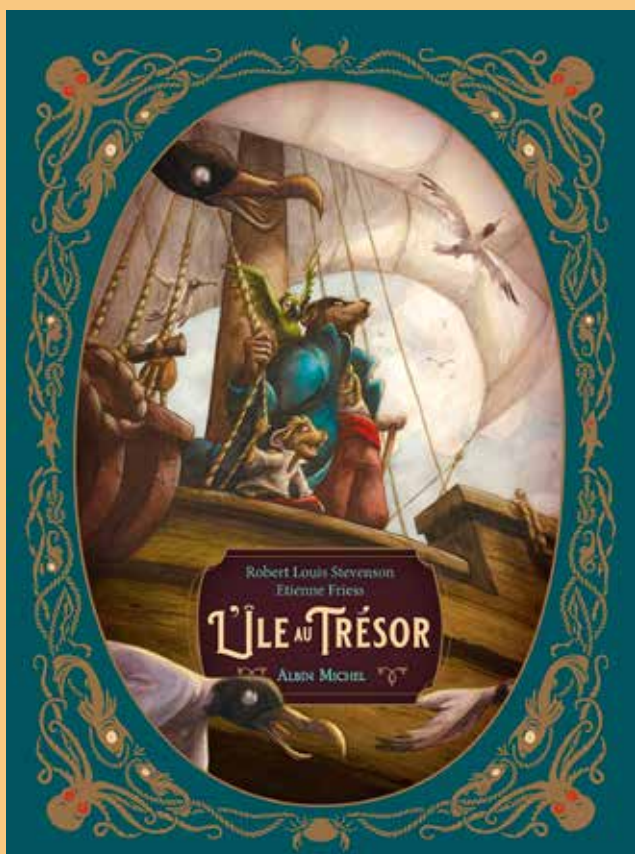
PROJETS :

• *L'avion de papier*
Éditions Planétoïdes

• *Les contes coréens*
Éditions Tirage
de Têtes

ETIENNE FRIESS

PROMOTION 2009



ILLUSTRATEUR JEUNESSE

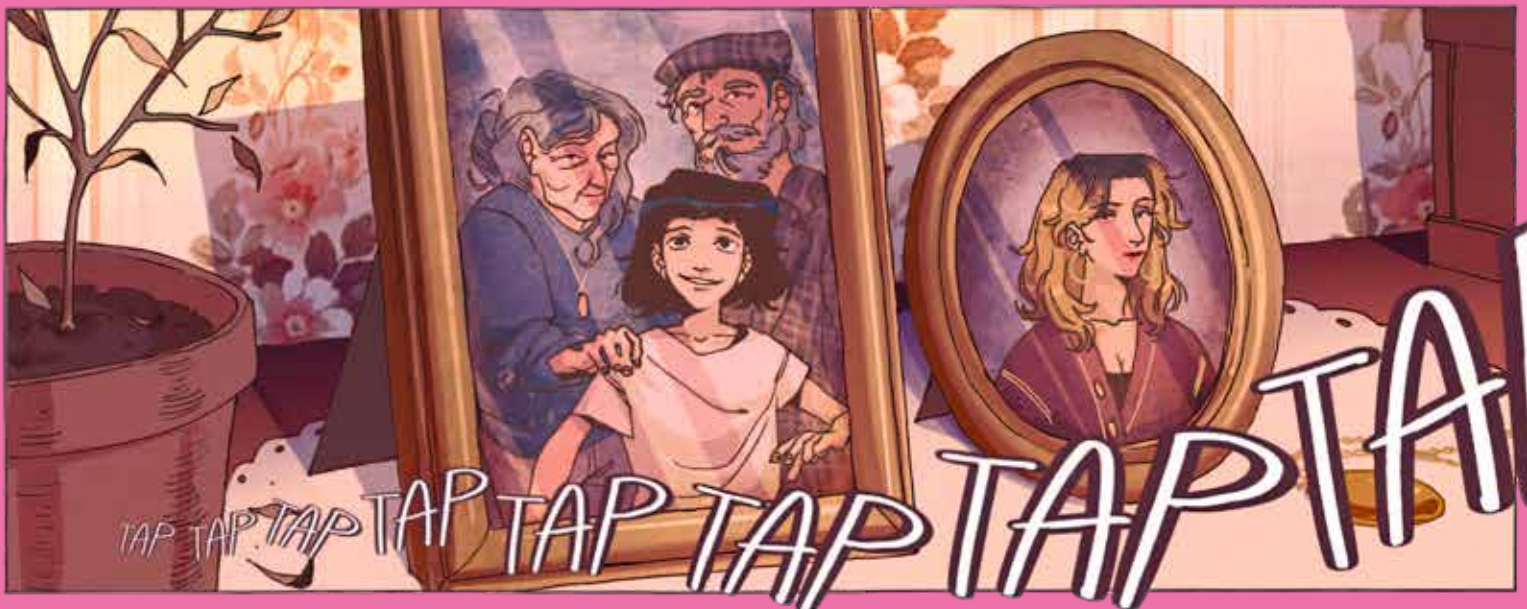
"L'école Pivaut a été un accélérateur pour moi, j'y ai appris de nombreuses techniques de peinture et de dessin. J'y ai aussi appris la rigueur dans le travail, qui est si utile dans le métier d'illustrateur.

