[apaxxdesigns]
CENTRE DE FORMATION AGRÉÉ

Programme de Formation

Ableton Live pour la performance et le concert

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Auteurs-compositeurs, artistes, DJs, musiciens et techniciens du son souhaitant utiliser Ableton Live dans le cadre de performances scéniques, en solo ou en groupe.

Objectifs pédagogiques

- Concevoir et préparer un set Ableton Live fiable, interactif et sécurisé pour une performance scénique, en solo ou en groupe.
- Adapter un morceau existant à son interprétation sur scène.
- Organiser plusieurs morceaux au sein d'un set cohérent et adapté à l'équipement disponible.
- Utiliser Ableton Live comme un instrument et faire évoluer le son en temps réel.
- Maîtriser les interactions entre Live, les contrôleurs, le hardware et les autres musiciens.

Description

Formation de 35 heures – Présentiel

Cette formation permet d'acquérir les connaissances théoriques et pratiques nécessaires pour utiliser Ableton Live de manière fiable, interactive et sécurisée sur scène, en solo ou en groupe. Les participants apprennent à concevoir un set live stable, adapté à leur équipement et constitué de plusieurs morceaux, et à utiliser Ableton Live comme un véritable instrument de scène.

Maîtriser Ableton Live et ses possibilités pour la scène

Comprendre les possibilités de Live en situation de concert

- Rappeler les principales fonctionnalités et spécificités d'Ableton Live ainsi que sa terminologie.
- Découvrir les différentes manières d'utiliser Live sur scène.
- Explorer les fonctionnalités de Live dédiées à la scène.
- Apprendre à utiliser Live comme un instrument.

Définir l'organisation du dispositif scénique

- Déterminer et répartir les parties gérées par Live et celles jouées par les musiciens sur scène.
- Découvrir les différents types de matériel et de contrôleurs.
- Explorer les possibilités d'utilisation de la vidéo et des lumières à partir de Live.

Transformer un morceau en véritable set live

Adapter un morceau existant à la scène

- Partir d'un morceau existant, créé dans Live ou dans un autre séquenceur, pour développer une

version jouable sur scène.
- Utiliser un morceau comme fil conducteur pour aborder les différentes étapes de sa transformation en version live.
- Définir et créer des stems adaptés aux musiciens disponibles et à l'environnement matériel (carte son, table de mixage, etc.).
- Choisir entre MIDI et audio et apprendre à passer de l'un à l'autre.

Construire une version interactive du morceau

- Utiliser la fenêtre Session et les outils de création de scènes.
- Optimiser la structure du morceau pour permettre le jeu interactif.
- Déterminer et créer des points de boucle pour improviser.
- Utiliser les automations de session, les Follow Actions et les clips fantômes.

Construire et organiser un set live multi-morceaux

Structurer un set comprenant plusieurs morceaux

- Concevoir un set comportant plusieurs morceaux en minimisant les temps de chargement et le nombre de pistes.
- Optimiser l'organisation du set afin de limiter l'utilisation de la souris sur scène.
- Partager des pistes entre plusieurs morceaux.
- Normaliser les niveaux entre les morceaux.
- Créer des automations de tempo.
- Grouper les pistes.

Maîtriser le routage et sécuriser la configuration

- Comprendre et maîtriser le routage des pistes dans Live.
- Utiliser une carte son multi-sorties et son routage pour optimiser la qualité sonore de la performance scénique.
- Optimiser la configuration matérielle et les réglages pour sécuriser la prestation.

Maîtriser les outils hardware et software de la performance

Utiliser Live comme un instrument de scène

- Maîtriser l'utilisation de Live comme instrument.
- Utiliser des contrôleurs et surfaces de contrôle MIDI, tels que Push ou Lemur sur iPad.
- Découvrir le panorama des effets disponibles dans Live.
- Créer des mappings intelligents pour optimiser l'utilisation des contrôleurs.
- Créer des Racks d'Effets et des Racks d'Instruments.
- Changer de presets et de réglages en temps réel.
- Apprendre le fingerdrumming.

