



école
de condé

— DESIGN & IMAGE

ANNÉE
PRÉPARATOIRE
ILLUSTRATION
ANIMATION

ecoles-conde.com



La prépa illustration animation

L'année préparatoire en Illustration-Animation est une année dense, intense, une année de découverte de tous les possibles ! Regroupés en trois pôles, les enseignements permettent d'expérimenter des parcours de progression totalement nouveaux, notamment grâce à une pédagogie par projet.



- **Le pôle culture**, car pour raconter une histoire, il faut comprendre le monde, les enjeux sociétaux, maîtriser les différentes structures narratives.
- **Le pôle enseignement artistique**, bien sûr, car le dessin, sa qualité expressive, la sensibilité du traité seront déterminants pour l'acquisition des compétences métier.
- **Le pôle illustration-animation**, et la découverte de son univers, de la création de personnages et des procédés utilisés pour leur mise en mouvement. L'initiation au Design Graphique, au langage de l'image et du signe vient cimenter tous ces apprentissages.

Durant cette année, très intense, les progrès sont fulgurants. Pour témoignage, tous les travaux de la plaquette que vous avez entre les mains, ont été réalisés par des étudiants des 7 campus, au cours de leur année préparatoire.

L'école de Condé, c'est tout d'abord un lieu de vie, un lieu où se construit une relation de confiance, un lieu qui favorise l'esprit d'initiative, la solidarité et l'intelligence collective. On réfléchit mieux à plusieurs que chacun dans son coin !

C'est également un lieu où cohabitent de multiples formations. L'interaction entre toutes ces disciplines est un vivier d'énergie, d'enthousiasme, et de créativité. Croiser un étudiant de photo, d'illustration, d'animation, de design d'espace, de mode, de produit, de graphisme, quand on est en prépa, quelle richesse ! Quelles possibilités de collaborations, quel réseau pour demain !

Ensuite, avec 7 Campus en France, 4 en Italie, 3 en Espagne, 3 en Allemagne, des stages et échanges internationaux, à l'École de Condé, le monde est à portée de main !



Comment faire ?

1

Il faut déjà prendre rendez-vous pour un entretien d'admission. Si tu es complètement débutant, pas de panique, l'année préparatoire est faite pour démarrer dans le domaine artistique. Si tu pratiques déjà, C'est le moment de venir avec tes dessins, ton dossier ou toute création personnelle qui te représente. Ce sera bien utile pour comprendre qui tu es et à quoi tu aspires. Cet entretien est un véritable moment d'échange et de partage avec la personne qui va te recevoir, alors pas de stress !

Qu'est-ce qu'on y fera ?

2

Beaucoup travailler, certes, mais aussi t'épanouir artistiquement et créer des liens forts avec ta classe, car vous serez tous dans la même aventure ! Un esprit de solidarité est essentiel pour développer l'intelligence collective. Les rapports avec tes professeurs seront très différents de ceux du lycée. Tu vas entrer dans un monde captivant et enthousiasmant où la qualité des échanges est essentielle.

Et après ?

3

L'année préparatoire va t'accompagner dans le choix de ta spécialité (Illustration-Animation 2D ou Animation 3D), que tu poursuivras pendant tes deux autres années de Bachelor. Les deux années de Mastère qui suivront t'aideront à affiner ton entrée dans la vie active en te préparant à de nombreux métiers concrets. Tu pourras en retrouver quelques exemples dans les pages suivantes. En perspective, de nombreuses carrières passionnantes, tant en France qu'à l'international, accessibles à tous ceux qui s'engagent à fond dans leurs études.

Faut-il déjà être très bon en dessin ?

Le niveau en dessin des étudiants au début de l'année est très variable. Certains sont déjà avancés, d'autres démarrent. Pas d'inquiétude, nos professeurs savent gérer ces diverses situations et à la fin de l'année, les niveaux se sont équilibrés. Dessiner, ça s'apprend. Et pas trop d'une vie pour apprendre à dessiner !

Est-ce qu'on utilise beaucoup l'ordinateur ?

