



EPAC - École Professionnelle des Arts Contemporains
La première école de Bande Dessinée
et Game Art/Dev en Suisse

- ▶ Année d'orientation
- ▶ Diplôme
- ▶ European Bachelor & Master
- ▶ BD & Illustration
- ▶ Game Art/Dev
- ▶ Animation
- ▶ Concept Art/Character Design
- ▶ Peinture/Digital Art 2D/3D
- ▶ Programme d'échange
Suisse - Europe - Asie



EPAC, Nathan Morier, Ville Rautanen



Alumni Dexter Maurer



Information

L'école

L'EPAC est une école privée solidement ancrée dans le paysage culturel suisse depuis plus de 20 ans. Elle forme les illustrateurs, les auteurs de bande dessinée et les game artists de demain tout en promouvant l'ouverture sur le monde grâce à des partenariats uniques avec l'Europe et l'Asie.

Positionnée au cœur des Alpes valaisannes, dans la commune de Saxon, elle dispose d'un cadre attrayant proche de localités urbaines telles que Martigny et Sion et à moins d'une heure de Lausanne. Les étudiants disposent d'un espace de plus de 600 m² dédié aux arts narratifs. Les formations mêlent des cours pratiques et théoriques à des stages dirigés par des personnalités issues du monde de la bande dessinée, de l'illustration, du scénario, du jeu vidéo, du design interactif, du concept art, du character design. L'EPAC collabore également avec des institutions ou des entreprises suisses qui permettent à l'étudiant de se confronter aux demandes de l'industrie. De 2015 à 2020, des mandats ont été réalisés pour les Services du Parlement de la Confédération, pour l'IDIAP - Institut de Recherche, pour l'association des Samaritains de Genève, pour le magazine Etumag distribué dans toutes les hautes écoles, ou encore pour le Canton du Valais (DMTE), une BD distribuée aux écoles qui raconte la 3e correction du Rhône.

Accréditée par l'EABHES, l'école délivre des titres « European Bachelor / Master of Fine Arts ». Elle est également un centre de test TOEIC agréé (Test of English for International Communication). Des cours de loisirs sont également organisés.



Formation

L'année préparatoire

Le cours de base d'un an est destiné aux étudiants qui ne connaissent pas les outils traditionnels et numériques de l'art. Il leur fournit la théorie et la pratique dont ils ont besoin pour commencer leur formation sur une base solide. Ici, les élèves apprennent à travailler avec tous les outils dont ils ont besoin pour leur carrière: pinceaux, crayons, crayons de couleur et tablette graphique. Suivi de près par leurs professeurs, les élèves développent leur confiance dans leurs propres processus de création.

Cette année sert également à initier les étudiants à l'histoire de l'art et à la riche panoplie des anciens maîtres. Les étudiants qui ont fait une Maturité en Art ou autre programme préparatoire peuvent passer directement en 1ère année Diplôme/Bachelor après le processus d'admission.

Cours typiques durant l'Année préparatoire :

Illustration

Initiation BD Manga

Animation

Dessin

Dessin académique

Peinture

Informatique

Workshop

Ateliers

Visite d'exposition



Formation

Diplôme/European Bachelor

Spécialité : Illustration, Peinture ou Bande Dessinée ou Nouveaux Médias

La première année marque le début d'un processus qui amènera l'apprenant à développer son propre univers. Les deux semestres, ponctués de stages professionnels et de travaux pratiques, lui permettront de s'essayer aux différents médiums artistiques et de commencer à faire des choix provisoires, tant au niveau des techniques que du cadre conceptuel.

En deuxième année, elle demeure une phase de transition. L'étudiant démarre son véritable processus créatif. Il choisit dès la rentrée la spécialisation dans laquelle il évoluera. Trois domaines s'ouvrent ainsi à lui : l'illustration et la bande dessinée, la peinture ou les nouveaux médias. Si de nombreux cours seront suivis en tronc commun, et forment le socle nécessaire à tout artiste indépendamment de son orientation, les spécialisations viennent renforcer des domaines ciblés.

