



Durée : 672h sur 32 semaines
Rythme : 21h / semaine

Session 2020/2021 : du 28/09/20 au 25/06/21

Lieu de formation :
12, villa de Guelma 75018 Paris

Contact :
01 44 92 96 36 - atla@atla.fr - www.atla.fr

Cycle professionnel

Musicien - m.a.o. / Musiques électroniques

Objectifs pédagogiques

Apporter au stagiaire des méthodes de travail et des connaissances lui permettant de développer son projet artistique de façon professionnelle et autonome ainsi qu'une approche réfléchie et une bonne maîtrise des nouvelles technologies :

- Connaître les bases de la théorie du son
- Acquérir les bases de la prise de son (micros, interface audionumérique, préamplificateur)
- Maîtriser les outils contemporains de création sonore (Sound design)
- Maîtriser les fondamentaux du vocabulaire sonore des musiques électroniques
- Maîtriser les bases de la synthèse soustractive
- Maîtriser les bases du sampling
- Maîtriser les boîtes à rythmes
- Acquérir les bases du mixage et les effets : equalisation, compression, réverbération, chaînes d'auxiliaires, console.
- Maîtriser les bases du protocole m.i.d.i (le langage des gestes)
- Maîtriser les systèmes de télécommande de logiciels (contrôleurs hardware, tablette iOS)
- Développer les pratiques collectives et le live
- Connaître l'histoire des musiques électroniques (XXème siècle)

Développer par la formation musicale ses connaissances transversales de la musique :

Culture des musiques actuelles, travail de l'oreille, lecture et transcription, rythme, théorie, harmonie

Développer sa posture professionnelle et son projet artistique :

- Développer une approche artistique et technique réfléchie et pertinente de l'utilisation des nouvelles technologies, ainsi qu'une aptitude à suivre leur évolution (veille technologique)
- Être capable de concevoir une création musicale (composition) ou sonore (Sound design) en répondant à une demande précise (savoir respecter un cahier des charges, entraînement à la commande)
- Être capable d'utiliser les logiciels et/ou machines en situation live
- Avoir réalisé une composition dynamique (musique de jeu vidéo)
- Apprendre à mettre en place un projet professionnel dans sa dimension artistique et technique
- Connaître l'environnement socioprofessionnel des musiques actuelles
- Savoir communiquer sur son projet

Public visé

Musiciens et chanteurs souhaitant :

- Acquérir et/ou perfectionner leur connaissance des nouvelles technologies de manière approfondie comme outil de création sonore et musicale pour développer en autonomie leur projet artistique professionnel tant sur scène qu'en home-studio.
- Consolider leurs connaissances transversales de la musique

Pré-requis

Un projet artistique affirmé.

Première expérience de la m.a.o. même autodidacte.

Une forte motivation (volume de travail personnel à fournir conséquent)

Posséder ou avoir un accès quotidien à un ordinateur personnel.

Sélection sur entretien individuel, bilan de connaissances et consistance du projet artistique.

Validation

Diplôme de l'école ATLA en contrôle continu + Certification « Musicien Interprète des musiques actuelles » (sous réserve d'admissibilité) de niveau IV, enregistrée au RNCP (J.O. du 7 août 2018), délivrée par la FNEIJMA (Fédération des Ecoles à Influences Jazz et Musiques Actuelles dont ATLA fait partie).

Listes CPF :

Activité Artistique	Domaine Musique	NFS 133	Code CPF salariés : 131962 Code CPF demandeurs d'emploi : 142299	Code RNCP 5721	Identifiant DOKELIO AF_000012229
----------------------------	-----------------	---------	---	----------------	----------------------------------

Démarche pédagogique

La démarche pédagogique d'ATLA est avant tout basée sur une écoute spécifique des attentes et des besoins du stagiaire et de ses capacités d'ouverture, de compréhension et de travail. Les cours hebdomadaires de m.a.o. sont organisés en trois modules de 2 heures. Pour les autres cours, chaque stagiaire a un programme pédagogique sur-mesure en termes de niveau. Tous les cours sont dispensés en groupe.

Supports fournis et moyens techniques à la disposition des stagiaires

Partitions, grilles d'évaluation, textes de chansons, playbacks, plateforme e-learning et accès individuel sécurisé au site Internet ecole.atlaprojet.fr (ressources pédagogiques en ligne).

