

PROJET D'ANIMATION

ATELIER DE MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR

-

ATELIER MAO

-



SOMMAIRE

1 - LE CONCEPT D'ATELIER DE MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR

2 - LA METHODE PEDAGOGIQUE

A - DESCRIPTION DES OUTILS INFORMATIQUES : LE STUDIO VIRTUEL

B - CHOIX DU STYLE MUSICAL

C - CREATION DE LA RYTHMIQUE ET DE LA LIGNE MELODIQUE

D - ELABORATION DES TEXTES DES CHANSONS ET ENREGISTREMENT

E - ARRANGEMENT ET MIXAGE

F - ELABORATION DU CD

3 - VARIANTES

A - VARIANTES PEDAGOGIQUES

B - INTEGRATION DANS LE PROJET D'ETABLISSEMENT

4 - MOYENS

A - FOURNIS PAR L'INTERVENANT

B - A METTRE A DISPOSITION PAR LA STRUCTURE D'ACCUEIL

5 - CONTACT

1 - LE CONCEPT D'ATELIER DE MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR

L'objectif de cet atelier est de réaliser une initiation à la musique assistée par ordinateur pour des enfants ou adolescents.

Cette initiation est concrétisée par la réalisation progressive des différentes étapes d'une composition de chansons de style actuel (à l'aide d'équipements et de logiciels d'informatique musicale).

2 - LA METHODE PEDAGOGIQUE

A - DESCRIPTION DES OUTILS INFORMATIQUES : LE STUDIO VIRTUEL

C'est la version logicielle des différents éléments matériels que l'on retrouve dans un studio d'enregistrement, à savoir :

- la table de mixage
- le séquenceur (l'équivalent d'un magnétophone multipiste)
- les effets sonores.

L'interface (visuelle) permet de situer sur l'écran la représentation de chaque élément nécessaire à la création d'une chanson.

L'utilisation d'un clavier pédagogique sur lequel les enfants pourront visuellement retrouver la signalétique de l'interface des logiciels.

La Table de Mixage (ou de mélange): elle sert comme son nom l'indique à ajuster les différents paramètres (volume, panoramique, traitement, effets) de mélange des séquences situées sur chaque piste.

Le Séquenceur est l'outil qui va permettre l'agencement (ou l'arrangement) sur des pistes séparées des séquences échantillonnées, enregistrées et ceux en référence au temps musical (mesure, temps).

Les Effets sont les outils artistiques qui permettent de façonner la matière sonore.

Assemblage des séquences provenant de :

- ⇒ L'utilisation d'échantillons préexistants, on parle de programmation.
- ⇒ L'enregistrement d'instruments (percussions, chant, guitare, etc..) par les enfants.

B - CHOIX ET ANALYSE DU STYLE MUSICAL :

Présentation de l'atelier de Musique Assistée par Ordinateur (M.A.O.), puis présentation de la méthode pédagogique : fonctionnement, déroulement des séances, finalité . Des groupes de 4 à 8 élèves seront formés en fonction des souhaits (aspirations) artistiques de chaque enfant.

Ensuite, pour que les enfants appréhendent bien le style qu'ils souhaitent « reproduire », une analyse musicale du style retenu sera faite avec l'intervenant.

Elle sera l'occasion tout d'abord d'apprendre le vocabulaire des sons (par exemple le nom des éléments qui composent une batterie: grosse caisse, caisse claire, charley, rides, toms).

Elle permettra ensuite de connaître les différentes instrumentations (choix des instruments) ainsi que les traits rythmiques et mélodiques caractéristiques du style choisi, le type de chant et les effets utilisés.

Les différents styles proposées sont le Hip Hop, le R'n'B, le Rock, la Pop (variétés) et la Techno.

C - CREATION DE LA RYTHMIQUE ET DE LA LIGNE MELODIQUE :

Avec l'aide de l'intervenant, les enfants créent une rythmique et une ligne mélodique en s'appuyant sur l'importation d'échantillons musicaux correspondant au style musical choisi. L'arrangement de ceux-ci (par la manipulation du séquenceur) se poursuit jusqu'à obtention d'un fond musical satisfaisant.

D - ELABORATION DES TEXTES DES CHANSONS ET ENREGISTREMENT :

L'élaboration débute par la détermination d'un thème de chanson pour chaque groupe de travail. Chaque enfant écrit alors un ou deux couplets ainsi qu'un refrain.

Puis tour à tour, sur la base de l'écoute du fond musical créé, chaque enfant va enregistrer son texte et participer à l'élaboration d'un refrain commun.

E - ARRANGEMENT ET MIXAGE :

L'arrangement va permettre (grâce au séquenceur) de faire évoluer l'instrumentation au cours du morceau, par exemple apparition et/ou disparition d'une ligne mélodique pour accentuer la différenciation couplet/refrain.

Le mixage, dernière étape avant la finalisation de la chanson, va permettre de façonner chaque son grâce à l'utilisation de la table de mixage et des effets.

F - ELABORATION DU CD :

Création d'une compilation des différents morceaux créés par les différents groupes et gravage sur un CD.

3 - VARIANTES

A - VARIANTES PEDAGOGIQUES :

Le degré d'approfondissement de chacune des étapes de la création dépend de l'âge des participants et de la durée globale du stage.

B - INTEGRATION DANS LE PROJET D'ETABLISSEMENT :

Cet atelier d'informatique musicale pourra faire intervenir d'autres matières d'enseignement comme le dessin pour la création de la pochette ou le français et les langues étrangères pour l'élaboration des textes.

4 - MOYENS

A - FOURNIS PAR L'INTERVENANT

Un ordinateur, un logiciel de MAO ,des microphones et un système d'écoute.

B - A METTRE A DISPOSITION PAR LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Un local où il est possible de diffuser de la musique sans occasionner de gêne et comportant des tables et des chaises pour un groupe de 8 participants.

5 - CONTACT

Studio Nobole

3D Bd Camille Flammarion
13001 Marseille.

Tél :0622643154

Mail :studionobole@yahoo.fr

Site www.studionobole.org