L'émulation entre élèves est vraiment stimulante, et certains sont restés des amis et collègues."

PROJETS :

- "L'île au trésor"
Éditions Albin Michel
- "Sauvages!"
Éditions Margot
- La série "Inspecteur Raptor" (4 tomes)
Éditions Flammarion
- "Les ogres et les ogresses"
Éditions Albin Michel

**BAN-
DE
DESS-
INEE®**





MÊME AVEC
VOS GANTS
VOUS N'AVEZ
PAS RÉUSSI
À LE
CALMER
...

HÉ...
IL FAUT
QUE JE
FASSE
TOUT
MOI-MÊME ?



Présentation du cycle

La Bande Dessinée est l'art de tisser des récits en images. Un médium où le dessin et la narration fusionnent avec la créativité pour donner naissance à des mondes aussi fascinants que diversifiés. Cette forme d'expression, mêlant technique minutieuse et imagination foisonnante, va bien au-delà de simples esquisses improvisées.

Elle exige une profonde maîtrise de la composition visuelle, une conception de personnages inédits et une construction narrative fluide. Que ce soit pour satisfaire les attentes d'éditeurs, inspirer des scénaristes ou captiver un public avide de nouveautés, la Bande Dessinée ne cesse de réinventer ses codes pour offrir des récits originaux et des expériences visuelles inédites.

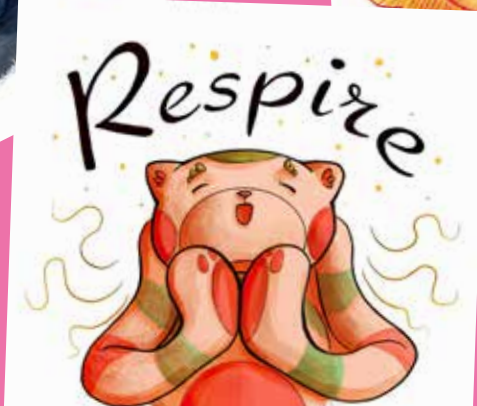
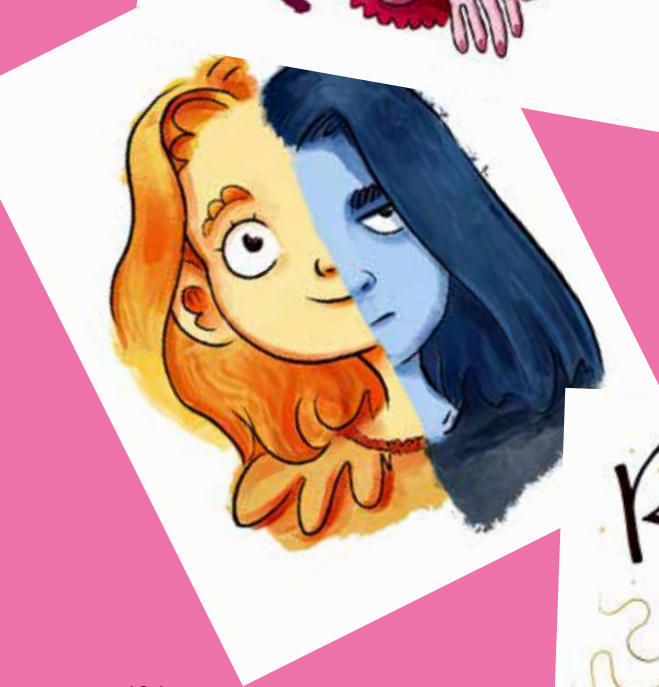
Grâce à une formation diversifiée, qui englobe des matières telles que l'esthétique de l'image, le scénario, l'anatomie, la perspective et la mise en couleur, les étudiants apprennent à maîtriser les outils nécessaires à la création de BD.

En explorant différentes approches narratives, de la Bande Dessinée traditionnelle, au manga, en passant par des styles plus expérimentaux, ils découvrent toute la richesse de ce mode d'expression. Réalités historiques, univers fantastiques, narrations contemporaines... la Bande Dessinée repousse les frontières de l'imaginaire et ouvre des perspectives infinies !