Travailler le son en temps réel

- Utiliser Live comme processeur d'effets audio et comme outil de Sound Design.
- Découvrir les outils Max for Live adaptés à la scène.

Connecter Ableton Live aux musiciens et aux équipements externes

Jouer avec d'autres musiciens et intégrer des sources externes

- Enrichir son dispositif scénique avec du hardware et d'autres instruments.
- Choisir les outils et configurations permettant à l'ordinateur de soutenir la créativité et la spontanéité plutôt que de les freiner.
- Utiliser et partager un click.
- Contrôler le tempo de Live et utiliser les scripts ClyphX.

- Enregistrer des boucles en temps réel.
- Permettre à d'autres musiciens de contrôler Live.
- Déclencher des sons et des séquences à partir d'une batterie.

Synchroniser Live avec les équipements externes

- Utiliser Ableton Link.
- Utiliser et gérer des synthétiseurs hardware.
- Configurer un réseau Wi-Fi permettant le transport de données MIDI.

Prérequis

- Avoir suivi la formation Composer et éditer avec Ableton Live.
- À défaut, pouvoir justifier d'une bonne connaissance d'Ableton Live 12 lors d'un entretien téléphonique.
- Avoir une expérience de la scène et des problématiques liées au live (branchements, gains, monitoring…).
- Connaître l'environnement OSX d'Apple.

Modalités pédagogiques

Chaque matin, le formateur présente les points qui seront abordés dans la journée. La formation alterne présentations théoriques et techniques et mise en pratique au moyen d'exercices en atelier. Un récapitulatif des notions abordées est effectué en fin de journée. À partir du deuxième jour, une session de questions-réponses sur les points étudiés la veille ouvre la journée.

Moyens et supports pédagogiques

Chaque apprenant dispose d'un poste de travail équipé des logiciels nécessaires à la formation.

Un support de cours synthétique est mis à disposition de chaque stagiaire dans son Extranet participant à l'issue de la formation.

Des projets de référence issus de situations professionnelles sont analysés et décomposés. Chaque leçon associe apports théoriques et mise en application immédiate au moyen d'exercices pratiques.

Un atelier permet de remettre en perspective les connaissances acquises dans le contexte de réalisation d'un projet complet.

Modalités d'évaluation et de suivi

À l'issue de la formation, le formateur évalue individuellement le degré d'acquisition des points définis dans les objectifs pédagogiques, au moyen d'un questionnaire.

Les apprenants évaluent également la formation à chaud en remplissant un questionnaire en ligne. Les réponses sont transmises au formateur et discutées afin d'identifier d'éventuelles pistes d'amélioration.

Un questionnaire d'évaluation à froid est envoyé aux participants un mois après la formation afin d'apprécier l'impact de la formation sur leurs pratiques professionnelles.

Informations sur l'admission

Admission après entretien de positionnement afin de vérifier le projet professionnel, le niveau du candidat, les prérequis techniques et l'adéquation du bloc de compétences avec ses objectifs.

L'inscription est confirmée selon les places disponibles, la validation des modalités pédagogiques et les conditions du financement retenu.

Informations sur l'accessibilité

Avez vous besoin d'un accompagnement spécifique ?

[apaxxdesigns]
CENTRE DE FORMATION AGRÉÉ

Apaxxdesigns apporte une attention particulière et prioritaire à l'accessibilité des personnes en situation de handicap. Afin de faciliter leur intégration, le suivi pédagogique et l'insertion professionnelle, Apaxxdesigns dispose depuis Mai 2020, d'un référent handicap qui sera en mesure de les accompagner dans les meilleures conditions. Tout en respectant les exigences pédagogiques, la volonté d'Apaxxdesigns est d'adapter, notamment le matériel fourni, l'environnement dédié à l'apprentissage, afin d'offrir un confort de travail optimum et de s'entourer d'un réseau de partenaires pour répondre au mieux aux attentes des apprenants. Notre site est accessible aux personnes en situation de handicap.