

NEUE TECHNOLOGIEN 2: INTERAKTIVE MEDIEN

2012

Im Unterschied zu den meisten anderen europäischen Ländern konnte Frankreich seine dynamische Filmindustrie sowie, fernab der konventionellen Wege, die kleinen Einheiten des innovativen Kinos aufrechterhalten. Dies gelang vor Allem dank dem vorherrschenden System der Abzugsbeiträge bei Eintrittskarten und der Qualitätsprämien sowie der im Voraus bezahlten Zuschüsse auf die Einnahmen. Jene Maßnahmen ermöglichten die Entstehung eines neuen, jungen und innovativen Kinos. Die natürlich folgende Konsequenz hierauf zog das nationale Bildungssystem, indem es nach und nach eine immer breitere Palette an qualitativ hochwertigen und professionellen Ausbildungen in den Bereichen der audiovisuellen Medien anbot. Die cinematographischen Berufe sind zahlreich: Schauspieler, Drehbuchautor, Regisseur, Kameramann, Tontechniker, Monteur, Bühnenbildner, Grafiker usw.- sie alle arbeiten eng zusammen, um ihr Ziel, die Produktion einer Gemeinschaftsarbeit, zu verwirklichen.

Die neuesten digitalen Technologien – Grafikverarbeitung, Computergrafik, 3D-Animation in all ihren Varianten – führen zu maßgeblichen Entwicklungen; mit der Entdeckung der neuen Technologien haben sich nicht nur die traditionellen Unterrichtsformen verändert. Exzellenzhochschulen und Universitäten in den Bereichen Kino und audiovisuelle Medien riefen neue Studiengänge sowie neue Spezialisierungen ins Leben. Es gilt, dem zukünftigen Kunstschaffenden, der die audiovisuellen Medien von Morgen produziert, neues Material zur Verfügung zu stellen. Auch die Kunst- und Architekturhochschulen öffneten sich den neuen Medien, die bereits sowohl in Kunsteinrichtungen als auch in modernen Architekturkreationen zum Einsatz kommen. Parallel dazu gibt es private Ausbildungen, oftmals als Fortbildungskurse oder im Rahmen einer praxisorientierten Weiterbildung, die sich in letzter Zeit vervielfacht haben, beispielsweise durch das landesweite Netzwerk der Industrie- und Handelskammern.

Das Angebot ist also beachtlich, vielfältig und verknüpft den traditionellen Bereich mit den Neuen Medien. Daraus entstehen schlussendlich viele interessante Berufsperspektiven in den kleinen Einheiten der französischen Kinoproduktion.

Dieses Informationsblatt ist aus praktischen Gründen in zwei Teile geteilt: Im ersten Teil werden die audiovisuellen Exzellenzhochschulen erläutert, aufbauend auf neuen numerischen Technologien, welche wiederum im zweiten Teil beschrieben werden. Die Filmindustrie, sei es Produktion, Realisierung und auch Ausstrahlung, hat sich durch die neuen Technologien nicht gespalten.