Le travail par la main est essentiel pour se familiariser avec l'aspect sensible de ces métiers et apprendre à gérer beaucoup d'outils et techniques différents. C'est ce qui est privilégié en année préparatoire. Dans les années supérieures, l'ordinateur va prendre une place importante, surtout pour l'animation 3D où l'approche technique est prépondérante. En Illustration-animation 2D, même si l'emploi des logiciels est central, l'aspect sensible et tactile reste important.

Comment savoir si on a assez de talent pour réussir en école d'art ?

Ce n'est pas tant une question de talent, que de détermination et de travail. Et aussi de la curiosité, de la méthode, de l'ouverture d'esprit. Si on le veut vraiment, on progresse toujours. Nos étudiants nous le prouvent chaque année !

Y a-t-il beaucoup de travail ?

L'APIA est une année qui demande beaucoup d'engagement, mais qui est en général adorée par les étudiants car elle est passionnante et ouvre beaucoup d'horizons !

Est-ce qu'il y a des débouchés ?

Les études en illustration-animation 2D débouchent sur de nombreux métiers qui demandent des professionnels bien formés. Le contact permanent avec le milieu professionnel facilite l'insertion. En animation 3D, les chiffres de l'emploi sont très dynamiques, les demandes excèdent en général l'offre de jeunes diplômés.

LE DESSIN

En dessin, tu vas faire du modèle vivant, du dessin d'observation (retranscrire ce que tu vois, rendre compte de l'espace perçu avec justesse et sensibilité), du dessin analytique (représenter la réalité le plus fidèlement possible).

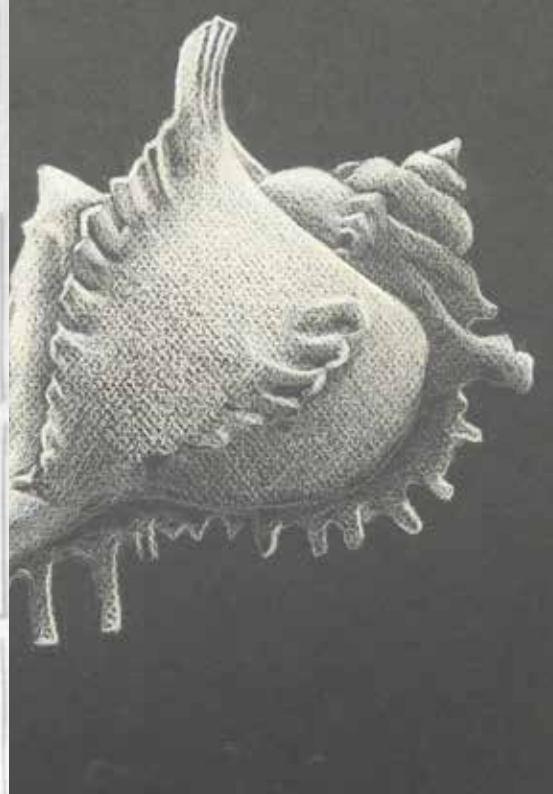




L'EXPRESSION PLASTIQUE

En expression plastique, tu vas explorer de nouvelles techniques, apprendre à construire une démarche créative personnelle, te familiariser avec l'art contemporain.





L'ILLUSTRATION

Tu vas comprendre comment fonctionne une image et comment elle permet de communiquer des émotions, construire une narration, raconter une histoire. Tu vas commencer à construire ton propre univers.

LES MÉTIERS

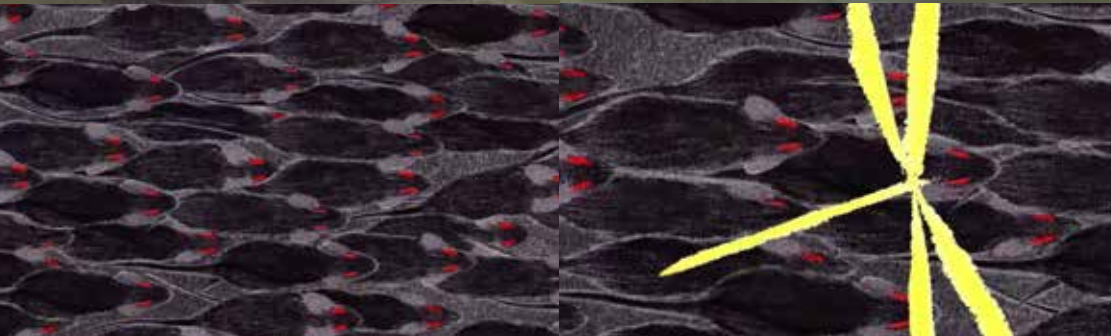
Illustrateur jeunesse | Illustrateur de BD | Dessinateur de presse | Datavisualist
Illustrateur publicitaire | Illustrateur de mode | Illustrateur scientifique
Illustrateur documentaire | Motion Designer | Dessinateur pour le cinéma
d'animation / Animateur 2D...



