

RÉGISSEUR SON DJ & MUSIC PRODUCER



LES POINTS CLÉS DE LA FORMATION

Cette formation s'adresse aux personnes souhaitant exercer dans le secteur de l'événementiel, du spectacle vivant ou de l'audiovisuel. En tant que régisseur son, le stagiaire est chargé de la sonorisation d'un spectacle : il enregistre les sons, musiques, paroles, bruits de fond, les mixent en studio, les diffusent pendant le spectacle. Il est également en mesure d'enregistrer un chanteur/un groupe en studio pour ensuite mixer et masteriser les pistes, afin de produire une version commercialisable de la session enregistrée. En tant que producteur et Dj, il sait composer, masteriser et mixer ses morceaux afin de les proposer à des labels et/ou des maisons de disques.

60% de pratique, 40% de contenu pédagogique

PUBLIC VISÉ

Toute personne souhaitant exercer le métier de régisseur son en salle de spectacle/en studio d'enregistrement, de producteur de musique et/ou de Dj professionnel/animateur musical. Ces métiers sont propres aux secteurs du spectacle vivant, de l'audiovisuel, de l'événementiel et du tourisme.

PRÉREQUIS

Notre programme est adapté aux débutants, aucun prérequis n'est exigé pour accéder à la formation. De plus, nous adaptons le contenu pédagogique et pratique aux différents niveaux des stagiaires sur les journées du mercredi qui sont consacrées aux Travaux Dirigés.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

9 cabines Dj entièrement équipées (platines numériques, vinyles, contrôleurs), un espace scénique, une salle de cours, 23 postes MAO, et 2 studios de production et mastering. Nos locaux et équipements sont accessibles en dehors des heures de cours, sur l'ensemble de notre amplitude horaire (de 9h à 20h), ce de manière à favoriser le travail personnel dans des conditions de travail optimales. Les stagiaires ont également accès à notre plateforme de cours en ligne Moodle permettant de faire des visioconférences et mettre à disposition l'ensemble de nos supports de cours agrémentés de QCM.

MODALITÉS ET SUIVI D'ÉVALUATION

- **Assiduité** : feuille d'émargement par demi journée, entretien de suivi en fin de formation
- **Contrôle continu** : dossiers à réaliser, QCM, création de mix généraliste + style personnel, conception de production musicale sur Ableton + évaluation finale sur scène face à un jury de professionnel.
- **Examen final** : présentation d'un projet de son à l'image sur une vidéo imposée devant un jury de professionnel (habillage sonore : enregistrement, traitement et mixage des voix et bruitages + composition d'une bande son)
- **Contrôle qualité** : dans une logique d'amélioration continue de notre organisme de formation, le stagiaire reçoit une enquête de satisfaction à chaud et à froid en fin de formation

INFORMATIONS PRATIQUES

DURÉE ET MODALITÉS D'ORGANISATION

- **2 Dates d'entrée en formation par an** : septembre / février
- **Durée** : 1750 heures/2 ans (dont un stage en entreprise d'une durée de 150 heures minimum)
- **Horaires** : 10h-17h semestre Dj / 15h-20h semestre Producer / 9h-15h année régisseur son
- **Organisation** : présentiel et distanciel en cas de force majeure
- **Effectif par classe** : 10 stagiaires minimum - 18 stagiaires maximum

ACCESIBILITÉ

- **Lieu de la formation** : 5, rue Ligier – 33000 Bordeaux
Notre organisme de formation est capable d'analyser toutes les demandes d'accompagnement particulières
- **Délai d'accès** : jusqu'à 48h avant le début de la formation (dans la limite des places disponibles)

TARIF ET ADMISSION

- **Prix** : 17 980€*
- **admission** : sur dossier avec entretien individuel

*Si paiement comptant. Merci de nous contacter pour les autres modalités de paiement. Net de taxes, non assujetti à la TVA.
Art School - SAS Eanov School - 5 rue Ligier - 33000 Bordeaux - France - Siret : 51006197100030 - Naf : 8559A - 510 061 971 R.C.S. Bobigny
N° de déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 1193 05801 93 auprès du préfet de la région Ile-de-France - SAS au capital de 3000 €
Tel : 05 57 22 97 25 - Email : contact@art-school.fr - www.art-school.fr