Chez Pivaut, vous serez encadrés par des professionnels, vous serez encouragés à développer votre propre style et à affiner votre technique dès la première année. Pas à pas, vous progresserez et vous vous perfectionnerez pour créer des œuvres abouties, d'un niveau professionnel.

Un processus qui exige une grande rigueur et une persévérance constante, mais qui vous permettra de donner corps à d'ambitieux projets personnels. Futurs auteurs de BD, vous serez ensuite à même de répondre aux exigences des éditeurs et du marché, alliant créativité et savoir-faire technique pour proposer des récits visuels qui marqueront durablement vos lecteurs.

Ils recrutent nos étudiants :
**DUPUIS, DELCOURT, DARGAUD,
CASTERMAN, VENTS D'OUEST,
GLÉNAT, SOLEIL, LE LOMBARD,
ANKAMA, LES HUMANOÏDES
ASSOCIÉS...**



Pour qui ? Pourquoi ? Comment ?

POUR QUI ?

Passionné du 9^e Art et par le dessin, vous désirez transformer votre imagination en projets concrets ? Vous avez une sensibilité artistique et l'envie de raconter des histoires visuelles dans des secteurs comme l'édition ou les arts graphiques.

Pour intégrer la première année du Cycle Bande Dessinée, vous devez :

- être titulaire d'un baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 (toutes filières confondues) ;
- réussir le concours d'entrée.

POURQUOI ?

Les métiers de la Bande Dessinée nécessitent deux compétences principales : une grande liberté créative et une solide maîtrise des techniques graphiques et narratives.

La formation Pivaut permet à nos étudiants d'explorer et de développer leurs ambitions à travers des disciplines variées : esthétique de l'image, scénario, perspective, création de personnages, de décors, couleurs, et Illustration.

Une découverte des différents styles, de la Bande Dessinée classique aux formes les plus innovantes, pour s'adapter professionnellement aux demandes du marché.

COMMENT ?

- Réussir le concours d'entrée : L'admission est basée sur une évaluation des compétences artistiques et de la motivation.
- 1^{er} année : acquisition des fondamentaux en dessin et en narration visuelle pour poser les bases de la création en Bande Dessinée.
- 2^e année : approfondissement des techniques de Bande Dessinée avec des cours animés par des professionnels en activité. Les étudiants bénéficient également d'un premier stage pour se familiariser avec les réalités du métier et les attentes du marché.
- 3^e année : création d'un projet personnel, basé sur un scénario et un univers développé par l'étudiant, présenté devant un jury professionnel. La dernière année inclut également un second stage.
- Projet pratique : depuis 2016, les étudiants participent à l'exercice du fanzine "La Bulle à Pivaut", où ils réalisent 5 planches de Bande Dessinée en 12 jours, sous la direction d'un auteur invité, un exercice immersif qui leur permet d'affronter les contraintes du métier.

L'APRÈS PIVAUT...

Après avoir découvert les multiples facettes des métiers de la Bande Dessinée, de la ligne claire au roman graphique, votre style s'est forgé, vos ambitions aussi...

La formation en Bande Dessinée est validée par un titre RNCP* Dessinateur Illustrateur de Niveau 6 (Répertoire national des certifications professionnelles).