L'année de diplôme est une étape clé à deux niveaux : premièrement, elle conduit l'étudiant à produire une oeuvre cohérente dans un cadre conceptuel aboutit, un véritable passeport pour le monde professionnel ; deuxièmement, elle marque l'aboutissement de la fin d'un cursus qui atteste de ses compétences et débouche sur un diplôme.

Le diplôme de l'EPAC est décerné aux étudiants qui ne disposent pas des prérequis nécessaires (CFC, Maturité) pour obtenir l'European Bachelor of Fine Arts.



Noémie, 2e année, inspiré par Hokusai, 2020



Offre de formation

Pré-requis

- Fin de la scolarité obligatoire
- Maturité, bac ou équivalent pour l'European Bachelor
- Bachelor ou équivalent pour l'European Master

Les candidats avec d'autres types de formation seront évalués par rapport à leurs compétences.

Bande dessinée / Illustration

Les principes de la BD sont travaillés par des exercices pratiques et la réalisation de scénarios (création de personnages, découpage, cadrage, composition, prise de vue, mouvement de la caméra, couleur, lettrage). La connaissance du monde de la BD est abordée par des présentations et des échanges.

Les études ont lieu à plein temps, du mois de septembre au mois de juin. L'admission à l'année suivante dépend des résultats obtenus lors des jurys annuels.

Illustration

L'anatomie et les proportions du corps humain sont étudiées (crâne humain, squelette, anatomie du visage, du corps, des mains, des pieds). L'étudiant doit dessiner des parties du corps plus détaillées pour améliorer sa compréhension des muscles et les mouvements de ceux-ci. Les perspectives et les ambiances sont aussi abordées (points de fuite, perspective atmosphérique, dessin d'objets, ambiances dans un paysage). Le but est la préparation d'un portfolio et l'introduction à tous les aspects de l'imprimerie. Parmi les problématiques abordées, on trouvera notamment la cohabitation d'un langage dessiné et d'un langage littéraire. Comment l'un, peut enrichir, soutenir, renforcer, contrarier l'autre ?



Offre de formation

Scénario

Ce cours propose l'écriture d'un synopsis et l'initiation aux dialogues en élaborant un épisode de série animée. Le but est :

- . Apprendre à pitcher une série
- . Comprendre les dynamiques qui animent les personnages
- . Comprendre la cohérence organique d'un récit
- . Développer une histoire jusqu'à sa conclusion
- . Rédiger un dossier de présentation.

A l'issue de ce cours, les étudiants seront capables de développer « mécaniquement » une idée, depuis la base jusqu'à un synopsis, structurer un scénario en trois actes et comprendre mieux ce qui fait un bon dialogue. En deuxième année, les étudiants apprendront à écrire un synopsis de récit complet.

Nouveaux-médias / Animation 2D-3D

L'animation par ordinateur a été développée côte à côte avec la technologie informatique, de son origine traditionnelle à l'ère moderne. Aujourd'hui, l'animation informatique est utilisée couramment dans le multimédia et les films.

Le cours est axé sur la pratique. Il inclut l'animation informatique, l'animation graphique, les concepts de création, la production et la postproduction.



Offre de formation

Character Design

Ces cours présentent l'histoire du Character Design, les formes et silhouettes, les langages des formes et du mouvement, la sémiotique et l'étude des symboles, l'étude sur les différents types de Character ou archétypes. La tablette graphique sera principalement utilisée pour ce cours.

Game Design/Concept Art

Le cours propose l'apprentissage de diverses techniques d'illustration digitale et de certains outils : speedpainting, concept-art, paintover, photobashing, outils web. En général les exercices sont individuels et chaque cours propose un exercice unique différent. Les exercices proposés comprennent : le brainstorming et l'application de solutions créatives à des contraintes, le planning, les itérations multiples, la défense et l'argumentation de ses choix, la recherche graphique, la composition, le cadrage, le storytelling.

Pour les options il y a une initiation et prise en main de la modélisation 3D pour la création de modèles simples principalement destinés au concept-art.

Le cours se focalise principalement sur les environnements, les objets (props) et véhicules.

Période des cours

Les études ont lieu à plein temps, du mois de septembre au mois de juin. L'admission à l'année suivante dépend des résultats obtenus lors des jurys annuels.



