

Domaine d'études : Arts Culture musicale et numérique – OSP MU	Nb de périodes hebdomadaires		
	1re année	2e année	3e année
			2
	Total cursus		77 périodes

Objectifs généraux :

Les élèves acquièrent une ouverture sur le monde professionnel de la musique d'aujourd'hui qui passe nécessairement par la maîtrise des outils numériques.

Ils apprennent le langage théorique et pratique de l'électro acoustique avec la production d'œuvres originales respectant les codes du genre. Ils sont aussi sensibilisés à la diversité musicale par l'étude des musiques du monde. Leur pratique est enrichie par la découverte des liens entre musique et multimédias.

Les élèves découvrent la diversité de la scène musicale romande par la fréquentation d'événements, la rencontre avec des acteurs culturels importants. Cette ouverture permet d'élargir leurs horizons musicaux et professionnels, de développer une culture générale des musiques actuelles, d'affiner leur sensibilité et leur esprit critique. De même, ils découvrent les tenants et aboutissants de la gestion de leur image et de leur carrière à l'aide des médias actuels et développent des capacités en gestion de projets artistiques.

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

Les élèves sont capables de/d' :

- créer une pièce répondant aux critères de l'électro acoustique en maîtrisant l'aspect technique et en faisant preuve de créativité
- créer un dossier de présentation mettant en valeur leur projet et leur personnalité artistique
- assurer leur présence numérique sur les différents moyens de diffusion actuels
- faire preuve d'ouverture et de curiosité en développant leur connaissance des musiques du monde
- créer une illustration sonore à destination de différents support
- travailler avec assiduité à un projet artistique de longue durée en maintenant le cap sur leurs objectifs
- écouter, discuter et argumenter avec des acteurs de la scène musicale professionnelle.

COMPETENCES TRANSVERSALES

Compétences en lien avec d'autres disciplines : toutes les disciplines de l'OSP musique, le droit et critique des médias

Compétences et aspects étudiés de la langue française : vocabulaire spécifique et rédaction de comptes rendus.

Compétences et aspects en lien avec la culture numérique:

- porter un regard critique sur la démocratisation de la composition via le numérique
- choisir le bon mode diffusion pour ses créations artistiques ;
- déposer, partager ou télécharger des fichiers sur une plateforme pédagogique;
- connaître les bases juridiques liées à la diffusion de la musique par le biais des moyens numériques (droits d'auteur, droits d'interprète, droit à l'image);
- être capable de diffuser de manière optimale ses productions musicales via les tags (promotion artistique.).

Programme cadre 3^e année OSP

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Connaissance de l'électroacoustique	L'élève est capable de/d' :		24
	<ul style="list-style-type: none"> – créer une pièce de musique qui réponde aux critères de la musique concrète – sonoriser un groupe de musicien – mélanger techniques traditionnelles et nouvelles dans une création originale – réaliser un arrangement électro en mélangeant les sons électro, les sons concrets, les instruments traditionnels et les instruments virtuels. 	Les supports réalisés par l'enseignante ou l'enseignant, un logiciel de MAO (dernière version), des microphones à condensateur / dynamique, une table de mixage analogique, des haut-parleurs actifs / passifs, les enregistreurs portables (p.ex. Zoom), une carte d'acquisition sonore (p.ex. Motu Traveler).	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lien avec les cours traitement du son (sonorisation/enregistrement) ○ Pratique vocale et instrumentale (acquisition de sons) ○ Histoire de la musique (musique du XX^e siècle) ○ Composition musicale (aspect création personnelle). 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation d'un logiciel de MAO actuel ○ Traitement de fichiers audios et de signaux numériques ○ Connaissance des moyens actuels de sonorisation et d'enregistrement. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ Vocabulaire spécifique au domaine électro acoustique. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestion du temps et de la logistique dans les projets. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
2. Connaissance du « music business »	L'élève est capable de/d' :		6
	<ul style="list-style-type: none"> – gérer sa carrière de musicien (droits d'auteur, contrats, etc.) – créer un portfolio représentatif de sa personnalité musicale (sous forme de capsules vidéos p.ex.) – gérer son image d'artiste – monter un dossier pour obtenir une source de financement. 	<ul style="list-style-type: none"> – Les supports réalisés par l'enseignante ou l'enseignant, rencontre avec des professionnels du spectacle. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lien avec critique des médias et diction. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaissance des réseaux sociaux et des autres médias. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ Expression orale. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Création, mise à jour et promotion des informations concernant son activité musicale sur les réseaux sociaux. 			
3. Connaissance des moyens de diffusion	L'élève est capable de/d' :		6
	<ul style="list-style-type: none"> – comprendre l'évolution des moyens de diffusion depuis leur apparition – identifier les moyens de diffusions actuels en lien avec ses besoins de musicien notamment par rapport aux nouveaux modes de diffusion (réseaux sociaux, plateforme de streaming). 	<ul style="list-style-type: none"> – Supports de cours réalisés par l'enseignante ou l'enseignant, accès aux réseaux sociaux. 	

