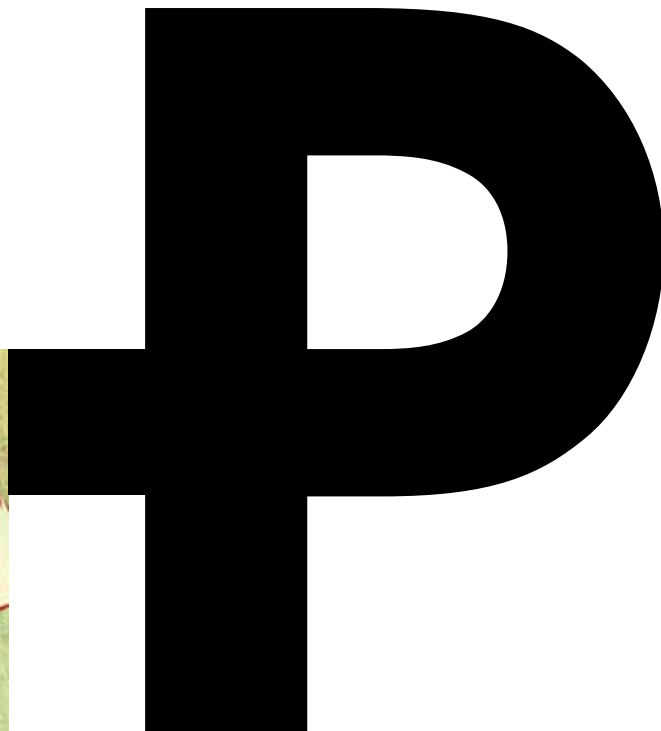




Votre passion a de l'avenir, certifié PIVAUT®.

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

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.

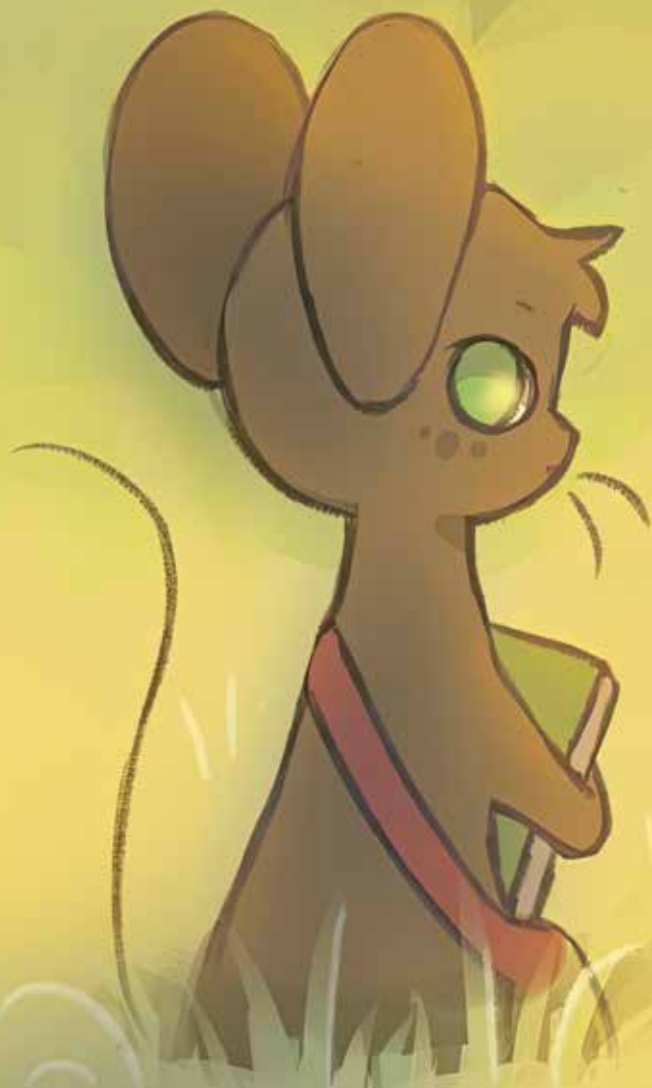
Depuis plusieurs décennies, les domaines de l'Animation 2D, de la Bande Dessinée, du Jeu Vidéo et de l'Illustration connaissent une croissance exponentielle.

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,
MEDIWAN, 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.

