



AU MONDIAL DES MÉTIERS 2020, L'ÉCOLE ÉMILE COHL INVITE À DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DU DESSIN

Du 6 au 9 février 2020, l'École Émile Cohl participe au 24e Mondial des métiers Auvergne-Rhône-Alpes pour apporter aux visiteurs une information complète sur les métiers artistiques auxquels ses formations préparent, notamment après un baccalauréat.

Les jeudi 6 et vendredi 7 février - Exposition « Dessiner, c'est un métier ! »

L'école propose une exposition interactive sur la réalisation de projets artistiques dans les domaines de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de l'infographie 3D. Cette exposition s'adresse à un public de collégiens ou lycéens désireux de s'orienter dans les métiers de l'image artistique 2D/3D, aussi bien qu'à des adultes en recherche de reconversion ou de pratique artistique amateur.

Depuis la conception d'un projet (un album BD, un dessin animé ou un jeu vidéo par exemple) jusqu'à sa rencontre avec le public, venez découvrir comment les artistes mettent leur culture du dessin au service d'un récit. Etape par étape, vous apprendrez en quoi consiste la préparation d'un storyboard, le design de personnages et de décors, le traitement de l'image au format numérique et la mise en forme définitive du projet.

Sur le stand de l'école, une vidéo documentaire vous montrera les coulisses de la production de ces médias dessinés. Plusieurs étudiants seront présents pour répondre à vos questions et vous renseigner sur leur propre parcours de formation. Prenez des notes !

Les samedi 8 et dimanche 9 février - « Ils ont fait du dessin leur métier », Rencontre avec des artistes qui enseignent aussi à l'École Émile Cohl

L'école invite plusieurs artistes et professeurs à témoigner de leur activité devant le public du Mondial des Métiers. Ces professionnels du dessin animé, du livre jeunesse, de la BD ou du jeu vidéo vivent de leur art ; ils enseignent aussi le dessin, une partie du temps. Démonstrations à l'appui, ils montreront comment les compétences en dessin se traduisent dans des réalisations artistiques actuelles.

Pour cela, durant le week-end, l'école installera un banc-titre permettant d'expliquer les étapes de fabrication d'une séquence d'animation. Il sera également proposé au public d'expérimenter la lecture de livres en réalité augmentée, à partir de l'utilisation d'un smartphone. Notons encore, à titre d'exemple, que les visiteurs pourront tester une sélection de jeux vidéo élaborés par les étudiants de 5ème année.

En pratique :

- Le stand de l'École Émile Cohl est situé Hall : 4.2 - Allée : D - Stand n°: D20
- L'accueil des publics scolarisés et des adultes est assuré les jeudi et vendredi de 9h à 17h et les samedi et dimanche de 9h à 18h.

A PROPOS DE L'ÉCOLE ÉMILE COHL

École d'art de référence créée à Lyon en 1984, elle rassemble 850 étudiants, 120 professeurs et plus de 250 participants à ses cours du soir, formations de loisir et formation continue.

Ses enseignements fondés sur la maîtrise du dessin de représentation et de l'image en mouvement favorisent l'insertion professionnelle dans toutes les industries de l'image artistique. Sa démarche pédagogique lui a valu :

- **L'inscription du titre de Dessinateur Concepteur (niveau II) au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP)**, au début des années 2000. Une procédure visant le niveau I est en cours.
- **Le visa du ministère chargé de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation** pour son diplôme de niveau II, dès 2012. Le visa est la plus haute reconnaissance d'une formation privée, par l'État.



// Le cursus de Dessinateur Concepteur (bac+5) forme des directeurs artistiques, auteurs, réalisateurs, animateurs, illustrateurs et concept artists de haut niveau.

Les trois premières années constituent le tronc commun visant à maîtriser les techniques de dessin (étude documentaire, perspective, modèle vivant, anatomie artistique, sculpture...) et les bases de l'illustration, de la bande dessinée, de l'infographie artistique et du dessin animé. En 3e année, les étudiants effectuent un stage de deux mois. **Ce parcours débouche sur le diplôme visé de Dessinateur Praticien.**

Les deux années suivantes sont consacrées à la spécialisation en édition multimédia, cinéma d'animation ou jeu vidéo. Les étudiants approfondissent leur connaissance des outils numériques. Ils réalisent leur projet de fin d'études (album illustré, livre numérique, teaser de jeu, court-métrage d'animation 2D/3D) et accomplissent un stage de six mois en entreprise.

Ces deux années aboutissent au titre de Dessinateur Concepteur, qui valide la maîtrise des compétences permettant aux artistes de se situer en tête du processus de production de toute image.

// La formation de Dessinateur 3D (bac +3) permet, quant à elle, d'entrer directement dans les métiers de l'infographie artistique pour l'édition, le jeu vidéo, le cinéma d'animation et les effets spéciaux. Elle donne lieu à deux stages en entreprise, de deux et six mois.

// La formation continue

L'école propose des formations courtes (70h) permettant de développer ses compétences en illustration jeunesse, en illustration vectorielle, en création de décors sous Photoshop, ou encore en mise en couleur pour la bande dessinée.

<https://www.cohl.fr/formation-continue/>

Contact presse :

Laurent Poillot
lpoillot@cohl.fr

04 27 46 07 72 // 06 83 41 70 30

www.cohl.fr