- Une salle de cours équipée de 8 ordinateurs
- 7 surfaces de contrôle Ableton Push 2.
- Logithèque : Propellerhead Reason, Ableton Live, MAXMSP
- Claviers et contrôleurs m.i.d.i variés
- Un vidéo projecteur (projection murale)
- Un système d'écoutes de studio (monitoring)
- Une table de mixage analogique Mackie, micros dynamiques et statiques
- Interfaces audionumériques
- 8 tablettes iOS
- Une salle de pratique individuelle m.a.o.
- 12 salles de répétition insonorisées et équipées (Sono, micros, amplis...)
- Une salle de spectacle équipée
- Une salle de Lieu Ressource
- Ordinateurs avec accès Internet (fibre)



Programme hebdomadaire

	21h / semaine
Musique Assistée par Ordinateur / Musiques électroniques	6h
Environnement technique du musicien	1h30 / 15 jours
Analyse et Culture musicale	1h30
Travail de l'oreille / lecture	1h30
Théorie et Harmonie	1h30
Rythme	1h30
E-learning	2h30
Environnement professionnel du musicien	1h30
Jam sessions	2h30
Concerts-rencontres, masterclass, cours magistraux transversaux	2h
Nombre d'heures au total sur 9 mois (32 semaines)	672h

Complément de formation : Orientations métier

Une ou plusieurs orientations métier peuvent être proposées en complément du cycle professionnel "Musicien - m.a.o. / Musiques électroniques". Celles-ci ont pour but d'accompagner le stagiaire vers une ou plusieurs spécialisation afin d'acquérir d'autres compétences en lien avec leur projet professionnel.

* Accessible selon les prérequis/compétences après entretien individuel

** Contenus et objectifs détaillés dans les fiches « Orientations métier »

Au choix en complément du cursus professionnel

ORIENTATIONS MÉTIER **

Accompagnement de pratiques (projets artistiques) *	+ 60h
Enseignant musiques actuelles *	+ 90h
Diffuser et vendre un spectacle	+ 60h
Produire et organiser un spectacle	+ 60h

Contenu pédagogique (Informations sans valeur contractuelle et sous réserve de modification)

COURS MAGISTRAUX

- Veille technologique, prospective.
- Histoire des musiques électroniques
- Bases du Sound design
- Musique assistée par ordinateur : les logiciels
- Bilan de connaissances et remise à niveau sur le m.i.d.i
- Séquenceur audionumérique : généralités, spécificités.
- Bases techniques de l'informatique musicale (configuration hardware et software)
- Bases techniques du home studio (contextualisation)
- Connaissance du hardware : contrôleurs, synthétiseurs et samplers, boîtes à rythmes, surfaces de contrôle, enceintes de monitoring
- Analogique vs numérique : qu'en est-il ?
- Approche des techniques de m.a.o. en situation live
- Exercices de création artistique réalisés à la maison (en dehors des heures de cours) axés alternativement soit autour d'un sujet technique soit autour du projet personnel de l'élève
- Introduction aux dernières nouveautés logicielles
- Apprentissage de la synthèse soustractive
- Apprentissage du sampling
- Apprentissage des boîtes à rythmes
- Musique de jeu vidéo

UTILISATION DES LOGICIELS & TECHNIQUES DU SON COURS MAGISTRAUX / TRAVAUX PRATIQUES

- Musique assistée par ordinateur : les logiciels
- Bilan de connaissances et remise à niveau sur l'audio
- Les bases de la théorie du son
- Maîtrise du séquenceur audionumérique : généralités, spécificités
- Manipulation des micros et bases de prise de son
- Bases techniques de l'informatique musicale (configuration hardware & software)
- Bases techniques du home studio (configuration matérielle, câblage)
- Connaissance du hardware : claviers maîtres, contrôleurs, synthétiseurs et samplers, surfaces de contrôle, tables de mixage, enceintes de monitoring
- Travail autour des chaînes d'effets : compression, égalisation, réverbération, bus auxiliaires
- Travail du mixage
- Mise en pratique de la synthèse soustractive
- Mise en pratique du sampling
- Approche des formats audio (import/export) : multimédia, internet, audio pro...
- Introduction aux dernières nouveautés logicielles

TRAVAUX PRATIQUES (TP) INDIVIDUELS ET COLLECTIFS AUTOUR DE LA CRÉATION SONORE & TP D'APPLICATION

- Bases du Sound design
- Pratique musicale et créative en lien avec les nouvelles technologies et les nouvelles lutheries
- Initiation à la musique électroacoustique
- La création sonore sur tablette iOS
- Les samplers spécialisés (loopers et slicers)
- Internet et les nouvelles technologies de la musique
- Approche des techniques de m.a.o. en situation live
- Exercices musicaux axés autour de la création personnelle du stagiaire
- Introduction aux dernières nouveautés logicielles
- Apprentissage de la synthèse soustractive
- Travaux pratiques encadrés autour des logiciels
- Composition dynamique : exercice autour des musiques de jeux vidéo

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE DU MUSICIEN

Ces cours magistraux ont pour objectif de permettre au stagiaire de :

- Connaître et s'approprier l'environnement technique du musicien : le matériel rencontré en studio de répétition (micros, consoles, amplis, boîtes à rythmes), l'informatique musicale comme outil de travail du musicien et outil de création (sonore et musicale).
- Comprendre les enjeux croisant musique et nouvelles technologies : le son et les techniques de son, les limites du matériel utilisé, l'optimisation de son temps de travail, le choix d'outils adaptés, les enjeux santé / les risques auditifs, le vocabulaire technique de base et les concepts, l'enregistrement.