PROGRAMME DE FORMATION

1ère année

SEMESTRE DJ REMIXER

INTRODUCTION : LE DJ

- Le travail du DJ
- Savoir s'informer, acheter de la musique

Objectif : Comprendre les ficelles du métier, s'informer

LE MATERIEL

- La table de mixage
- Le casque
- Les platines vinyles / cellules
- Les contrôleurs
- Les logiciels

Objectif : Maîtriser le matériel, les différents constructeurs, savoir quel type de matériel choisir selon l'utilisation

LA PRISE EN MAIN DU MATERIEL

- Les platines CD (CDJ 350, 850, 900)
- Les platines vinyles (Technics, Numark)
- Les tables de mixage (DJM 350, 400, 700, 900)
- Les contrôleurs (Pioneer DDJ SZ, Novation Dicer, Kontrol XI, Numark NS7, Vestax VFXI)
- Les logiciels (Serato, Traktor, Rekordbox)

Objectifs : Savoir utiliser le matériel et savoir les câbler

LE MIXAGE : PRATIQUE ET ENREGISTREMENT

- Les techniques de base : Cue/Play, Gain, Égalisation, Faders, Phasing, Cross Fader
- Les techniques complexes : l'écho, le roll, le flanger delay, Fader Start/Cross Fader Start, effets aux platines, cumul d'effets, ...
- Le mixage : mix synchro au phasing, avec techniques imposées, enregistrement à l'aide d'une carte son

Objectifs : Maîtriser le matériel. Connaître différentes techniques de mixage. Créer un mix perso et calibrer l'enregistrement.

STRUCTURE D'UN MORCEAU ET D'UN MIX

- Structure d'une mesure / d'un morceau
- Ableton appliquée au Djing : warping / mashup

Objectifs : Comprendre comment est structuré un morceau, savoir le découper en plusieurs parties. Etudier les phases musicales. Comprendre les mesures, les temps. Être capable de construire un set cohérent

LE MIXAGE SYNCHRONISE AU TEMPO

- Le BPM, schéma de calage
- Exercices : envoi, ratrappage, calage, réglage du gain, mixage au phasing, baby scratch

Objectifs : Être capable de synchroniser deux morceaux, maîtriser la synchronisation avec différentes sources (vinyle, cd ou contrôleur).

LE SCRATCH

- Les fondamentaux : scratch avant/arrière, les attacks, les descentes ou effets, le transform
- Les scratchs techniques : le Flare, le Crab, le Twiddle, la brosse, le Scribble

Objectifs : Maîtriser les mouvements des techniques de base du Scratch et les combiner au sein d'un mix.

CULTURE MUSICALE

- Musiques généralistes
- Clubbing / EDM
- Street music / latino : Hip-Hop...

Objectifs : Analyser et maîtriser l'ambiance d'une soirée, sa progression et sa direction musicale, le tout en fonction des attentes du public.

GRAPHISME

- Identité visuelle
- Crédit de flyers / affiches / cartes de visite

Objectifs : Crée son identité visuelle, être capable de réaliser des documents porteurs de message.

BUSINESS, DROIT ET COMMUNICATION

- Communiquer via les réseaux
- Droits / gestion de carrière

Objectifs : Crée son propre label, diffuser sa musique, connaître les différents types de contrat, se faire connaître et maîtriser la communication.



PROGRAMME DE FORMATION

1ère année

SEMESTRE MUSIC PRODUCER

INTRODUCTION À L'ENVIRONNEMENT STUDIO

- L'ordinateur / Les cartes son
- Les enceintes de monitoring
- Interface MIDI et clavier maître
- Les microphones
- Console de mixage / Exercices pratiques

Objectifs : Analyser les besoins et la configuration nécessaire, description des éléments qui composent un home studio, définir le fonctionnement des caractéristiques techniques de chaque équipement.

LE DAW ABLETON LIVE

- Arrangement : composition et structuration d'un morceau
- Session : déclenchement de séquence en live
- Exercices : enregistrement audio/midi, manipulation de samples audio et clip midi, automatisation des instruments virtuels...