L'ANIMATION

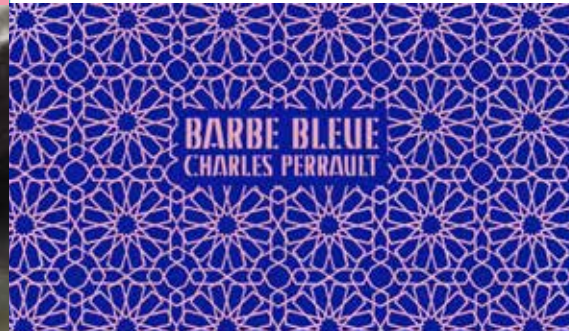
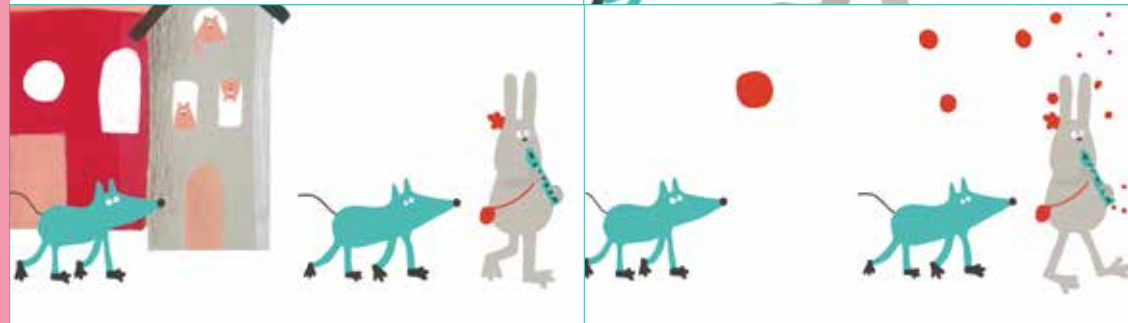
Tu vas apprendre à dessiner des personnages. Les faire vivre, se mouvoir, ressentir des émotions : être joyeux, étonnés, en colère etc...

Tu vas appréhender les mécanismes d'animation, de mise en mouvement, intégrer la notion de rythme, de son. Tu vas raconter des histoires.



LES MÉTIERS

Réalisateur | Assistant réalisateur | Rigger | Animateur 2D | Animateur 3D
Superviseur de rendu 3D -lighting | Superviseur d'effets spéciaux | Storyboarder
Décorateur | Infographiste 2D | Infographiste 3D | Superviseur Motion capture
Plasticien volume | Colorisateur | Character Designer | Layout artist | Storyboarder...



CHARACTER DESIGN

Tu vas apprendre à étudier des personnages, leurs postures, leurs interactions avec leur univers. Tu vas comprendre qu'un personnage a des attributs psychologiques, sociologiques ; Casser tous les clichés graphiques autour du personnage. Dans ce cours, tu développeras une écriture personnelle, non codifiée, contemporaine.