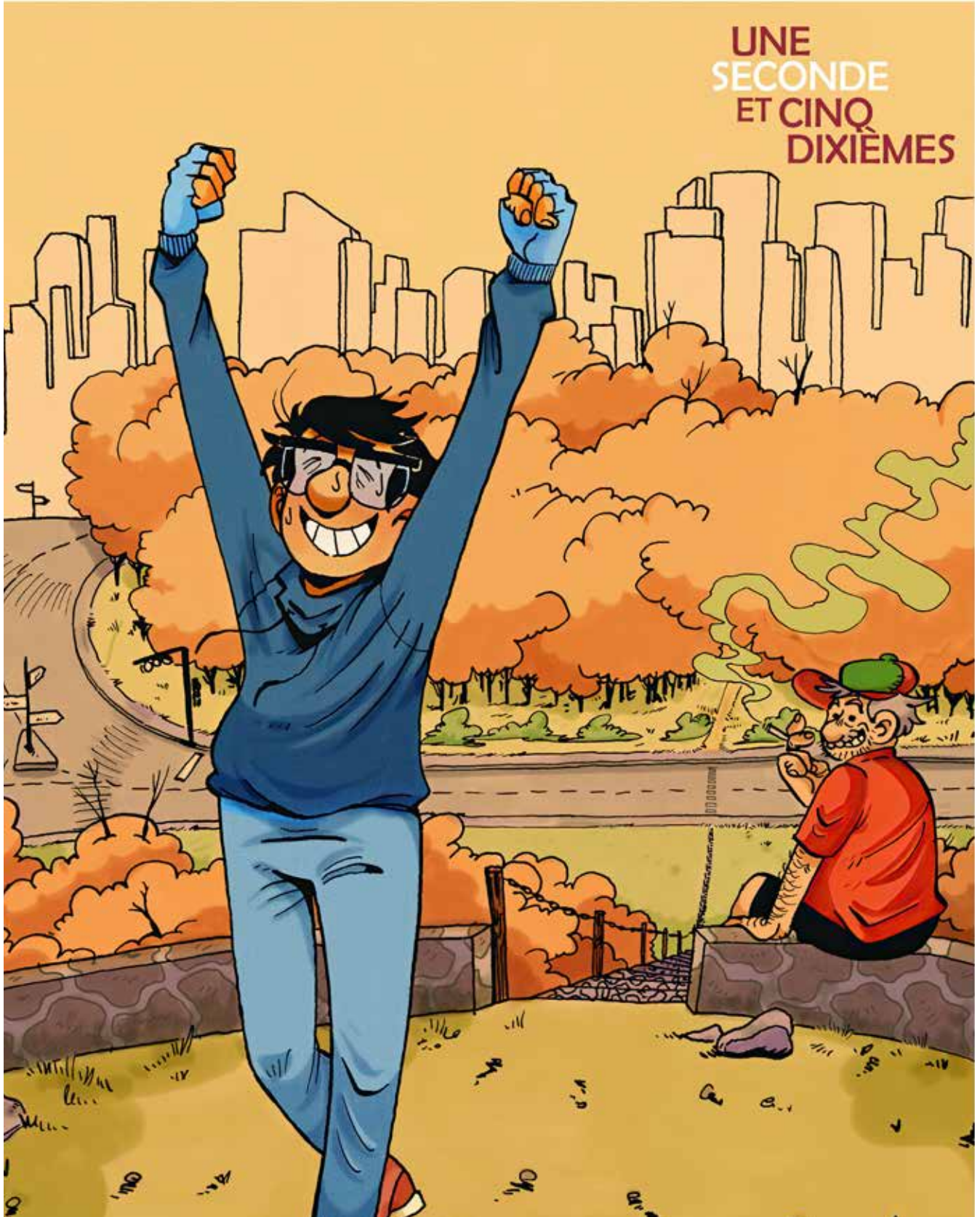
Préparé aux enjeux d'un secteur en constante évolution, vous pourrez, à l'issue de la formation, vous diriger vers les emplois suivants :

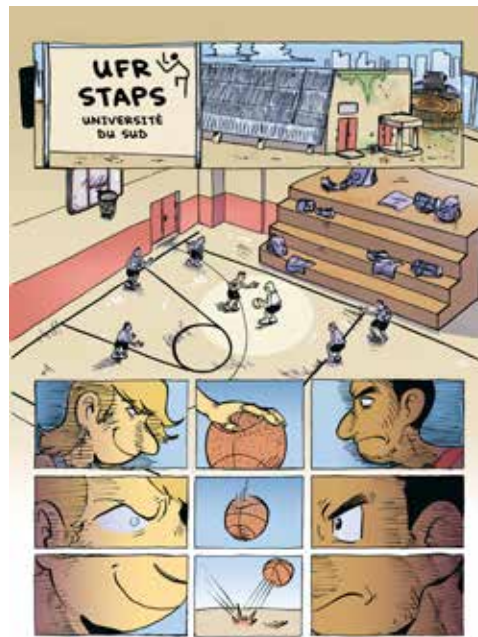
- **Dessinateur de BD;**
- **Illustrateur;**
- **Storyboarder;**
- **Coloriste traditionnel;**
- **Coloriste numérique;**
- **Character designer;**
- **Scénariste.**

*Titre RNCP36641 en cours de renouvellement au 01/11/2024



UNE SECONDE ET CINQ DIXIÈMES





7



/ Projet de fin d'étude réalisé par Fabien BRUYAS

SYNOPSIS

Un étudiant en STAPS sans aucun talent pour le sport demande de l'aide à un ancien mentor, devenu reclus et dépressif.

Cette expérience fera naître en lui une remise en question de son rapport à la réussite en se confrontant à la perspective des autres.