Objectifs : Maîtriser en détail les fonctions étendues du logiciel, paramétrier et configurer un projet Live, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plugins et réaliser des automations. Être capable de jouer le morceau en live.

INTRODUCTION AUX EQUALIZERS TRAITEMENT DYNAMIQUE / EFFETS

- Égalisation
- Traitement dynamique du signal
- Les effets / Introduction au mixage
- Exercices pratiques

Objectifs : Comprendre le fonctionnement des différents outils de traitement du son, maîtriser les techniques pour obtenir un bon rendu sonore.

PRODUCTION MUSICALE EN MUSIQUES ÉLECTRONIQUES

- Création d'une composition
- Structure et technique d'arrangement
- Travaux pratiques : maîtrise de la structuration par la pratique sur des styles prédéfinis

Objectifs : Mise en application des connaissances et techniques avec les appareils et outils proposés. Appréhension et maîtrise de la programmation, connaissance et pratique des techniques de production sur des styles personnels / imposés.

SAMPLING

- Les samplers : histoire, machines hardware
- Fonctionnement des programmes Live, Samplers et ROMPLERS software : Kontakt, UVI Workstation, Nexus 3, Tal Sampler etc...)
- Mise en pratique

Objectifs : Maîtriser et manipuler différents types de samplers.

SYNTHÈSE SONORE & SOUND DESIGN

- Les différents types de synthèses : Soustractive, Additive, FM, Table d'ondes, Granulaire, Modélisation physique.
- Les synthés : histoire, évolutions technologiques et les références de machines à connaître...
- Exercices : manipulation des différents types de synthés, réalisation d'effets sonores et création

Objectifs : Maîtriser les principales références de synthétiseurs et leurs caractéristiques. Comprendre le fonctionnement des différentes synthèses sonores, créer ses propres sons (Sound Design).

PIANO NIVEAU I

- Introduction à la théorie musicale
- Les gammes majeur et mineur
- Les accords basiques

Objectif : Maîtriser les bases de la théorie musicale.

INTRODUCTION AU MASTERING

- Définition et évolution du métier
- Outils de traitement numériques et d'analyses
- Normalisation et formats
- Mise en pratique

Objectifs : Être capable de faire un mastering satisfaisant In The Box, comprendre ce que l'on peut attendre de la phase de mastering par rapport au mixage, et mieux communiquer avec un ingénieur mastering.

TECHNIQUES DE MAO APPLIQUÉS À DES STYLES DÉFINIS (WORKSHOP)

- Drum'n'bass / Bass music
- Reggaeton / Moombahton
- Dubstep / Trap
- Hardstyle / Rawstyle
- House
- French Touch
- Hip-Hop

Objectifs : Être capable de composer dans différents styles musicaux, apprendre les formats de structures, d'arrangement et de design sonore liés à chaque genre

PROGRAMME DE FORMATION

2ème année

ANNÉE RÉGISSEUR SON

DIGITAL AUDIO WORKSTATION

- Protools
- Ableton Live
- Logic Pro X

Objectifs : *Maîtriser les fonctions étendues des logiciels séquenceurs Live Ableton et Protools Avid, paramétrier et configurer un projet, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plugins et réaliser des automations.*

MIXAGE & MASTERING

- Histoire et évolution du mixage et mastering
- Les différentes manières de mixer et masteriser
- S'organiser, archiver et savoir exporter aux bons formats
- Les outils de traitement
- Méthode d'écoute critique
- Les outils de mesures
- Les normes de diffusion
- Mise en pratique

Objectifs : *Maîtriser le mixage et le mastering pour arriver à un résultat correspondant aux normes de diffusion et de commercialisation de l'industrie musicale.*

HISTOIRE DES STUDIOS ET ÉQUIPEMENTS

- Histoire et évolutions technologiques des studios
- Consoles de mixage (live, in line, numérique)
 - Equalizers
 - Compresseurs
 - FXs & Modulations
 - Distortions et saturations

Objectif(s) : *Apprendre à reconnaître et utiliser les différentes références de machines qui constituent un studio professionnel.*

L'ENVIRONNEMENT STUDIO ACTUEL

- Convertisseurs, Wordclock et cartes sons
- Acoustique d'un studio, enceintes de monitoring casques
- Connectiques analogiques et numériques
- Caractéristiques d'un ordinateur dédié à la musique,
- Évolutions du midi et des contrôleurs midi évolués.

