

# ARTFX

SCHOOL OF  
DIGITAL  
ARTS

## ALEXANDRE PAGOT EST NOMMÉ RESPONSABLE DU CAMPUS ARTFX LILLE - PLAINE IMAGES

L'école ARTFX, installée entre Roubaix et Tourcoing, continue son développement avec l'arrivée de 4 professionnels de l'animation et du jeu vidéo. Pierre-Henry Laporterie, qui a accompagné l'ouverture de l'école pendant 2 ans, retrouve l'univers des studios et la production mais garde un lien de proximité avec le groupe. Simon Vanesse, le Directeur Général, confie la direction de l'école à Alexandre Pagot.

Titulaire d'un master en Entrepreneuriat, **Alexandre Pagot** commence à travailler dans la publicité en 2010, produisant des campagnes publicitaires TV, Print et radio.

En 2012, il intègre le studio Cube Creative dirigé par Lionel Fages et Majid Loukil. Il y développe une passion pour le monde de l'animation, sa créativité, son écosystème, ses réalisateurs (Rémi Chapotot, Nicolas Devaux...).

Chez Cube, il sera chargé de produire de multiples formats courts (pub, clips) et des cinématiques notamment pour le célèbre éditeur de jeux vidéo Rovio.

En 2017, il quitte la France pour le Canada, où il crée la branche montréalaise du studio de VFX Mathematic. Il lance le studio avec d'anciens élèves d'ARTFX : nouveaux clients, nouvelles équipes, nouveaux locaux : tout est à faire. Mission accomplie après 6 ans sur le territoire canadien, Alexandre a su stabiliser le studio grâce à de gros clients comme Ubisoft, Behavior, Sid LEE ou Moment Factory.

La crise du Covid et l'arrivée d'une petite fille impulse un retour en France : ce sera le Nord, une région qui l'a toujours attiré.

L'arrivée à ARTFX Lille - Plaine Images sonne comme une évidence pour Alexandre. Il connaît l'école pour sa très bonne réputation dans le milieu professionnel, partout dans le monde. Il a rencontré de nombreux Alumni tout au long de sa carrière : *« des personnes très compétentes, des profils proactifs avec des caractères de lead qui ont des qualités artistiques et techniques indéniables ».*



# ARTFX

SCHOOL OF  
DIGITAL  
ARTS

Depuis la fin du mois d'août, Alexandre Pagot s'installe progressivement dans son rôle de responsable d'établissement. Intégré dans l'équipe déjà en place, il a accueilli 3 nouveaux responsables pédagogiques depuis son arrivée :

- **Frédéric Vico**, responsable pédagogique du cursus 3D
- **Laurent Menu**, responsable pédagogique du cursus Animation de personnages 3D
- **Jonathan Mutton**, responsable pédagogique du cursus jeu vidéo

Dans sa feuille de route, Alexandre sera bien sûr en charge de la qualité des enseignements dispensés dans l'école mais aussi d'assurer les liens avec les différents acteurs de la région.

*“Il faut continuer à faire venir les studios et les acteurs économiques des ICC sur ce territoire attractif et bourré de talents. L'écosystème autour de l'école, avec la présence de Rubika et Pôle 3D sont pour nous particulièrement stimulante ».*

Aidé par son expérience dans l'industrie, Alexandre réfléchit déjà à l'organisation de l'école pour accueillir les projets de fin d'études des futures 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années qui démarreront l'an prochain: *“Le projet de fin d'études (court-métrage ou jeu vidéo) est une opportunité incroyable donnée aux étudiants de raconter leur imaginaire. C'est un précieux moment de liberté créative et de cohésion de groupe. Placés dans des conditions très proches de celles des studios, les étudiants apprennent énormément de cette expérience. Ils sont prêts à intégrer une équipe de production dès la fin de leurs études. C'est aussi passionnant pour les étudiants que pour l'équipe pédagogique qui les entoure, j'ai déjà hâte d'organiser le jury de fin d'études ! ».*

ARTFX rentrera dès l'année prochaine dans ses nouveaux locaux situés entre Roubaix et Tourcoing. Un campus complet de 18 000 m<sup>2</sup> proposant des moyens pédagogiques uniques dans la région pour y déployer les enseignements d'ARTFX et de 24, l'école du nouveau cinéma et des séries.

ARTFX est une école établie depuis 2004 proposant des cursus professionnalisants reconnus à l'international dans les domaines des nouvelles images. L'école a choisi depuis deux ans de se développer pour accompagner les besoins croissants des studios français et internationaux, ainsi que pour proposer des formations de qualité qui répondent à l'engouement des jeunes pour les métiers des industries créatives : effets spéciaux, cinéma, animation 2D et 3D, jeu vidéo, programmation “Chaque année, explique Gilbert Kiner, les écoles forment cinq à six cents nouveaux professionnels, tandis que les studios pourraient en recruter jusqu'à 2 000. Le savoir-faire français est reconnu dans le monde entier, et les productions se multiplient. L'industrie du jeu vidéo connaît un âge d'or, et les productions audiovisuelles sont portées par l'essor des plateformes de SVOD et la bonne santé du cinéma français, qui bénéficie du soutien du CNC. Non seulement ces métiers font rêver, mais ils sont porteurs en termes d'emploi. Dans les 6 mois à 1 an après leur sortie d'école, 95 % de nos étudiants sont en poste, dont 70 % à l'international.”

<https://ARTFX.school/> - [Facebook](#) - [LinkedIn](#) - [Twitter](#) - [Instagram](#) - [YouTube](#) - [Vimeo](#) - [itch.io](#)