Prototype de jeu vidéo en 3D, Catgame, Caroline Roulin et Sophie Rossier, Département Game Art/Dev.



Thomas Nicollin, Game Art/Concept Art.



Post-diplôme European Master

Game Art / Dev

La formation propose un tronc commun en Game Design et deux spécialisations en Game Art ou Game Programming, avec des cours spécifiques pour chaque domaine. La partie théorique est complétée par des projets individuels ou en équipe, qui poussent les étudiants dans les deux branches de spécialisation à collaborer afin de répondre aux exigences de l'industrie. La formation est complétée par des master classes données par des figures internationales et par des expériences à l'extérieur de l'école.

Tronc commun

- Définition des systèmes et des règles de jeu
- Game production
- Expérience utilisateur
- Évaluation
- Level design
- Utilisation de moteurs de création
- etc.

Game Art

- Concept Art
- Modélisation 3D (low/high poly)
- Animation 2d/3d
- Texturing
- Unwrapping
- etc.

Game Programming

- Graphics programming
- Intelligence artificielle (action et stratégique)
- Moteurs physiques
- Programmation de périphériques de réalité virtuelle et augmentée
- Programmations dans les moteurs industriels
- etc.



Alumni : Lamberti Maeva



Workshops

L'EPAC s'est entourée de nombreux professionnels qui interviennent l'espace d'un ou plusieurs jours dans le cadre de stages. Ces derniers permettent aux étudiants de confronter leurs travaux à de nouveaux regards, mais surtout de développer un projet unique dans une échelle de temps réduite. Les stages incarnent en ce sens un processus pédagogique indispensable qui offre à l'apprenant de nouvelles perspectives qui viennent dynamiser la routine des cours classiques.

L'EPAC a accueilli (liste non exhaustive) : Andrzej Bednarczyk, recteur et directeur du département peinture à l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie ; Antoine Maurel, éditeur aux éditions Lombard ; Camille Scherrer, interactive designer ; Caza, auteur BD (Le Monde d'Arkadi) ; Cuno Affolter, conservateur du centre BD de Lausanne ; Dustin Rees, animateur indépendant et enseignant à la Hochschule de Lucerne ; Eric «Buché» Buchschacher, auteur BD et illustrateur (Franky Snow, Le Vent des Cimes) ; Frank Popper, théoricien de l'art ; Freddy Martin, auteur BD et illustrateur ; Gilles Francescano, illustrateur (collection J'ai Lu, Atalante, Fleuve Noir) ; Grzegorz Rosiński, auteur BD (Thorgal) ; Greg Broadmore, concept artist (King Kong, District 9) ; Julia Hountou, critique d'art, enseignante et commissaire d'expositions ; Patrick Gyger, historien, auteur et directeur du Lieu Unique de Nantes ; Simon Otto, animateur à DreamWorks Animation ; Vincent Froissard, auteur BD et illustrateur (Le dernier voyage d'Alexandre de Humboldt) ; Chris Solarsky, Game Designer.



Coralie Jenny et Julien Lutz, 2015, mandat « Valais/Wallis Digital »



Pauline Rossel, 2017, mandat « Le Parlement fantastique »



Collaborations

Mandats professionnels

Nos étudiants ont l'occasion de se confronter aux demandes de l'industrie. L'EPAC collabore avec de nombreuses institutions et entreprises en Suisse. De 2015 à 2020, des mandats ont été réalisés pour les Services du Parlement de la Confédération, pour l'IDIAP - Institut de Recherche, pour le Canton du Valais (DMTE), une BD distribuée aux écoles qui raconte la 3e correction du Rhône.

Quelques liens :

www.leparlementfantastique.ch

www.valais-wallis-digital.ch

Échanges scolaires

Les étudiants de l'EPAC profitent d'un partenariat unique en Suisse. Des échanges scolaires sont possibles dans plusieurs grandes universités.

L'EPAC collabore avec les écoles suivantes :

[Ming Chuan University, Taipei, Taïwan \(R.O.C.\)](#)

[National Taiwan University of Arts, Taipei, Taïwan \(R.O.C.\)](#)

[Académie des Beaux-Arts de Cracovie \(Jan Matejko Academy of Fine Arts\), Pologne](#)

[Les écoles affiliées à l'EABHES](#)

VALAIS.

