



Durée : 192h sur 32 semaines
Rythme : 6h / 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

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 sa posture professionnelle et son projet artistique :

- 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).
- 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).
- Apprendre à mettre en place un projet professionnel dans sa dimension artistique et technique

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.

Musiciens ayant déjà suivi une 1ère année en cycle professionnel à ATLA et ayant validé le module « Environnement technique du musicien 1 ».

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

Attestation de fin de stage mentionnant les compétences acquises.

Démarche pédagogique

Tous les cours sont dispensés en groupe.

Les cours hebdomadaires sont organisés en deux modules, un module de 4 heures et un module de 2 heures.

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)



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

JAM SESSIONS

Accès aux 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