LES MÉTIERS

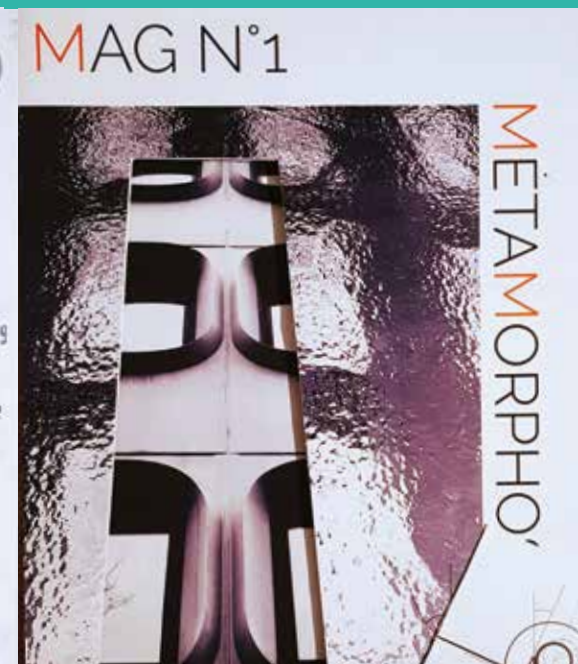
Réalisateur | Assistant réalisateur | Rigger | Animateur 2D | Animateur 3D
Superviseur de rendu 3D -lighting | Superviseur d'effets spéciaux | Storyboarder
Décorateur | Infographiste 2D | Infographiste 3D | Superviseur Motion capture
Plasticien volume | Colorisateur | Character Designer | Layout artist | Storyboarder...

GRAPHISME MOTION DESIGN

Tu vas apprendre à utiliser le langage de l'image, le fonctionnement du rapport texte-image, la composition d'une page, la typographie.
Tu vas apprendre à faire bouger des signes, du texte, intégrer du son et construire une narration graphique.

LES MÉTIERS

Designer Graphique | Directeur Artistique | Motion designer | Datadesigner
Directeur Artistique Presse ou Édition | Maquettiste/ Iconographe...



« Ce que je trouve surtout super, en prépa, c'est le lien créé entre élèves et professeurs, je pense que cela aide les élèves à s'accrocher malgré les exigences de l'école. » Adèle

« Je garde un très bon souvenir de ma première année à l'école, une grande qualité d'enseignement pour notre apprentissage qui s'est poursuivi les années suivantes. Une bonne ambiance, toujours la possibilité de se parler, d'échanger... » Fiona

« J'ai décidé de faire une prépa pour me retrouver, m'ouvrir l'esprit, apprendre de nouvelles choses, créer. Je voulais changer d'air. Je me trouvais trop introverti à la sortie du lycée, j'avais beaucoup de doutes, et cette année m'a permis de rencontrer plein de gens. J'ai énormément apprécié de me rendre compte que je pouvais m'intégrer comme je l'ai fait. » Victor

« Depuis mes 14 ans, je savais que je voulais m'orienter vers une formation artistique ! Et là, j'y suis ! En prépa j'ai appris une certaine rigueur, une manière d'organiser ma pensée pour pouvoir exprimer ma créativité. Ma grande satisfaction, c'est d'avoir progressé aussi vite cette année. Je sens que je vais pouvoir réaliser mon rêve : un métier où je pourrais gagner ma vie grâce à mes créations. » Amine

« En cette fin de premier semestre, je peux vraiment dire que je me sens bien en APIA. Le rythme est super soutenu mais nos professeurs parviennent à transmettre leur passion dans chacune des matières, dynamisant ainsi le groupe. Nos projets se diversifient tant dans les médiums que dans les thématiques, permettant à chacun de développer ses centres d'intérêts. » Juliette

« Je me plais beaucoup ici. J'aime beaucoup l'ambiance, on a beaucoup de liberté, j'adore la relation qu'on a avec les professeurs. Ils sont tous des professionnels, et cela change. Ils sont plus des tuteurs que des profs, en fait. J'aimerais bien continuer en section Illustration-Animation-Chara Design. » Mona

« Je suis venu ici après mon Bac S, grâce à un ami qui était déjà dans cette école et qui adorait. Je voyais tout ce qu'il faisait et cela me faisait envie ! J'ai découvert beaucoup de matières différentes. La classe est très soudée, on travaille beaucoup, mais on rit beaucoup aussi, sans jamais perdre l'ambiance de travail car on sait très bien pourquoi on est là ! » Franck

« Je suis allée en fac d'arts plastiques après le bac, mais l'enseignement était beaucoup trop théorique, je voulais pratiquer. Ici, je ne m'attendais pas à ce que ce soit aussi difficile, mais j'ai apprécié qu'on nous apprenne à être autonome dans notre organisation, et finalement, on arrive à suivre ! Ce que j'adore, c'est l'ambiance de classe, on est tous à l'écoute les uns des autres. » Sarah





Et après ?