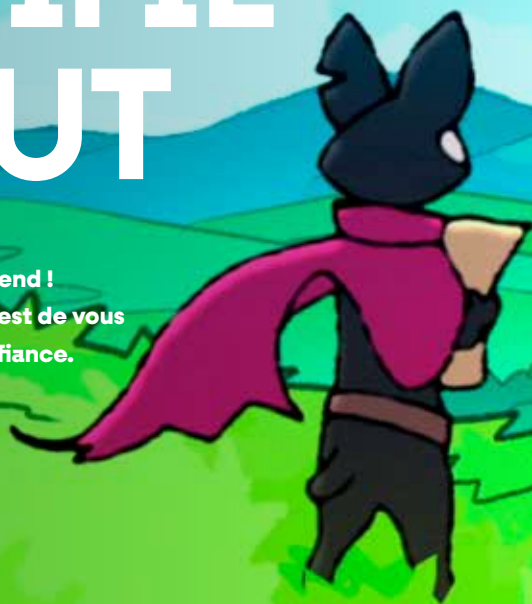
Des studios de renommée internationale, tels que Fortiche Animation, Ubisoft, Ankama, et tant d'autres, reconnaissent l'excellence de nos anciens étudiants depuis plusieurs décennies.

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



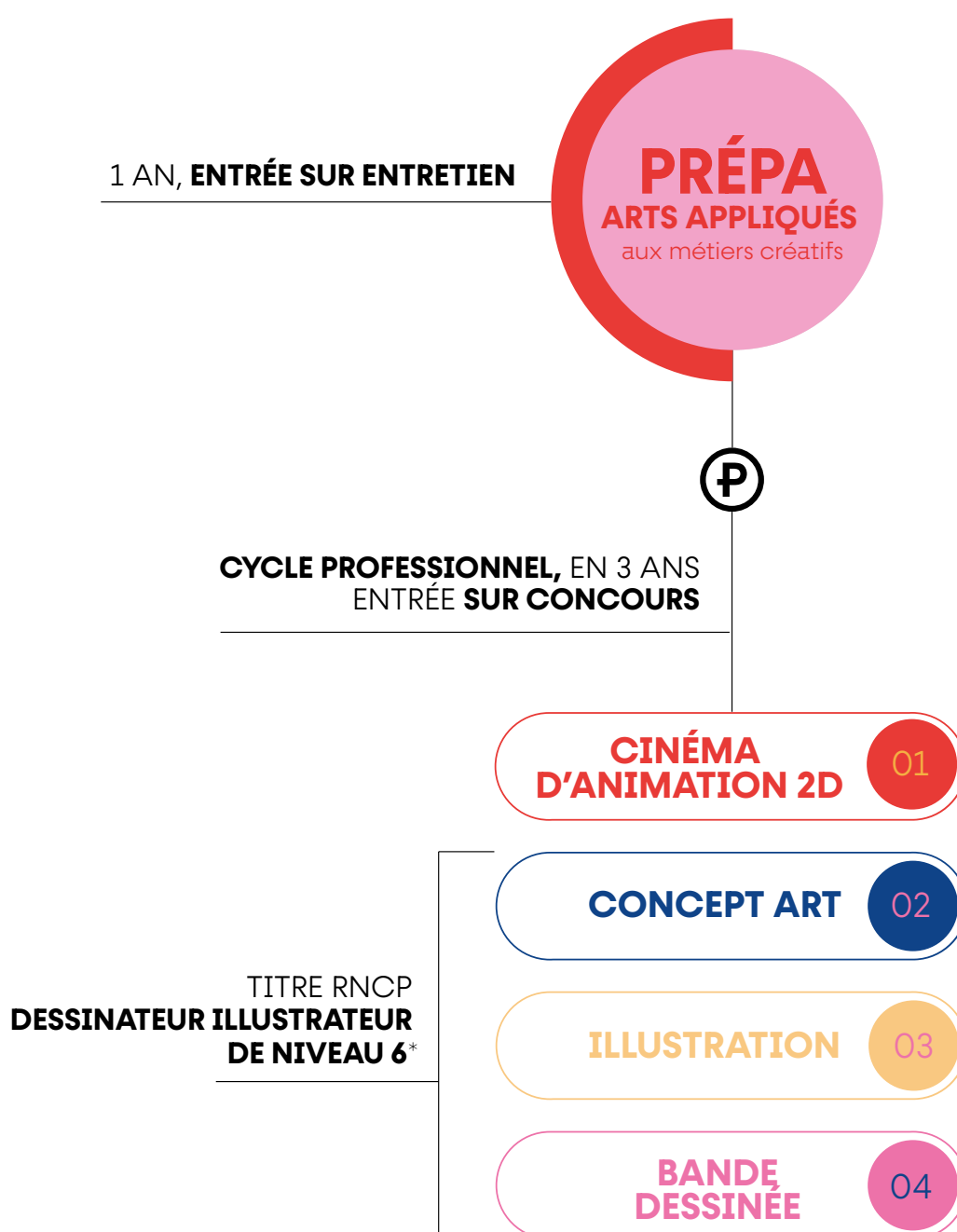
Flore PERCHE



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

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

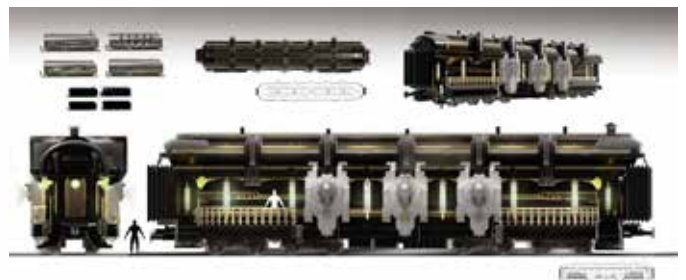
*17 septembre 1928
Une réunion du
conglomérat du pétrole
a lieu à Achnacarry en
Écosse, ce même jour.
Armand est propriétaire
terrien des îles Shetland,
des terres riches en
pétrole.*

*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 - N.WAVE 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.

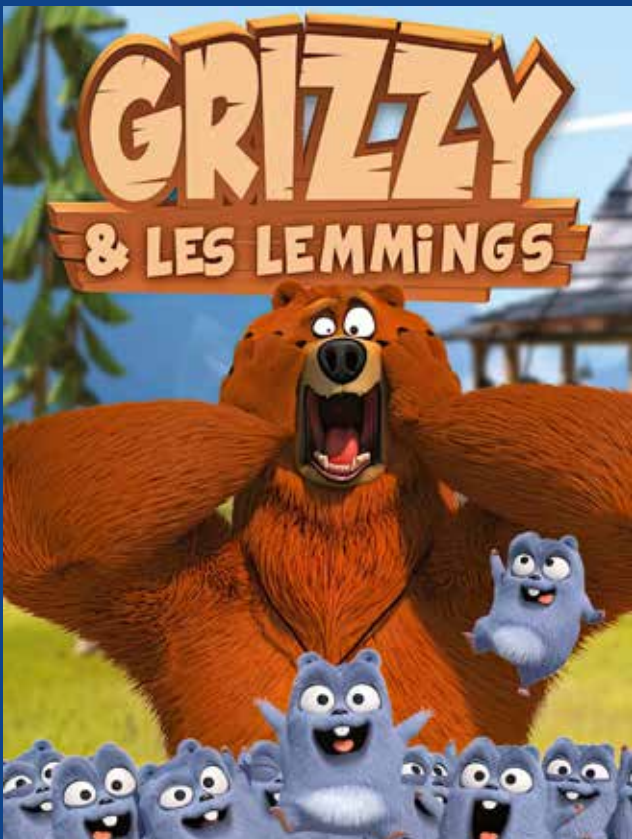
Mon échange à Montréal a clairement été les meilleurs six mois de l'École. Nous étions en coloc avec quatre autres étudiants en Concept Art. Nous étions très motivés. Il y avait une sorte d'émulation artistique. J'ai eu le sentiment que nous avons tous beaucoup progressé, le principe de finir ses études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

Formation

Concept art

Localisation:

Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé:

Étudiant en formation initiale

Diplôme délivré :

Titre RNCP36641
« Dessinateur Illustrateur »
niveau 6 (équivalent Bac +3)

Niveau requis:

Bac +1 ou titre de niveau 4
et être admis au concours

Durée:

3 ans

Rythme & modalité:

Temps plein en présentiel

Langue:

Enseignements en français

En intégrant un cursus Concept Art, les étudiants se forment, pendant trois années pour devenir des experts en conception et projets Concept Art. Ils apprennent à concevoir une charte graphique et à développer visuellement un univers pour une production (jeux vidéo, films, films d'animation, spectacles vivants, etc.), en créant plusieurs propositions artistiques designées et stylisées. Les formations Pivaut exigent rigueur et créativité, organisation et curiosité, mais surtout passion et engagement personnel. Les équipes pédagogiques, ancrées dans le monde professionnel, accompagnent chaque étudiant dans l'acquisition des outils de création et le développement de ses compétences techniques et créatives, qui lui permettront de créer et de valoriser son identité artistique professionnelle dans des projets professionnels. À l'issue du cycle, ils auront toutes les compétences requises pour intégrer des structures ou s'installer à leur compte en tant que Concept Artist.

