

# NOUVELLES TECHNOLOGIES 2

## LE NUMÉRIQUE INTERACTIF

2009

À la différence de la plupart des pays européens, la France a conservé, grâce aux systèmes de prélèvement sur les entrées, de prime à la qualité et d'avance sur recette, une industrie cinématographique dynamique et, en marge des circuits traditionnels, de petites unités qui donnent naissance à un cinéma novateur : conséquence naturelle, des formations de qualité dans tous les domaines de la création audiovisuelle. Les métiers du cinéma sont nombreux et variés : acteur, scénariste, réalisateur, caméraman, preneur de son, monteur, décorateur, graphiste, etc... se côtoient et collaborent pour réaliser des oeuvres qui sont avant tout des oeuvres collectives. Les technologies numériques - infographie, images de synthèse, animation 3D et tous ses dérivés -, ont apporté et apportent encore de profonds bouleversements ; les formes traditionnelles de l'enseignement ont évolué avec l'apparition de ces technologies. De nouvelles filières, de nouvelles options, ont vu le jour au sein des grandes écoles de cinéma et d'audiovisuel et l'enseignement a rapidement pris en compte les moyens ainsi mis à la disposition des futurs créateurs ; le réseau des écoles d'art et d'architecture n'est pas resté indifférent lui non plus aux nouvelles technologies, utilisées aussi bien dans les installations artistiques que pour la création architecturale contemporaine. Parallèlement, des formations privées, souvent organisées en stages de perfectionnement ou dans le cadre de la formation professionnelle continue, se sont multipliées, par l'intermédiaire des chambres de commerce notamment. L'offre est donc considérable, diversifiée et touche aussi bien le domaine traditionnel que les nouvelles technologies et en particulier le jeu vidéo et l'animation, dont les débouchés sont nombreux dans les multiples petites unités de production françaises.

Cette fiche filière est, pour des raisons pratiques, divisée en 2 parties : les grandes écoles de cinéma décrites dans cette première partie font bien évidemment aussi appel aux nouvelles technologies numériques qui feront l'objet d'une description particulière dans la seconde partie ; l'industrie du cinéma, qu'il s'agisse de la production, de la réalisation ou de la diffusion, ne s'est pas dédoublée brutalement avec leur apparition.

### CINÉMA D'ANIMATION, BANDE DESSINÉE

#### • École des métiers du Cinéma d'animation Angoulême

<http://www.angouleme.cci.fr>

Établissement privé (2 600 €/an), concours d'entrée niveau bac et bon niveau en dessin, formation en deux ans validée par un certificat de la Chambre de Commerce d'Angoulême.

#### • École de la Poudrière à Valence

<http://www.valentinois.com/site/foi2.htm>

Le programme des enseignements repose sur la réalisation personnelle de films d'animation. L'école privilégie la transmission du savoir et des compétences à travers les relations humaines. Recrutement sur dossier (cassette de travaux personnels d'animation, films, essais ou expérimentations) puis épreuves et entretiens.

Les candidats doivent posséder une pratique ou une formation technique à l'animation, une culture générale et artistique solide, une bonne maturité, une très forte motivation, et développer des projets personnels de réalisation. Cours professionnalisant en 2 ans, âge minimum 23 ans, droits d'inscription très faibles (609 €/an), grâce à un partenariat public/privé et français/européen prenant en charge la plus grande part des coûts de formation.

#### • École Émile Cohl à Lyon

<http://www.ecole-emile-cohl.fr/>

Organisme privé (7 000 €/an) reconnu par l'État préparant aux métiers de l'illustration, de la bande dessinée, de l'infographie / multimédia et du dessin animé. Diplôme homologué niveau II.

L'école organise aussi des stages d'été. Convention avec les Universités Lyon II et Lyon III pour former des étudiants de niveau bac +3 ou 4 à la conception et à la maîtrise de produits et d'outils informatiques utilisables pour la recherche, la communication, la muséographie, etc. et participer à la délivrance de diplômes d'Université en Image Numérique et Anthropologie ou Géographie.

#### • Les Gobelins, l'École de l'image (photo et cinéma d'animation)

<http://www.gobelins.fr/index-flash.htm>

École de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, (1 500 €/an).

Formations en multimédia, cinéma d'animation, communication graphique, photographie et vidéo. À chaque type de formation un niveau minimum d'entrée est requis : entrée possible depuis la classe de 3ème jusqu'à bac+2 (en vue d'une licence professionnelle ou d'un diplôme de concepteur réalisateur multimédia) ou bac+4 (en vue d'un titre en ingénierie et management de projets interactifs numériques).

Recrutement sur tests ou concours d'entrée. Les diplômes sont des certificats de la Chambre de Commerce ou homologués ou encore délivrés avec les Universités de Paris VIII et Marne-la-Vallée.

### 3D - JEUX VIDÉO

#### • ENJMIN - École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques

<http://www.enjmin.fr/>

Lieu de création en même temps que laboratoire de recherches, l'École s'appuie sur le Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM) et les Universités de La Rochelle et de Poitiers ainsi que sur le Centre national de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême.

Recrutement international pour un cursus sur deux ans dans le cycle Master « Jeu Vidéo et Médias Interactifs » (bac+4, Bac+5), délivré par le CNAM et les Universités de La Rochelle et de Poitiers dans 5 spécialités : Production, Management et Gestion de projet / Game Design / Informatique / Son / Graphisme.

L'école est publique et gratuite (frais d'inscription d'un 3<sup>e</sup> cycle universitaire, 400 €/an)

• **Supinfogame**

[www.supinfocom.fr](http://www.supinfocom.fr)

École privée, dépendant de la Chambre de Commerce de Valenciennes (5 500 €/an). Cycle préparatoire aux études supérieures en Game design et Gestion de Production de jeux vidéo en 2 ans (accès niveau bac) puis cycle de spécialisation en Game Design (accès niveau bac+2 ou expérience professionnelle).