Objectifs : *Comprendre ce qui constitue aujourd'hui le cœur d'une cabine de composition, de mixage et mastering.*

LES MICROPHONES ET PRÉ-AMPLIS

- Les principes fondamentaux de la prise de son
- Les types de microphones et caractéristiques techniques (directivité, dynamique, condensateur, ruban, etc.)
- Choix d'un couple micro/ pré-amplis en fonction de la source à enregistrer

Objectif : *Savoir faire des prises de son professionnelles en s'adaptant aux situations et contraintes.*

PRÉPRODUCTION, ENREGISTREMENT

- Gestion des phases d'enregistrement et de pré-production, savoir mener la discussion avec les artistes et managers sur la direction artistique de l'enregistrement.
- Préparation d'une séance d'enregistrement
- Câblage et configuration du setup
- Gérer les placements des micros
- Prise de sons adaptées aux différents types d'instruments

Objectifs : *Maîtriser la gestion et la direction d'une session d'enregistrement en studio professionnel, savoir choisir les bon outils pour effectuer la meilleure prise selon les objectifs précis de la session.*

PROGRAMME DE FORMATION

2ème année

ANNÉE RÉGISSEUR SON

MISE À PLAT ET PRODUCTION DES ENREGISTREMENTS

- Nettoyage des prises de sons
- Mise à plat : première balance des sons dans le DAW.
- Travail complémentaire des textures et couleurs des sons
- Mise en lien avec les étapes suivantes (mix et le mastering)

Objectifs : Maîtriser la préparation d'une session de mixage professionnelle

MIXAGE VOIX AVANCÉ

- Accordage des voix, organisation des stacking
- Mixage des Leads Vocal et Back Ground Vocals.
- Gestion des automations des auxiliaires sends FX
- Travail des ornementations one shots et sound design avancé à partir des voix.
- Création d'une Template mixage de voix

Objectif : Être capable d'atteindre une qualité de mixage équivalente aux normes de l'industrie musicale actuelle

PHYSIQUE DU SON

- Physique du son, intensité, timbre, enveloppe
- Les différents types de décibels
- Numérisation du son, les conversions AN/NA
- Les support analogiques et numérique du son

Objectifs : Comprendre ce qu'est un son, comment il est numérisé et comment fonctionnent les différents supports de la musique.

PIANO NIVEAU II

- Rappel sur la théorie musicale, les intervalles, les accords, les gammes majeures et mineures
- Étude de l'arrangement d'une composition
- Application à différents styles musicaux

Objectif : Maîtriser la théorie musicale et la composition sur un clavier

MUSIQUE À L'IMAGE & SOUND DESIGN

- Gestion des DAW Protools & Logic Pro X
- Composer la musique d'une vidéo multimédia
- Intégrer les sons d'ambiances et bruitages
- Enregistrer et traiter les voix off
- Faire l'habillage sonore et le Sound design

Objectifs : Être en capacité de répondre à une commande en composant la musique et réaliser l'habillage sonore d'un clip ou d'une vidéo de courte durée

SONORISATION

- La pratique (rôle du sonorisateur, Fiche technique, valise du sonorisateur, monter/démonter une scène)
- La physique (son, perception, décibels et mesures acoustiques, réseaux audio)
- La technologie (chaîne électroacoustique, câblage et connecteurs, dossiers techniques)
- Législation et sécurité

Objectifs : Maîtriser la sonorisation d'un espace, savoir mettre en place le matériel, gérer le câblage et assurer la qualité du son

ENREGISTREMENTS

- Crédit de packs de samples
- Crédit de composition à partir de ce pack
- Enregistrement d'un groupe
- Enregistrement de chanteur
- Enregistrement d'instruments acoustiques et synthétiseurs hardware

Objectifs : Produire, réaliser l'enregistrement et le mixage d'un morceau.