Après cette année préparatoire, tu vas continuer ton Bachelor dans la spécialisation que tu as choisie : Illustration images animées, Animation 2D ou Animation 3D Jeu vidéo. Ensuite, cap sur le Mastère !

Tu es créatif, sensible, curieux, rapide, tu aimes raconter des histoires, animer des personnages, et tu veux gagner ta vie en faisant ce qui te passionne ? Les Mastères de l'École de Condé sont faits pour toi !



- **En Mastère, tu inventeras des mondes !**

Créer de toutes pièces un univers, donner vie à des personnages, les faire bouger, parler, se mettre en colère ou éclater de rire, inventer des histoires, construire des narrations complexes, tenir en haleine son auditoire, savoir s'adapter à un public, notamment jeunesse, s'adapter à des supports aussi variés que le livre, le dessin animé, le mook, le court ou long métrage, le journal, le jeu vidéo, quelle aventure !

- **En Mastère, tu sauras maîtriser la technique !**

Quelle que soit la qualité de ta création, si la technique n'est pas impeccable, elle ne pourra pas rencontrer son public. C'est à cette maîtrise que l'on reconnaît un bon professionnel ! À l'École de Condé, les contraintes techniques sont au cœur du processus de création, elles l'aiguillonnent et le rendent encore plus incisif. Les créations en sortent grandies et percutantes !

- **En Mastère, tu apprendras à travailler avec d'autres créateurs !**

Tu vas chercher ton inspiration au creux de ton expérience personnelle et de ta sensibilité, mais tu comprendras également très vite que nous nous enrichissons, nous nous inspirons tous mutuellement. La concentration de singularités rencontrées à l'École génère une grande énergie créatrice, impossible à atteindre seul.e. De plus, les projets, particulièrement dans l'économie du cinéma d'animation, sont le fruit d'un travail d'équipe, parfois très nombreuses. À l'École, tu seras habitué.e à gérer des projets collaboratifs, mais aussi à rencontrer des designers, des photographes, des restaurateurs du patrimoine, autant d'univers passionnants et inspirants !