Objectifs

- Mettre en place une démarche exploratoire et développer une écriture personnelle
- Créer et porter, à partir d'une demande, un concept esthétique dans le monde artistique
- Appréhender dans sa globalité la chaîne de production d'un projet de conception artistique et sa cohérence visuelle
- Maîtriser les différentes approches de l'image fixe 2D, qu'elles soient digitales ou traditionnelles
- Développer une méthodologie de travail, alliant techniques traditionnelles et digitales, permettant de gérer des projets et des univers dans des secteurs d'une très grande variété

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance de cours théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

De nombreux équipements et logiciels (Photoshop, Illustrator, InDesign, Blender, Zbrush) sont mis à disposition des étudiants. Ces outils sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité permettant une parfaite adaptation aux besoins et aux usages du marché.

Cursus

Conditions & modalités d'admission

Bac ou niveau 4 et être admis au concours en 1^{ère} année Pivaut

ANNÉE 1

Acquisition des fondamentaux

ANNÉE 2

Approfondissement

ANNÉE 3

Professionnalisation

Conditions d'obtention de la certification

Conditions de validation du cursus :

Validation des 2 blocs de compétences communs + 1 bloc optionnel

- Concevoir un projet de création graphique
- Promouvoir son activité de dessinateur illustrateur

La formation est validée par le titre RNCP36641 - Dessinateur illustrateur de niveau 6, par décision du 01/07/2022.

Une nouvelle demande d'enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) pour le titre Dessinateur illustrateur est en cours d'instruction par France compétences.

Certificateurs : Écoles Créatives Nantes (Marque commerciale Pivaut)

Année 1

Concept art



En 1^{re} année, les étudiants acquièrent les bases du dessin et du processus de création d'une image : formés et guidés par l'équipe pédagogique, ils progressent techniquement, gagnent en aisance d'exécution et libèrent leur créativité. À travers les différents projets qui leur sont soumis, ils apprennent à répondre aux exigences d'un cahier des charges.

Objectifs

- Acquérir une culture de l'image et un socle de références artistiques afin d'enrichir les propositions graphiques
- Expérimenter différents styles graphiques et interroger sa pratique
- Mettre en œuvre une méthodologie de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et de référencement
- Analyser et respecter un cahier des charges créatif
- Maîtriser le processus et les outils de création d'une image, traditionnelle ou numérique
- Développer la maîtrise des techniques du dessin traditionnel (formes, volumes, perspectives, anatomie, couleurs)

Enseignements

- Morpho - Structure
- Dessin Personnage, Modèle vivant
- Illustration Décor
- Anatomie, Modèle vivant
- Composition Narrative
- Chara Design
- Typographie - maquette
- Observation couleurs Story-Board
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Atelier de fin d'année

Année 2

Concept art



En 2^e année, les étudiants travaillent sur des projets longs et professionnalisants, et bénéficient d'un encadrement personnalisé et exigeant, leur permettant de continuer à progresser à la fois techniquement et dans le développement de leur singularité artistique. Ils apprennent à analyser finement une demande, à adapter leur réponse tout en affirmant leur démarche.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Composer et adapter son portfolio

Enseignements

- Infographie PSD
- Concept Art
- Chara design
- Design Objet
- Structure et décors
- Illustration numérique
- Dessin modèle vivant
- Volume Morpho structure

Stages

8 semaines entre la 2^e et la 3^e année.

Année 3

Concept art

600h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

En 3^e année, les étudiants s'investissent dans des projets à vocation professionnalisante, tout en bénéficiant d'un accompagnement rigoureux et personnalisé. Ce cadre exigeant, les aide à perfectionner leurs compétences techniques tout en développant leur identité artistique singulière. Ils approfondissent leur capacité à analyser avec précision une demande et à y répondre de manière adaptée, tout en affirmant leur démarche créative. Cette année est également consacrée à la préparation du projet de fin d'études, un travail central qui contribue à la constitution d'un portfolio artistique solide et représentatif de leur vision et de leur savoir-faire.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Concevoir un portfolio afin de préparer son diplôme et son entrée dans la vie active en tant que concept artist professionnel

Enseignements

- Illustration Numérique
- Chara design
- Design
- Supervision Artistique
- Suivi des projets de fin d'étude
- Design Objet
- Structure et décors
- Illustration numérique
- Dessin modèle vivant
- Volume Morpho structure
- Anglais

Stages

8 semaines en fin de 3^e année.