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lien avec critique des médias et diction. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaissance des réseaux sociaux et des autres médias. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ Expression orale. 			
4. Connaissance des musiques du monde	L'élève est capable de/d' :		8
	<ul style="list-style-type: none"> – faire preuve d'ouverture et de curiosité face aux musiques du monde. 	<ul style="list-style-type: none"> – supports de cours rédigés par l'enseignante ou l'enseignant, rencontre avec des musiciens ethnos – sorties aux spectacles. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lien avec le cours de sciences humaines. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation d'une plateforme de diffusion. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ rédaction de comptes rendus des rencontres ; ○ Apprentissage du langage spécifique aux musiques ethnique. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Approfondir par l'écoute les musiques ethnos abordées. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
5. Connaissance des liens entre musique et multimédia	L'élève est capable de/d' :		20
	<ul style="list-style-type: none"> – réaliser une illustration sonore à partir de différents supports (images, spectacle). 	<ul style="list-style-type: none"> – supports de cours réalisés par l'enseignante ou l'enseignant, supports multimédias, un logiciel de MAO, medium de capture d'images. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> o Lien avec les arts visuels et l'art dramatique. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> o Utilisation de logiciels de MAO actuels o Traitement de fichiers audios et vidéos o Connaissance de l'utilisation des mediums de capture d'images. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> o Maîtriser le langage spécifique au multimédia. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> o Connaissance de la capture/diffusion de l'image et du son o Développer un esprit analytique en fonction du support à illustrer o Développer une sensibilité à la problématique de l'illustration sonore. 			
6. Connaissance de la scène musicale romande	L'élève est capable de/d' :		12
	<ul style="list-style-type: none"> – faire un compte rendu argumenté d'une prestation publique, d'une rencontre avec un intervenant extérieur (masterclass) – d'interagir avec les prestataires culturels romands. 	<ul style="list-style-type: none"> – supports de cours rédigés par l'enseignante ou l'enseignant – , rencontres avec des intervenants extérieurs – sorties aux spectacles – collaborations avec la HEM ou autres écoles de musique. 	

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Lien avec l'histoire de la musique, le solfège. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction de compte rendu des rencontres. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Multiplier les expériences de spectacles de toutes sortes. 			

Modalités de l'évaluation de la discipline

3^e année

Type

Durée

Domaines :	l'électroacoustique, la promotion artistique, les moyens de diffusion de la musique, l'ouverture sur les musiques du monde, l'illustration sonore, le compte rendu de spectacle
Contenus évalués :	connaissance des codes de la musique concrète / musique électro, connaissance des bases de la promotion artistique, maîtrise de la rédaction de comptes rendus artistiques, connaissance des bases de l'illustration sonore
Type de questions ou d'exercices :	conception et réalisation de pièces originales répondant aux critères de la musique concrète / musique électro * Conception, réalisation et diffusion par les médias actuels de plaquettes de promotion d'artiste * Rédaction de comptes rendus de spectacles / de rencontre avec des intervenants extérieurs * Réalisation d'illustrations sonores à destination de différents supports
Documents autorisés :	les notes personnelles prises par l'élève le cas échéant
Barème : en principe :	$[(\text{Nombre de points obtenus} / \text{Nombre de points total}) * 5] + 1$

Documents, livres et matériel

COULTER Leo, JONES Richard, *Enregistrer sa musique et la diffuser sur internet*, Paris, Éditions Eyrolles, 2010.
 MANESSE Yoan, HELLIO Bertrand, *Devenir professionnel de la musique*, Paris, Éditions Eyrolles, 2014.

Le logiciel MAO dernière version

Microphones dynamiques (type Sennheiser e945) avec câbles et pieds

Microphones à condensateur (type AKG C451B) avec câbles et pieds

Une table de mixage analogique passive 8 pistes minimum

Une paire de haut-parleurs actifs

Des enregistreurs portables (type Zoom H6).