ZEICHENTRICKFILM, COMIC

- Die **Ecole des métiers du Cinéma d'animation in Angoulême** ist eine private Hochschule (2 600€/Jahr), die ihre Studierenden durch einen concours, also durch eine Aufnahmeprüfung, auswählt. Voraussetzungen sind ein gutes Abitur und eine gewisse Begabung im Zeichnen. Der zweijährige Studiengang wird mit einem Diplom der Handelskammer in Angoulême abgeschlossen.
<http://www.angouleme.cci.fr>
- In der **Ecole de la Poudrière in Valence** besteht der Unterricht aus der Realisierung von Animationsfilmen. Die Schule bevorzugt den persönlichen Kontakt und vermittelt dementsprechend auch das Wissen. Die Auswahl beruht auf einer Bewerbungsmappe (eigene (Animations-) Filme, Versuche oder Experimentalfilme), einem Test und einem Bewerbungsgespräch. Die Kandidaten sollten eine technische Ausbildung im Bereich Animation oder Animationspraxis haben, sowie ein gutes Kunst- Allgemeinwissen, reif und sehr motiviert sein und schon eigene Animationsfilme entwerfen. Dieser berufsorientierte zweijährige Studiengang, mit Mindestalter 23 Jahre, ist relativ preiswert (609€ im Jahr) aufgrund der Zusammenarbeit zwischen privaten und öffentlichen sowie zwischen französischen und europäischen Hochschulen.
<http://www.poudriere.eu/fr/>
- Die **Ecole Emile Cohl in Lyon** ist eine vom Staat anerkannte Privathochschule (7000€/Jahr), die sich auf Illustration, Infografik, Comic, Computergrafik, Multimedia und Zeichentrickfilm spezialisiert hat. Der Abschluss wird als Niveau II anerkannt. Die Schule organisiert nebenbei Sommerkurse und hat ein Abkommen mit den universités Lyon II und Lyon III, um Studierende höherer Semester auf die Konzeption und Handhabung von Computerprodukten und -werkzeugen für Forschung, Kommunikation, Museografie, usw. vorzubereiten.
<http://www.ecole-emile-cohl.fr>
- Die **Gobelins, l'Ecole de l'image (Fotografie und Animation)** ist eine Schule der Chambre de Commerce et d'industrie (Industrie- und Handelskammer) von Paris (1500€/Jahr). Studiengänge in Multimedia, Animationsfilm, Grafikdesign, Fotografie und Video. Für jeden Typ Studiengang gibt es andere Voraussetzungen: von der 3ème (9. Klasse) über vier abgeschlossene Hochschulsemester (für eine licence professionnelle oder für ein diplôme concepteur réalisateur multimédia) bis zu 8 abgeschlossenen Hochschulsemestern (für das Diplôme Ingénierie et management de projets interactifs numériques). Das Auswahlverfahren basiert auf Tests und concours. Die Diplome sind Zertifikate der Handelskammer oder offiziell anerkannt oder von den Universités Paris VIII und Marne-la-Vallée vergebene Abschlüsse.
<http://www.gobelins.fr/index-flash.htm>

3D - VIDEOSPIELE

- Die **Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques ENJMIN** ist ein Ort der Kreation und der Forschung. Die Schule arbeitet mit dem Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM), mit den universités von La Rochelle und von Poitiers, sowie mit dem Centre National de la bande dessinée et de l'Image in Angoulême zusammen. Der internationale zweijährige Masterstudiengang (Bac +4 und Bac+5) „Jeu vidéo et multimédia“ (Computerspiele und Multimedia) der CNAM und der universités in La Rochelle und Poitiers hat fünf mögliche Spezialisierungen (Produktion, Projektmanagement und -verwaltung, Game Design, Informatik, Ton und Grafik). Die Schule ist öffentlich und kostenfrei (Studiengebühren für ein drittes Jahr betragen 400€/Jahr)
<http://www.enjmin.fr>

- Die Schule **SupInfogame** ist privat, und untersteht der Chambre de commerce von Valenciennes (5500€/Jahr). Das Grundstudium im Bereich Game Design und Verwaltung der Computerspiel-Produktion dauert zwei Jahre (nach dem Abitur), anschließend (Zugang mit Bac+2 Niveau oder entsprechender Berufserfahrung) gibt es eine Spezialisierungsmöglichkeit in Game Design.
www.supinfocom.fr
- Die **Ecole des métiers d'Art in Angoulême** ist eine private Schule (2600€/Jahr). Studierende werden durch einen concours ausgewählt. Voraussetzungen sind gute Zeichenfähigkeiten und der Nachweis vier abgeschlossener Hochschulsemester. Der Studiengang richtet sich an diejenigen, die im Bereich der Entertainmentindustrie (Computerspiele, Internet-Animationen, Fernsehproduktion, Filmproduktion und digitale Postproduktion) arbeiten möchten. Die Ausbildung dauert 11 Monate (davon 2 Monate Praktikum), und führt zu einem Diplom der Chambre de Commerce von Angoulême.
www.angouleme.cci.fr
- Das **LISAA, Institut Supérieur des Arts Appliqués** ist ein privates Institut (6000€/Jahr). Studierende werden auf Abitur-Niveau zugelassen und müssen sich einem Bewerbungsgespräch stellen. (Einschreibung ab Januar für einen Studienbeginn im September). Der Studiengang in 3D-Animation und in Game-Design dauert zwei Jahre plus ein Vorbereitungsjahr.
<http://www.lisaa.com>