AMI À MORT

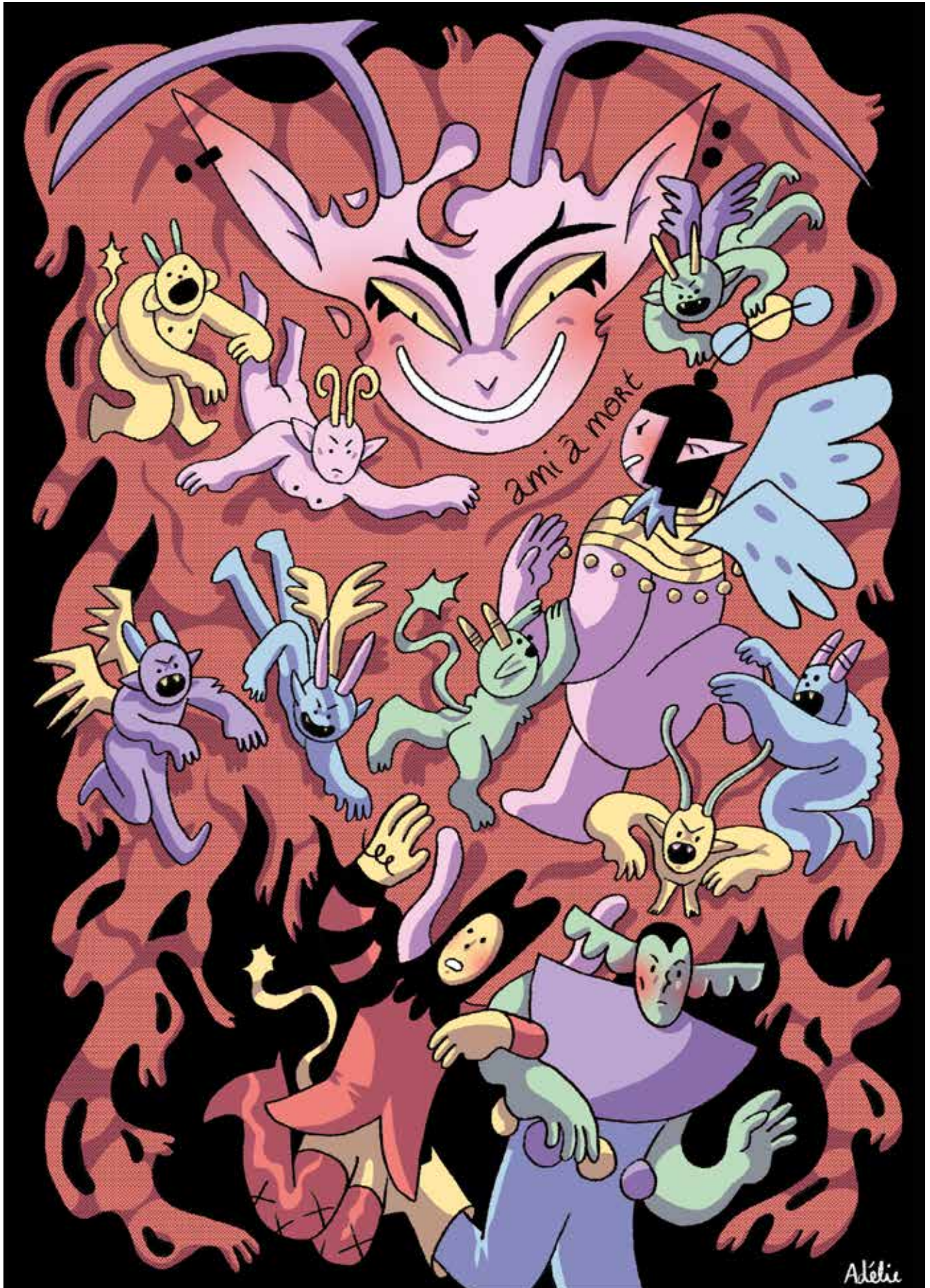


/ Projet de fin d'étude réalisé par Adélie GIRAUD

SYNOPSIS

Un démon, un vampire, et un ange se révoltent contre leur supérieur dans l'optique de vivre une vie simple et terrestre comme ils l'entendent.





SOULCLOCKS





/ Projet de fin
d'étude réalisé
par Léa MORVAN

SYNOPSIS

Luther Chronwell, horloger prodige et Zéline, une jeune résistante, unissent leurs forces pour abolir un système oppressif où chaque individu voit sa mort prédéterminée par une horloge magique en fonction de sa classe sociale.

La découverte d'un cadran volé déclenche une quête périlleuse mêlant manipulation temporelle, lutte des classes et recherche de liberté...



ENSEI- GNE- MENTS®





Nous mettons tout en œuvre pour votre réussite

Nos étudiants bénéficient de l'expertise concrète des professionnels en activité qui les encadrent. Leurs enseignements, mêlant théorie et pratique, mettent l'accent sur la réalisation de projets variés, façonnés avec des outils modernes et traditionnels, comme dans le milieu professionnel. Une immersion qui permet de se préparer efficacement aux exigences du marché tout en développant sa propre identité artistique. Et pour préparer nos étudiants à tous les aspects du métier d'auteur de Bande Dessinée, le cursus intègre des conférences et ateliers sur les compétences entrepreneuriales, managériales et industrielles, pour vous accompagner vers une insertion réussie dans le monde du travail.