• **École des métiers de la création infographique Angoulême**

<http://www.angouleme.cci.fr>

Établissement privé (2 600 €/an)

Concours d'entrée niveau bac+2 et bon niveau en dessin, formation pour ceux qui souhaitent travailler dans l'industrie du divertissement (jeu vidéo, animation pour internet, production télévisuelle et cinématographique, postproduction numérique), en 11 mois dont 2 mois de stage en entreprise, validée par un certificat de la Chambre de Commerce d'Angoulême.

• **LISAA, Institut Supérieur des Arts Appliqués**

<http://www.lisaa.com/>

Établissement privé (6 000 €/an)

Recrutement niveau bac sur entretien (à partir de janvier pour une inscription en septembre), cursus de 2 ans après l'année préparatoire, diplôme d'animateur 3D ou de game-designer (voir aussi fiche arts appliqués)

**INFOGRAPHIE**

• **Supinfocom**

[www.supinfocom.fr](http://www.supinfocom.fr)

École privée, dépendant de la Chambre de Commerce de Valenciennes (5 500 €/an).

Cycle préparatoire aux études supérieures en infographie ou Multimédia, en 2 ans (accès niveau bac) puis cycle de spécialisation (accès niveau bac+2 ou expérience professionnelle).

• **ISART, Institut Supérieur de l'Art Digital**

<http://www.isart.fr/>

École privée de création récente (5 500 €/an), non encore reconnue par l'État, ISART Digital propose trois formations spécialisées, conduisant à trois qualifications distinctes dans l'industrie de la 3D et de la 2D, Game Designer concepteur et réalisateur de Jeux Vidéo 3D, réalisateur de films d'animation 3D dans les domaines du cinéma et de la télévision, Web-Designer (concepteur graphique) et Illustrateur-Maquettiste.

Ces trois spécialisations requièrent deux à trois ans de formation et sont validées par des contrôles continus et un examen final. Recrutement niveau bac ou bac+2 selon spécialité.

• **IIM, Institut International du Multimédia**

<http://www.devinci.fr/>

Établissement de type universitaire privé (5 000 €/an)

Recrutement niveau bac sur entretien, cursus de 4 ans après année préparatoire, entrée directe en 2<sup>e</sup>me année selon les titres, délivrance d'un diplôme d'école (homologation en cours) formation essentiellement liée aux besoins des entreprises dans tous les domaines du multimédia (3D, infographie, internet, images de synthèse...)

• **IESA, Institut d'Études Supérieur des Arts**

<http://www.iesa.fr/>

Établissement privé reconnu par l'État

Formation initiale dans trois départements : marché de l'art, métiers de la culture et de l'événement, multimédia.

Le département multimédia de l'IESA propose une formation initiale de 3 ans pour les bacheliers et les jeunes étudiants, permettant d'acquérir la maîtrise méthodologique et technique des outils, des langages et de l'intégration des médias : images fixes et animées, son et vidéo, documents imprimés, sites web, CD ou DVD-Rom (voir aussi fiche « arts appliqués »).

• **Hétic**

<http://www.hetic.net/>

Établissement privé (6 000 €/an)

Niveau d'admission bac+2 pour le cycle complet de 3 ans, bac+3 (Licence et Licence Pro) pour le cycle raccourci de 2 ans ou bac+4 (Master) pour une année de développement.

Formation validée par le titre HETIC de spécialiste en communication numérique (bac+5) et un diplôme Universitaire « Technologie multimédia pour l'entreprise et la communication » délivré par l'Université René Descartes Paris V.

**DIPLOMES UNIVERSITAIRES**

Parallèlement aux formations plus traditionnelles, les Universités ont aussi développé des Masters professionnels fondés sur l'usage des nouvelles technologies dans les différents domaines de l'image, les plus notables étant à

• **Angers (Masters professionnels Nouvelles Technologies : Patrimoine, Culture et Loisirs)**

<http://www.univ-angers.fr/>

• **Nancy/Épinal (Masters professionnels Images numériques et interactivité)**

<http://www.univ-nancy2.fr/>

• **Nice (Masters professionnels Ingénierie de la création)**

<http://www.unice.fr>

• **Poitiers/Futuroscope (Masters professionnels Nouvelles technologies et documentaire)**

<http://icomtec.univ-poitiers.fr/>

• **Rennes (Masters professionnels Médias numériques et design de projets artistiques, avec l'École des beaux-arts)**

<http://www.uhb.fr/>

• **Toulouse (Masters professionnels Création multimédia, Archives et images)**

<http://www.univ-tlse2.fr/>

► **Sites de référence et sites utiles**

• Portail Culture, cinéma, multimédia etc... :

<http://www.culture.fr/>

• Site de l'Éducation Nationale

<http://www.education.gouv.fr/>

• Liste d'écoles

<http://www.ecoles-arts.com/fdag.htm>

• CNC, Centre national de la cinématographie

<http://www.cnc.fr/>

• CILECT, Centre international de liaison des écoles de cinéma et de télévision

<http://161.58.124.223/index.html>

• Agence française du Jeu Vidéo

<http://www.afjv.com/>

• Pôle image Angoulême

<http://www.magelis.org/>

• Guide du jeu vidéo

<http://www.guidedujeuvideo.com>

• INA, Institut National de l'Audiovisuel

<http://www.ina.fr/formation/>

• Nouvelles images, chroniques 29 & 31 de l'AFAA

<http://www.afa.asso.fr>