- **À la fin du Mastère, on est prêt pour le monde du travail !**

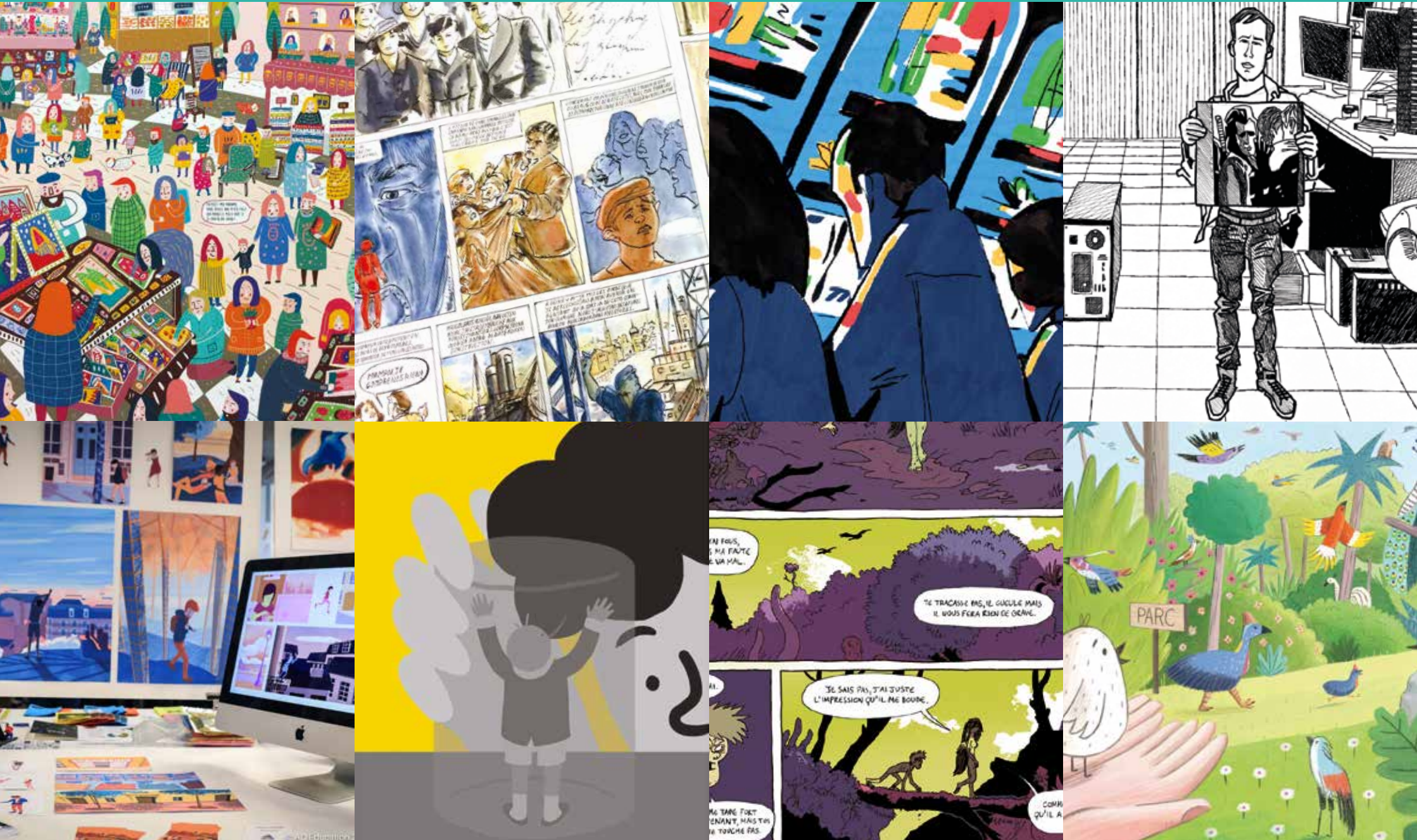
Sur les cinq ans d'études, tu auras cumulé un an d'expériences professionnelles, au sein d'entreprises diverses, y compris à l'étranger. Tu auras mené des projets collectifs, dirigé des groupes de travail, participé à des hackathons, des workshops, tu te seras confronté aux exigences des partenariats, tu auras mené un projet de fin d'études. Tu seras fin prêt pour débiter ton aventure professionnelle !

ILLUSTRATION - BD

Tu vas faire évoluer ton travail pour te permettre d'intégrer le monde professionnel en tant qu'auteur illustrateur. Pour cela, tu développeras ta culture artistique, tes capacités narratives, tes qualités d'expression pour asseoir un langage visuel qui te soit propre, un univers singulier.

LES MÉTIERS

Illustrateur jeunesse | Illustrateur de BD | Dessinateur de presse | Datavisualist
Illustrateur publicitaire | Illustrateur de mode | Illustrateur scientifique
Illustrateur documentaire | Motion Designer | Designer Graphique
Directeur Artistique | Directeur Éditorial...



CINÉMA D'ANIMATION - 2D

Tu vas apprendre à réaliser un film d'animation 2D, en gérant tous ses aspects, créatifs, narratifs, techniques. Tu seras capable, en fin de cursus, de conduire une production complète.

LES MÉTIERS

Réalisateur de films 2D | Animateur 2D | Assistant réalisateur 2D
Character Designer | Concept Artist | Storyboarder | Layoutman
Infographiste 2D | Mappeur | Surfacing | Environment artist | Matte painter...

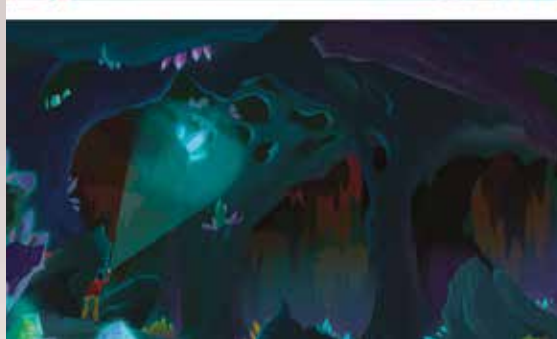


CINÉMA D'ANIMATION - 3D & JEU VIDÉO

Tu vas apprendre à réaliser un film d'animation 3D, en gérant tous ses aspects, créatifs, narratifs, techniques. Tu seras capable, en fin de cursus, de conduire une production complète, que ce soit un film d'animation ou un jeu vidéo.