EN BREF...

- en 1^{er} année : Plus de 900 heures d'enseignement dédiées à la maîtrise des fondamentaux du dessin en rapport avec la BD ;
- en 2^e année : 600 heures d'enseignement autour de la BD ;
- en 3^e année : Plus de 700 heures d'enseignement, création d'un univers personnel comme projet de fin d'études.

TAKO (TATIANA P.) ET GENKI (MAËVA P.)

PROMOTION 2023



"Moi c'est Tako, (Tatiana P.) ! Avec Genki, (Maëva P.), nous sommes diplômé-e.s de l'École Pivaut, section BD de 2023. Nous travaillons à quatre mains sur nos différents projets !

À Pivaut, j'ai autant appris sur l'art que sur moi. Sans l'école, je pense que je n'aurais pas osé sauter dans le monde de l'édition et de l'art si tôt, surtout avec autant de confiance. Pour moi, Pivaut, c'est des rencontres inoubliables, un premier réseau professionnel, un moteur, une mise à l'épreuve.

Chacune des personnes qui ont fait de ces années à Pivaut ce qu'elles ont été, ce privilège d'avoir pu suivre ces quatre années, ces amitiés, ces savoirs, ces moments forts, ces émotions, je leur en suis à tous-tes infiniment reconnaissant-e."

PROJETS :

- *Piano Forte*
- *Magazine Nemu N°1*
- *Libellule-man*
- *La Mémoire de Sage*
- *Adregrin*
- *Emy : Apprentie en service !*

MARION AUPIED

PROMOTION 2021



ILLUSTRATRICE JEUNESSE

Diplômée de l'école Pivaut en BD en juin 2021, Marion Aupied a finalement choisi d'exercer en tant qu'illustratrice. Une démarche originale qu'elle assume pleinement.

QU'EST-CE QUE L'ÉCOLE PIVAUT T'A APPRIS ?

"Tout ! Je n'y connaissais rien en BD. Cela m'a appris à raconter des histoires. Les cours de scénario m'ont aidé à développer mon imaginaire. J'avais un trait hyper raide, du coup la BD m'a permis de me lâcher dans mon trait. Je me suis libérée !"

PROJETS :

- *Quiet House*
Jeu de société Éditions Mandoogames
- *La Baleine Bleue*
Éditions Au 3 lutins
- *Le Wombat*
Éditions Au 3 lutins
- *Jeu de 7 familles au Camping*
Han éditions

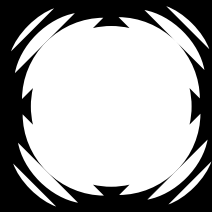
LA PUISSANCE D'UN RÉSEAU

Notre réseau s'appuie sur 40 années d'existence. Avec plus de 4 000 étudiants formés depuis sa création, Pivaut compte aujourd'hui de nombreux professionnels reconnus, ayant gardé un lien très fort avec l'école.

Au fil des années, Pivaut s'est distinguée non seulement par la réussite de ses anciens élèves, mais aussi par la qualité de ses intervenants, passionnés et experts, qui continuent à partager leur savoir-faire. Ce dialogue constant entre les générations d'artistes fait de Pivaut un lieu d'apprentissage et de transmission unique. L'école prépare les talents de demain, des artistes innovants et sans cesse inspirés, grâce aux conseils avisés et à l'influence des plus grands.

 INTERVIENNENT ET SONT INTERVENUS

Alexis BRICLOT	Alexis DUCCORD	Sonia DECHAMP
Cyril PEDROSA	Andrès FERNANDEZ	Bertrand GATIGNOL
Marc CARO	Philippe BRIONES	Pierre ALARY
Antoine ANTIN	Ugo PINSON	Didier POLI
Benoit SPRINGER	Nicolas MITRIC	Nicolas WEIS
Andrei RIABOVITCHEV	Didier CRISSE	Julien BOULESTEIX
Benjamin CARRÉ	Eric GOSSELET	Virginie AUGUSTIN
Fabien VELHMAN	Aurore DAMANT	Gwen DE BONNEVAL
Fred AUGIS	Christophe LOURDELET	Julia WAUTERS
Raphael LACOSTE	Johan CHIRON	Bruno LAURENT
Marguerite SAUVAGE	Corentin SACRE	Olivier PETIT
Mouloud OUSSID	Olivier SCHWARTZ	Jérôme PELISSIER
Jean Christophe LIE	Julien DELVAL	Céline GOBINET
Richard DESPRÉS	Emmanuel DE FRANCESHI	Habib LOUATI
Sophie KRETTLY	Johan CHIRON	Rojda TOPRAK
Fabien MENSE	Marc JOUSSET	Carine HINDER
Thimothée MONTAIGNE	Guillaume DEGROOTE	Sébastien PIQUET
Olivier PERU	Carole MAUREL	Loïc SÉCHERESSE
Thierry PINARDAUD	Mathieu LAUFFRAY	Renaud FARACE
Marie Laurence TURPIN	Camille CHAO	Mélanie ALLAG
Didier GRAFFET	Sébastien COSSET	Olivier CHENÉ
Arthur DE PINS	Mathieu COURTOIS	
Jean-Luc ISTIN	Céline DURIEUX	