COMPUTERGRAFIK

- **SupInfocom** ist eine private Schule, die der Chambre du Commerce Valenciennes untersteht (5500€/Jahr). Das Studium in Computergrafik und Multimedia ist als zweijähriges Grundstudium (Zulassungsbedingung: Abitur) und als Spezialisierungs-Studium (Zulassungsbedingungen: vier abgeschlossene Hochschulsemester oder Berufserfahrung) möglich.
<http://www.supinfocom.fr>
- **ISART, Institut Supérieur de l'Art digital** ist eine junge Privatschule (5500€/Jahr), die noch nicht vom Staat anerkannt ist. ISART bietet drei verschiedene spezialisierte Studiengänge an, die zu drei Diplomen in der 2D- und 3D-Industrie führen:
 - Game Designer für 3D-Spiele
 - Regisseur für Animationsfilme für Kino und Fernsehen
 - Web-Design, Grafik und Illustrationsgrafik
 Die zwei- oder dreijährigen Studiengänge basieren auf einer kontinuierlichen Leistungskontrolle und einer Abschlussprüfung. Studierende mit Abitur oder vier abgeschlossenen Hochschulsemester werden zugelassen.
<http://www.isart.fr>
- Das **IIM, Institut International du Multimédia** ist eine private universität (5000€/Jahr). Abiturienten werden nach einem Bewerbungsgespräch ausgewählt. Der Studiengang dauert 5 Jahre (das erste ist ein Vorbereitungsjahr), je nach angestrebtem Diplom können Studierende auch im 2. Hochschulsemester einsteigen. Das Diplom (Anerkennungen werden noch ausgearbeitet) ist auf den Bedarf der Unternehmen ausgerichtet (3D, Computerdesign, Internet, computergenerierte virtuelle Darstellungen etc.).
<http://www.devinci.fr>
- Das **IESA, Institut d'Etudes supérieures des Arts** ist eine Privathochschule, die vom Staat anerkannt ist. Sie bietet drei Studienrichtungen an: Kunsthandel, Kultur und Events und Multimedia. Das Multimedia-Institut des IESA bietet ein dreijähriges Grundstudium für Abiturienten und junge Studierende an. Das Ziel ist der Erwerb von Methoden-, Technologie- und Sprachkenntnissen und Kenntnissen über die Integration der Medien - wie z.B. bewegte und unbewegte Bilder, Ton und Video, gedruckte Dokumente, Webseiten, CD oder DVD (siehe auch das Infoblatt Angewandte Künste).
<http://www.iesa.fr>
- **Hétic** ist eine private Schule (6000€/Jahr), die Studierende mit bac+2 für den dreijährigen Studiengang, mit bac+3 (Licence und Licence Pro) für den verkürzten zweijährigen Studiengang, oder mit bac+4 (Master) für ein Entwicklungsjahr zulassen. Abschluss mit dem diplôme HETIC de spécialiste communication numérique (bac+5) und dem Diplom der Descartes Universität Paris 5 Technologie multimédia pour l'entreprise et la communication.
<http://www.hetic.net>

UNIVERSITÄTS-DIPLOME

Parallel zu den traditionellen Studiengängen bieten Universitäten berufsorientierte Master an. Die wichtigsten im Bereich neue Technologien und Grafik sind hier aufgelistet:

- **Angers (praxisorientierter Master Nouvelles Technologies: Patrimoine, culture et loisirs)**
<http://www.univ-angers.fr>
- **Nancy und Epinal (praxisorientierter Master images numériques et interactivité)**
<http://univ-nancy2.fr>
- **Nice (praxisorientierter Master Ingénierie de la création)**
<http://unice.fr>
- **Poitiers/Futuroscope (praxisorientierter Master Nouvelles Technologies et documentaire)**
<http://icomtec.univ-poitiers.fr>
- **Rennes (praxisorientierter Master Médias numériques et design de projets artistiques, mit der Ecole des beaux Arts)**
<http://www.uhb.fr>
- **Toulouse (praxisorientierter Master création multimédia, Archives et images)**
<http://www.univ-tlse2.fr>

Nützliche Links

- Internetplattform zum Thema Kultur, Multimedia, Kino usw.
<http://www.culture.fr>
- Seite des Bildungsministeriums (Education Nationale)
<http://www.education.gouv.fr>
- Liste der Kunsthochschulen
<http://www.ecoles-arts.com/fdag.htm>
- CNC, Centre National Cinématographique
<http://www.cnc.fr>
- CILECT, Centre International de liaison des écoles de cinéma et de télévision
<http://www.cilect.org/>
- Agence française du Jeu Vidéo
<http://www.afjv.com>
- Pôle image Angoulême
<http://www.magelis.org>
- Führer für Videospiele
<http://www.guidedujeuvideo.com>
- INA, Institut National de l'Audiovisuel
<http://www.ina.fr/formation/>
- Nouvelles Images, chroniques 29 & 31 der AFAA
<http://www.afa.asso.fr>