LA CULTURE PAR NATURE.



VALAIS, LA CULTURE PAR NATURE, Culture Valais, brochure en réalité augmentée, illustration par Shanti Kronig.



Collaborations

Institutions avec lesquelles l'EPAC travaille ou a travaillé :

- Le Département de la mobilité, du territoire et de l'environnement du Canton du Valais
- Le Département de la culture du Canton du Valais
- Les Services du Parlement fédéral, Suisse
- La Médiathèque de Martigny
- Polymanga, Festival Manga, Montreux
- BD-FIL, festival international de BD de Lausanne
- Institut de recherche IDIAP, Martigny
- Utopiales, Nantes, France
- Oh! Festival, Galerie du Théâtre du Crochetan, Monthey
- La section genevoise des Samaritains
- LABEL'ART, triennale d'art contemporain, Valais
- Le Manoir de la ville de Martigny
- Fumetto, festival international de BD de Lucerne
- Delémont'BD, festival de BD de Delémont
- Le Strapazin, Comic-Magazin, Edition Moderne, Zürich
- ATI-INREV, Paris 8, France
- Magazine « Etumag »
- Lieu Unique, Nantes, France
- La Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains
- Le MOCA, Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan (R.O.C.)
- Visarte
- Kunstverein Oberwallis
- Bibliothèque Municipale de Lausanne, section BD
- Les Instituts St.-Luc, Bruxelles, section BD
- La Commune de Saxon (VS)
- ...



Aline Schroeter, travail de diplôme



Admission

Examen d'entrée

Les examens d'entrée ont lieu toute l'année scolaire sans délai d'inscription. Toutefois, afin de s'assurer une place dans notre établissement, nous conseillons aux postulants de s'inscrire mi-avril au plus tard.

L'examen dure environ 1,5 heure. Il est axé sur du dessin d'observation et de création et comprend un entretien avec un membre de la direction. Lors de l'examen, le postulant présente un portfolio. Il s'agit d'un **dossier de présentation devant contenir des œuvres représentatives** de son niveau, ainsi qu'un **CV** et **une lettre de motivation**.

Conditions d'admission

L'EPAC s'adresse à toute personne curieuse, inventive et créative. Les formations que nous proposons sont accessibles dès la fin de la scolarité obligatoire et débouchent sur un diplôme de l'EPAC. Toutefois, seules les personnes ayant une maturité, bac ou équivalent peuvent obtenir les European Bachelor/Master of Fine Arts.



Pascale Bernasconi, Estelle Teixeira, Dana Luthi, Adrien Pugin, exercice d'Illustration



Tarifs

Année préparatoire

Diplôme / European Bachelor

Band dessinée & Illustration / Nouveaux-médias

Post-grade / European Master

Game Art /Dev

13'500 CHF / an



Contact

**EPAC - Ecole Professionnelle
des Arts Contemporains**

Route du Village 39
1907 Saxon - Suisse

Téléphone
+41 (0)27 744 31 26

info@epac.ch
www.epac.ch
Facebook : epacschweiz

Accès CFF

Train régional depuis Martigny ou Sion

Accès routier

Sortie « Saxon » depuis l'autoroute



Campus @epacswiss

**ep
dc** Comics
Game Art
Animation
ACADEMY OF CONTEMPORARY ARTS
www.epac.ch - www.facebook.com/epacswiss



Inscription

Avantages de l'EPAC

- Plus de 20 ans d'expérience.
- Projets professionnels pour les étudiants.
- Workshops.
- Spécialisation.
- Développer les compétences et aptitudes professionnelles.
- L'EPAC est une école qui forme des professionnels.
- Classes de 10 à 20 élèves en moyenne.
- Option d'études ou de stage international.
- Stage en entreprise / Échange scolaire.
- Réseaux d'anciens élèves.

Ecole Professionnelle Des Arts Contemporains

Route du Village 39 - 1907 Saxon - Suisse

Tél. : +41 (0)27 744 31 26 www.epac.ch

Mail : info@epac.ch

Facebook : [epacswiss](#)