Débouchés

MÉTIERS PRÉPARÉS

Le Concept Art est une discipline de dessin traditionnel et numérique. La formation consiste à créer et designer des univers, ainsi que l'aspect visuel, pour le jeu vidéo, le cinéma, les jeux de plateau, le cinéma d'animation 2D ou 3D... Celle-ci permet de matérialiser les personnages, les décors, les objets, etc. sous différents aspects (couleur ou positions) et en rendu 2D ou 3D.

Selon l'expertise développée et le cadre d'exercice, les certifiés des Écoles Créatives s'insèrent sur le marché du travail ou développent leur activité en tant que :

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



Tarifs & accessibilité

		Année 1	Année 2	Année 3	Arrhes*	Frais de dossier
Année préparatoire 4 600€ +200€ de frais de dossier	Cinéma d'Animation 2D	4 700€	4 800€	5 200€	700€	+200€
	Concept Art	4 600€	4 900€	5 000€	700€	+200€
	Illustration	4 600€	4 700€	4 700€	700€	+200€
	Bande Dessinée	4 600€	4 700€	4 700€	700€	+200€

*Les arrhes versées lors de l'inscription sont encaissées et remboursées uniquement en cas d'échec au baccalauréat.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation d'handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion.

Contact Référents Handicap : accessibilite@pivaut.com

Financement & aides

Différentes aides possibles pour étudier à Pivaut :

- Bourses d'excellence de Pivaut sur critères sociaux, à partir de la 2^e année
- Bourses exceptionnelles (Fond complémentaire) : à tout moment pour les étudiants en situation personnelle difficile.
- Bourses privées (lien vers Fondation de France)
- Echelonnement des paiements
- VAE (Validation des Acquis de l'Expérience)

L'inscription à nos formations se fait exclusivement sous le statut d'étudiant, elles ne sont pas accessibles à des stagiaires de la formation professionnelle financés par des fonds mutualisés (Pôle Emploi, OPCO, Région, Association Transition Pro, CPF...).

Facilité de paiement

Les Écoles Créatives proposent à leurs étudiants d'échelonner le paiement de leurs frais de scolarité sans coût supplémentaire jusqu'à 8 mensualités.

Remise fratrie

Une réduction de 10 % des frais de scolarité de chacun des enfants est offerte à l'inscription d'un 2^e membre d'une même fratrie.

CROUS

Les formations sont éligibles aux Bourses sur critères sociaux du CROUS. L'ensemble des formations peuvent ouvrir droit selon le dossier familial au logement universitaire du CROUS et l'accès aux restaurants universitaires.



Bourses Lespry

Afin de faciliter au plus grand nombre l'accès à ses formations d'excellence, les Écoles Créatives, par l'intermédiaire de leur fond de dotation ont mis en place un système d'aide financière basé sur le mérite et critères sociaux. Créé à l'initiative des dirigeants

des Écoles Créatives, le fonds de dotation des Écoles Créatives LESPRY est un organisme de droit privé à but non lucratif, indépendant des Écoles Créatives. Sa mission est d'accompagner et d'aider les étudiants et les jeunes actifs créatifs à déployer leurs talents en favorisant leur accès aux études menant aux métiers des industries culturelles et créatives (ICC) et en les accompagnant, une fois diplômés, dans leurs projets professionnels en lien avec les ICC, au travers de l'attribution de :
• Bourses d'études
• Bourses « accident de la vie »
• Bourses de mobilité à l'international (stage)...

Autres bourses

Même si vous n'êtes pas éligible aux bourses sur critères sociaux, des fondations vous donnent accès à des aides financières. Vous retrouverez d'autres aides issues de Fondations sur le site de la Fondation de France



Le prêt étudiant

N'hésitez pas à contacter votre banque mais aussi les banques concurrentes pour connaître les formules et avantages qu'elles peuvent vous proposer. Beaucoup d'entre elles proposent des conditions spécifiques pour les étudiants.



L'aide au logement

Tous les étudiants ont le droit de formuler une demande d'APL auprès de la CAF dont ils dépendent.



Les autres aides

Différentes aides des collectivités locales (département, régions), aide au mérite, aide à la mobilité... Des sites ont été créés spécialement pour aider les étudiants à connaître les aides auxquelles ils peuvent prétendre.

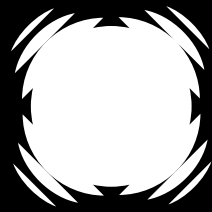
LA PUISSANCE D'UN RÉSEAU

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