

## CYCLE PROFESSIONNEL MUSIQUES ELECTRONIQUES

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

#### MAO 1 : Acquérir un développer un savoir faire autour du son et des nouvelles technologies de la musique

- Découvrir potentiel de la création sonore et musicale : du sound design à la production musicale en passant par le *beat making* et la musique générative.
- Acquérir les notions fondamentales de l'audio numérique et développer un vocabulaire précis autour du son.
- Utiliser les éléments de la chaîne du son, du geste du musicien aux oreilles de l'auditeur : instruments analogiques/numériques, micros, console de mixage, effets audio, *monitoring*. Développer un savoir faire dans la création sonore : techniques de *sampling*, synthèses du son (modulaire, granulaire, FM, ...), effets de modulation et transformation du son, outils de musiques générative. Maîtriser les outils de la production audio : logiciels (pour ordinateur et tablettes) et machines (contrôleurs, synthétiseurs, Groovebox, etc).
- Concevoir et réaliser des créations sonores ou musicales (en répondant par exemple à une commandes en respectant un cahier des charges)

**Finalité** : Être autonome avec les outils de production audio numérique.

#### MAO 2 : Développer une posture artistique et technique professionnelle en lien avec un projet personnel

La formation modulaire s'adapte/s'articule autour du projet artistique de l'élève

- Initier un projet artistique personnel
- Développer une méthodologie adaptée au contextes (live/prod, individuel/collaboratif)
- Approfondir des notions acquises en 1<sup>ère</sup> année dans les domaines qui touchent votre projet artistique
- Affirmer ses compétences au sein d'un projet personnel
- Découvrir d'autres domaines : VJing, lutherie électronique,...
- Avoir une approche artistique/technique réfléchi et pertinente de l'utilisation des nouvelles technologies ; ainsi qu'une aptitude à suivre leur évolution (veille technologique).
- Savoir se distinguer par une approche technique et artistique personnelle

**Finalité** : permettre l'éclosion d'un projet artistique personnel en maîtrisant les outils de créations actuels

### PUBLIC VISÉ ET PRÉ-REQUIS

Vous êtes artistes musiciens, compositeurs ou producteurs, en possession d'un ordinateur personnel et vous souhaitez :

- Constituer des bases solides pour la création sonore et la production musicale
- Ouvrir les champs des possibles en intégrant le potentiel des nouvelles technologies à vos créations
- Acquérir une autonomie et une maîtrise des outils de créations audio numériques
- Développer une approche personnelle et réfléchi des nouvelles pratiques de la musique
- Première expérience de la MAO 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](http://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'écoute 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

### 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:

Première année - trois modules de 2 heures.

Deuxième année - un module de 2h et un module de 4 heures

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'apprenant sera évalué tout au long de l'année sous forme de devoirs maisons et de contrôle continu.

### PARTENARIATS ET RESEAUX

AFDAS

MAAP

SCHOOL OF ARTS

sacem

FNEIJMA

Réseau des Musiques actuelles de Paris

# NOTRE PHILOSOPHIE : écouter, jouer, comprendre...créer !

## Créer

C'est la finalité de cette formation ! C'est aussi le fil conducteur qui sous tend toutes les activités proposées. Qu'elle soit personnelle, collective ou collaborative, sonore ou musicale, composée ou improvisée, en live et en prod : la création est le coeur et la motivation de notre formation.

## Écouter

C'est ouvrir le potentiel de ses oreilles, apprendre à affiner et focaliser son écoute. C'est aussi s'ouvrir à d'autres cultures et des pratiques musicales.

## Jouer

C'est prendre du plaisir à explorer les sons et les instruments; les manipuler, les transformer, les assembler. C'est aussi se surprendre, changer avec les autres, s'exprimer et dialoguer en musique.

## Comprendre

C'est placer les outils dans leur contexte: découvrir les origines, aborder leurs usages mais aussi apprendre à les détourner et repousser leur limites. Comprendre, c'est aussi développer un vocabulaire précis autour du son et de la musique; pour mieux communiquer et considérer la place du son et des nouvelles technologies de la musique dans nos sociétés. Au final, comprendre c'est donner du sens à sa pratique musicale.

## ORGANISATION DE LA FORMATION

### MAO 1

- 6h de cours hebdo en petits groupes, répartis sur 3 jours. Des workshops pratiques en petits groupes encadrés de cours magistraux plus théoriques.

### MAO 2

6h de cours hebdo répartis sur une journée

- Ateliers thématiques pratique
- Séances de jam/ création collective
- Rdv individuels autour du projet personnel

### Pour tous les cursus

- Jam session de 3h une semaine sur deux
- Extra : rdv collectif autour d'une thématiques hors cursus

## EQUIPE PEDAGOGIQUE

L'essentiel des cours est assuré par une équipe de 4 enseignants réguliers. Tous artistes musiciens, compositeurs, sound designer et/ou techniciens audio qui oeuvrent dans des univers artistiques variés (audiovisuel, spectacle vivant, jeux vidéos... des conservatoires de musique classiques aux concerts underground). Cela permet aux étudiants d'aborder chaque notion sous des angles différents et d'avoir une approche ouverte de la musique. En compléments, des intervenants ponctuels proposent des thématiques particulières.

## JAM.AO

Tous les 15 jours, le département Musiques électroniques organise des jam sessions. Ce sont des soirées où les musiciens se retrouvent pour jouer ensemble avec des synthé, machines ou tout autre instruments. La 1<sup>ère</sup> heure est un moment d'échange où chacun peut découvrir et explorer les instruments des autres. Les 2 heures suivantes sont 2h d'improvisation libre en live. Musicien Electro ou autre, d'Atla ou d'ailleurs, on s'installe côté public ou sur scène et on passe un bon moment de musique.

Les étudiant ont aussi accès aux Masterclass dont certaines peuvent concerner plus particulièrement les musiques électroniques.

## Comment s'inscrire ?

- Prise de contact avec notre gestionnaire administrative et pédagogique par mail à [atla@atla.fr](mailto: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

- 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