

Cycle composition MAO Moderne 10 h

Modèle global d'intervention



Le Cycle Composition MAO Moderne 10h permet à un groupe d'enfants de découvrir les fondements de la musique moderne et de la Musique Assistée par Ordinateur (M.A.O.) par la composition d'un titre musical.

PRINCIPE D'INTERVENTION

Le cycle Composition MAO Moderne 10h conduit à la composition d'un titre moderne.

Les participants vont ainsi utiliser synthétiseurs, sampleurs, vocodeurs et effets. L'intérêt est de réussir à exploiter les compétences de jeu sur contrôleurs développés au cours des cycles composition classique. Et d'y ajouter l'utilisation d'outils spécifiques.

Durant les séances, les groupes sont divisés en 2 qui alternent les activités suivantes :

- Ecriture de textes avec le soutien de l'animateur accompagnant
- Utilisation des contrôleurs pour créer du matériel musical. Les musiciens collaborent généralement entre eux : un enfant applique l'effet sur le son créé par un autre enfant qui joue une mélodie.

OBJECTIFS DE L'INTERVENTION

1

LA DECOUVERTE

Il s'agit de partager des connaissances aux participants : outils M.A.O., synthétiseurs, effets, enregistrements chant.

2

LA PRATIQUE

L'objectif est de permettre au public de composer un titre musical en jouant sur les claviers contrôleurs

3

LA CREATION

Au travers des processus de création sonore, les enfants créent une composition et l'harmonisent.

DÉTAILS DE L'INTERVENTION

Participants

Effectif : 6 à 12 enfants

Age : 8 à 16 ans.
Le programme des séances est établi en fonction de l'âge des enfants.

1 animateur accompagnant

Matériel

Macbook Pro i7, carte son Roland, 4 claviers contrôleurs, 2 surfaces de contrôle, système de sonorisation.
La mise à disposition du matériel M.A.O. est compris dans le tarif d'intervention.

Tables, chaises, tableau ou paperboard.

Nombre de séances

7 séances d'1h30, soit un total de 10h30 d'intervention.

Tarifs

Tarif horaire : 50€ / heure.
Frais kilométriques appliqués sur barème (Erquinghem-Lys).
Soit un coût total d'intervention de 525€ + frais kilométriques.

DÉTAIL DES SÉANCES

	<i>Durée</i>	<i>Objectifs</i>	<i>Activités</i>	<i>Notions appliquées</i>
Séance 1	1h30	Découvrir les instruments virtuels spécifiques Définir un thème d'écriture	Jeu sur synthétiseurs, sampleurs Choix d'un thème d'écriture	Instruments virtuels complexes
Séance 2	1h30	Enregistrer des patterns rythmiques Ecrire des paroles	Jeu rythmiques Exploitation de batteries numériques Atelier d'écriture	Utilisation des drums pads Ecriture de texte
Séance 3	1h30	Enregistrer des séquences sonores Ecrire des paroles	Jeu en collaboration Exploitation numérique des instruments Atelier d'écriture	Coordination mixage / jeu
Séance 4	1h30	Enregistrer des séquences sonores Ecrire des paroles	Jeu en collaboration Application d'effets Atelier d'écriture	Utilisation d'effets
Séance 5	1h30	Enregistrer des séquences Enregistrer des paroles	Jeu individuel Enregistrements de chants individuels et collectifs	Enregistrement audio
Séance 6	1h30	Enregistrement de paroles Modifier des voix	Enregistrement des voix restantes Utilisation Vocodeur	Vocoder, transformations sonores.
Séance 7	1h30	Construire la composition	Utiliser les contrôleurs et effets pour réaliser le mixage global	Application d'effets globaux Mixage

LE JEU MUSICAL PAR LA MUSIQUE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

La musique classique assistée par ordinateur est basée sur l'utilisation de plusieurs pistes logicielles d'instruments de musique pilotées par des claviers contrôleurs.

Equipés de 4 claviers contrôleurs, les participants alternent des jeux sur clavier individuels et collectifs.

Lors des enregistrements, un enfant joue le rôle de chef d'orchestre en assurant les conditions de jeu optimales, tandis qu'un autre est en charge de l'enregistrement logiciel.