LES MÉTIERS

Réalisateur 3D | Animateur 3D | Infographiste 3D - Modélisateur
Character Designer | Game Designer | Concept Artist | Storyboarder
Layoutman | Environment artist | Matte painter | Mappeur | Surfacing
Superviseur Lighting | Builder | Rigger Level Designer | CFX...



Admission

L'École de Condé a mis en place un procédé alternatif à Parcoursup, qui laisse une grande place à l'information, la rencontre, l'expérience. Le temps long de la rencontre, lors du rendez-vous d'admission, nous permet d'évaluer ton dossier, d'envisager la possibilité d'une future relation de travail et de confiance, te permet de poser toutes tes questions, de visiter les locaux. Si nous pensons que ton projet n'est pas en adéquation avec le nôtre, nous n'hésitons pas à te conseiller des formations ou écoles plus adaptées à ton profil.



• VOUS INFORMER

La plaquette orientation | Elle permet de comprendre les différentes formations en art, et les métiers auxquels elles préparent.

La plaquette | Elle est synthétique et vous donne l'ensemble des informations.

Les mini plaquettes | Elles sont axées sur l'expérience des étudiants, et leur quotidien.

Le site internet | www.ecoles-conde.com

• SE RENCONTRER EN VRAI OU EN VIRTUEL

Les salons / salons virtuels | N'hésitez pas à venir nous poser vos questions !

Les cafés rencontre | Nous vous accueillons autour d'un verre pour répondre à vos interrogations et vous permettre de visiter l'école.

Les journées d'information | Elles permettent de vous proposer des pôles d'orientation, de vous montrer des travaux, de vous faire vivre des expériences.

Les Portes Ouvertes | Elles ont lieu au mois de février. Toute l'École est en fête, toutes les formations exposent leurs travaux. Étudiants et équipes pédagogiques sont présents pour répondre à vos questions.

Les journées d'immersion | Elles permettent de vivre une journée avec les étudiants au sein d'une classe.

• LES STAGES DÉCOUVERTE

Les stages découverte | Ils permettent, lors d'une semaine, de s'initier aux matières enseignées et aux méthodes d'apprentissages spécifiques aux écoles d'art, de nouer un contact privilégié avec les professeurs de l'école.

Comment intégrer l'école ?

OUVERTURE DES ADMISSIONS
LE 1^{ER} OCTOBRE



DEMANDE DE RENDEZ-VOUS
SUR LE SITE OU PAR TÉLÉPHONE



ENTRETIEN D'ADMISSION
(HORS PARCOURSUP)
DANS LA LIMITE DES PLACES DISPONIBLES



RÉPONSE SOUS 5 JOURS
ENVOI DU DOSSIER D'INSCRIPTION



CONFIRMATION PAR LE CANDIDAT
RETOUR DU DOSSIER D'INSCRIPTION



LA PLACE EST RÉSERVÉE
RENDEZ-VOUS À LA RENTRÉE

A man in a dark blue sweatshirt is standing in profile, looking at a wall covered with various sketches of human figures in motion. The sketches are in black ink and some are colored. The man is looking towards the right side of the frame.

école de condé

— DESIGN & IMAGE

Bordeaux

59 rue de la Benaugue
33100 Bordeaux
+ 33 (0)5 57 54 02 00

Nice

4 rue Biscarra
06000 Nice
+ 33 (0)4 93 20 60 41

Lyon

23 rue Camille Roy
69007 Lyon
+ 33 (0)4 78 42 92 39

Paris

7-9 rue Cambronne
75015 Paris
+ 33 (0)1 53 86 00 22

Marseille

9 rue Fauchier
13002 Marseille
+ 33 (0)4 96 19 09 10

Rennes

L'Éclozr, 1 rue du Général
Maurice Guillaudot
35000 Rennes
+ 33 (0)2 57 67 56 49

Nancy

64 rue Marquette
54000 Nancy
+ 33 (0)3 83 98 29 44

Toulouse

18 av. Raymond Badiou
31300 Toulouse
+ 33 (0)5 61 16 53 87