Le Lab.
écoles créatives

Mois de l'impact

UN LABORATOIRE AU CŒUR DES ENJEUX TECHNOLOGIQUES ET SOCIÉTAUX

En 2024, l'ESMA, en partenariat avec CinéCréatis, ETPA, École Pivaut et IFFDEC, a lancé le Lab des Écoles Créatives. Ce laboratoire de recherche et d'innovation rassemble chercheurs, enseignants et professionnels pour répondre aux défis technologiques et sociétaux du secteur créatif.

Deux thématiques majeures sont déployées : les méthodes de production innovantes (#IA #Responsabilité #Inclusivité) et la création de récits engageants (#Imaginaire #Esthétique #Émotion)

Le Lab se positionne comme un observatoire des Industries Culturelles et Créatives (#ICC). À travers des activités de veille, d'analyse et d'expérimentation, nous explorons les pratiques

émergentes pour doter nos étudiants des compétences, méthodes et outils nécessaires à leur réussite professionnelle.

Notre mission : adapter continuellement nos méthodes pédagogiques pour préparer nos étudiants aux évolutions des métiers de la création.

UN RÉSEAU AU SERVICE DE LA CRÉATION

Nos écoles mobilisent leur expertise en collaborant avec des acteurs majeurs de la recherche issus notamment du CNRS (Centre national de la recherche scientifique) et de l'INRIA (Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique).

Chaque année, le Mois de l'Impact, un événement organisé par le Lab, réunit chercheurs, professionnels et acteurs clés

des Industries Culturelles & Créatives pour approfondir un sujet influençant le secteur de la création. Récemment, nous avons exploré « l'IA entre les mains de la création » et « les émotions au service de récits engageants ».

La revue du Lab, Les cahiers des ICC, consacre chaque numéro aux thématiques du Mois de l'Impact. Cette publication reflète l'engagement de notre laboratoire de recherche au service de la création et de la pédagogie.

NANTES



RENNES



TOULOUSE



MONTREAL



UNE ÉCOLE, 4 CAMPUS

En France et au Québec, nos campus se trouvent dans des quartiers animés, facilement accessibles à pied, à vélo ou en transports en commun pour les étudiants.

PIVAUT NANTES

- Prépa Arts Appliqués aux métiers créatifs
- Cinéma d'Animation 2D
- Concept Art
- Illustration
- Bande Dessinée

PIVAUT RENNES

- Prépa Arts Appliqués aux métiers créatifs
- Cinéma d'Animation 2D
- Concept Art
- Illustration

PIVAUT TOULOUSE

- Prépa Arts Appliqués aux métiers créatifs
- Cinéma d'Animation 2D
- Concept Art
- Illustration

PIVAUT MONTRÉAL

- Mise à Niveau Artistique
- Conception d'Animation 2D

F.A.Q

SUIS-JE OBLIGÉ DE FAIRE UN BAC STD2A OU DE PRENDRE UNE OPTION ART POUR FAIRE UNE FORMATION ARTISTIQUE APRÈS LE BAC ?

Le **baccalauréat STD2A** (Sciences et Technologies du Design et des Arts Appliqués) est un diplôme conçu pour accéder aux études d'arts appliqués. De même, l'option **Art du Bac Général** peut être un atout. Cependant, ces voies ne sont pas indispensables, car elles sont souvent limitées en termes de places, et votre lycée peut ne pas les proposer.

Si vous n'avez pas suivi ces parcours, ne vous inquiétez pas. Vous pouvez tout à fait intégrer une école de **d'art**. Les classes préparatoires artistiques, comme la Prépa Arts Appliqués aux Métiers Créatifs sont là pour vous préparer à ces études et métiers.

COMMENT RENTRER EN PRÉPA ARTS APPLIQUÉS AUX MÉTIERS CRÉATIFS ?

Pour être admis en **Prépa Arts Appliqués aux Métiers Créatifs**, il faut être titulaire d'un **baccalauréat** (général, technologique ou professionnel). Il suffit de vous inscrire sur notre site internet, vous serez ensuite recontacté par l'école pour réaliser un entretien de motivation.

