

CYCLE PROFESSIONNEL MUSIQUES ELECTRONIQUES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Apporter à l'artiste-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.

SUPPORTS FOURNIS ET MOYENS TECHNIQUES

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).

- 7 surfaces de contrôle Ableton Push 2.
- 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

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.

Depuis 2021, ATLA a reçu la certification qualité des prestations de formations Qualiopi

PARTENARIATS ET RESEAUX



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 de l'artiste-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

Comment s'inscrire ?

- Prise de contact avec notre gestionnaire administrative et pédagogique par mail à atla@atla.fr ou par téléphone au 01.44.92.96.36 ;
- Compléter le dossier d'inscription ;
- Prendre rendez-vous d'évaluation avec notre coordinateur pédagogique ;
- Papiers nécessaires à l'inscription : - Papier d'identité
- Attestation de responsabilité civile
- Attestation de sécurité sociale

Aides au financement et organismes financeurs

- Compte Personnel de Formation
- Droits AFDAS
- Union Sociale du Spectacle
- Congé Individuel de Formation
- Missions locales
- Caisse d'Épargne
- Centre Communal d'Action Sociale
- Le Fond départemental d'Aide aux jeunes
- Pôle Emploi
- Conseil régional
- ADAMI, etc.