Programmation d'une boîte à rythmes (logicielle ou hardware)

Enregistrement de l'audio piste à piste (overdub)

Enregistrement d'une répétition (minimum deux musiciens)

Bases sur le positionnement des micros

Enregistrement et découpe du son avec un ordinateur

Création de samples originaux

Console de mixage (répétition)

Création d'une composition personnelle ou adaptation d'un morceau choisi avec un logiciel.

FORMATION MUSICALE

Travail musical des fondamentaux liés à l'apprentissage global des compétences transversales des musiciens.

Analyse et culture musicale : Découverte de l'ensemble des musiques actuelles à travers un parcours très diversifié relié aux concerts de la programmation de l'école. Ce cours aborde entre autres l'analyse musicale et auditive afin d'acquérir les clés d'écoute liées à chaque esthétique. Il cherche à favoriser l'acquisition des éléments structurants des musiques abordées et de leurs pratiques en s'appuyant sur leur contexte culturel. Chaque séance s'appuie sur un travail d'écoute et d'étude d'audio/vidéo ainsi que sur une pratique musicale active (corps, voix).

Un QCM en ligne hebdomadaire permet de tester ses connaissances et ses acquis après chaque séance.

Travail de l'oreille / Lecture : Développement de l'audition intérieure à partir du répertoire, transcriptions et relevés. Lecture et lecture chantée.

Théorie/Harmonie : A partir d'exemples musicaux, réflexion et conceptualisation des processus théoriques et harmoniques. Etude du langage tonal et modal des MA dans leur dimension mélodique, harmonique et rythmique.

Rythme : Travail corporel, lu, parlé et chanté de rythmes provenant de différents contextes culturels et esthétiques.

E-learning : Plate-forme informatique permettant de tester, améliorer et développer les acquis de la formation musicale enseignée à ATLA.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES EN LIGNE

- Accès à EarMaster Cloud 7, illimité avec parcours spécifiques Atla en plus des parcours EarMaster (e-learning formation musicale).
- Un compte Google éducation par élève comprenant entre autres un espace en ligne, une adresse électronique, l'accès aux contenus pédagogiques en ligne (classroom.google.com), un carnet de suivi pédagogique et un carnet de suivi d'activités numériques (en ligne), le tout accessible depuis un ordinateur ou un smartphone (plate-forme ecole.atlaprojet.fr).
- Accès illimité à un espace collaboratif en ligne de type DAW (home-studio) qui sert aussi d'environnement d'initiation à la m.a.o. dans le cadre du parcours ETM (enregistrement et instruments virtuels).

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL

Développement des connaissances de l'environnement socio-professionnel du musicien :

- Histoire de la structuration des Musiques Actuelles Amplifiées
- Relations avec les différents partenaires de la filière musicale, spectacle vivant et musique enregistrée
- Les métiers de la musique : l'interprète, l'auteur, le compositeur, filière de l'enseignement
- Connaissances juridiques, fiscales et sociales

Développement de ses propres capacités à gérer sa carrière et à s'insérer sur le marché du travail : développement des outils de communication, la production et l'autoproduction, les aides financières (demande de subvention, les réseaux professionnels, les sociétés civiles, les collectivités territoriales, le mécénat...).

CONCERTS-RENCONTRES, MASTERCLASS, COURS MAGISTRAUX TRANSVERSAUX

- Concerts-rencontres : prestations musicales d'un ou plusieurs artistes de renom en situation de concert, échanges avec les artistes sur leur projet artistique, leur pratique musicale et leur expérience.

- Cours magistraux sur les disciplines transversales du musicien : expression scénique, gestion du trac et du stress, la posture du musicien, etc...

- Masterclass : découverte d'un artiste, participation des stagiaires sur scène aux côtés de l'artiste selon leur niveau et l'esthétique abordée.

On notera parmi les artistes déjà invités à ATLA dans ce cadre : *Sylvain Luc, Michele Hendricks, Ron Thal, Cyril Atef, Kohndo, Stuart Hamm, Sara Lazarus, Tony Allen, Sylvain Marc, Electro Deluxe, Jennifer Batten, André Ceccarelli, Patrick Rondat...*

JAM SESSIONS

Accès au jams sessions m.a.o. un vendredi sur deux à partir du mois de Novembre.

Mises en situation sur scène de pratiques musicales collectives autour des machines encadrées par un professeur.

Partenariats logiciels

Atla est partenaire d'Ableton Software.

Atla est partenaire agréé éducation de Propellerheads Software.

Atla est centre de formation agréé Steinberg Education.

Autres partenariats

C.R.R de Cergy Pontoise sur le troisième cycle

ICMP (Londres)

Adhérent MAP (Musique à Paris)

Adhérent à la FNEIJMA