Nous vous demanderons de nous fournir votre dossier scolaire ainsi qu'un portfolio artistique contenant vos dessins, des projets réalisés en classe ou des travaux personnels. Vous ne serez pas jugé sur la technique de vos travaux, mais ces éléments serviront à appuyer vos propos et démontrer votre motivation.

DOIS-JE M'INSCRIRE SUR PARCOURSUP POUR INTÉGRER PIVAUT ?

Non, les inscriptions se font hors Parcoursup. Pour vous inscrire à Pivaut, vous devrez candidater directement via notre site internet, grâce à l'inscription en ligne.

COMMENT SE PASSE LE CONCOURS D'ADMISSION CYCLES PROFESSIONNELS ?

L'inscription au concours se fait en ligne sur notre site, le concours se déroule au sein de l'école sur une journée complète. Plusieurs épreuves de dessins seront demandées (observation, imagination) et vous devrez également fournir un portfolio de dessins.

De manière générale, nous attendons des élèves qu'ils aient un niveau semblable à nos sortants de prépa, il est donc indispensable de connaître

l'ensemble des matières académiques préparatoires élémentaires. Une fois les épreuves pratiques validées, vous passerez un oral de motivation avec nos équipes pédagogiques.

JE SOUHAITE ENTRER EN PRÉPA ARTS APPLIQUÉS AUX MÉTIERS CRÉATIFS MAIS JE N'AI JAMAIS DESSINÉ ET J'AI PEUR...

Beaucoup d'étudiants n'ont pas eu l'opportunité de suivre des cours de dessin ou de grandir dans un environnement artistique. Si vous partagez cette crainte, sachez que la **Prépa Pivaut** est spécialement conçue pour des élèves comme vous, qui veulent acquérir des **bases solides en dessin**, développer leur **créativité**, enrichir leur **culture artistique**.

Vous rencontrerez des étudiants venus d'horizons divers, avec des parcours différents. Cela vous permettra de vous enrichir mutuellement et de partager une passion commune sans crainte.



L'EXPERTISE PIVAUT

Les parcours de formation* Pivaut sont validés par des titres RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles) de niveau 6. Les compétences professionnelles acquises durant votre cursus sont validées et reconnues officiellement, comme répondant aux besoins du marché de l'emploi.

Les certifications RNCP bénéficient d'une reconnaissance officielle en France. Elles attestent de vos compétences de manière formelle et peuvent être un atout important lors de la recherche d'emploi ou d'une promotion.

Élaborées en collaboration avec les acteurs du marché du travail, elles sont gage de pertinence

et d'adéquation avec les besoins de l'industrie en perpétuelle évolution.

Une certification RNCP peut renforcer votre employabilité en démontrant votre expertise dans un domaine spécifique, ce qui peut vous rendre plus attrayant pour les employeurs.

Pour plus d'informations, consultez le fascicule dédié aux détails des formations.

**Une demande d'enregistrement de titre RNCP pour le parcours Cinéma d'Animation 2D est en cours (octobre 2024).*





ICÔNES, L'EXCELLENCE AU SERVICE DE LA CRÉATIVITÉ

Pivaut est membre du réseau Icônes. Créé en 2013 en vue d'apporter une meilleure lisibilité sur le marché de l'enseignement artistique, le réseau Icônes s'attache à garantir une lignée pédagogique de qualité, validée par d'excellents taux de réussite aux examens, un cadre d'étude propice à la réussite et à l'épanouissement de ses étudiants, ainsi que des valeurs d'équité et d'égalité des chances que chacune des écoles membres s'engage à respecter.

À ce jour, le réseau compte une dizaine d'écoles et recouvre une multitude de domaines artistiques, comme le cinéma d'Animation 3D, la photographie, l'architecture, le Design Graphique, l'Illustration, le jeu vidéo, ou encore le motion design etc.

Leur but ? Offrir à chaque étudiant, selon sa discipline, la garantie d'une formation adaptée à chaque métier artistique, gage d'une insertion professionnelle réussie.



Nantes

26 rue Henri Cochard
44000 Nantes
02 40 29 15 92

info@ecole-pivaut.fr

Rennes

50 rue Jules Andrade
35000 Rennes
02 23 46 09 88

pivautrennes@ecole-pivaut.fr

Toulouse

50 Rte de Narbonne
31320 Auzeville-Tolosane
05 34 40 12 00

toulouse@ecole-pivaut.fr

Montréal

3536 boulevard
St-Laurent Montréal
QC H2X 2V1
+1 514-388-5725

info@ecole-pivaut.ca

ecole-pivaut.fr