

BIO

Groupe de 8 percussionnistes, Stomp s'est spécialisé dans la transformation en instruments de musique d'objets du quotidien. Leur répertoire est souvent virtuose et donne lieu à des chorégraphies urbaines surprenantes.



UNISSON, HOMORHYTHMIE

Si deux musiciens jouent exactement la même chose (même rythme, même mélodie), on dit qu'ils sont à l'UNISSON. En revanche, deux musiciens qui jouent des notes différentes sur un rythme identique jouent en HOMORHYTHMIE.

CRÉATION

En t'inspirant du rythme appris en classe aux percussions corporelles, invente un rythme et rejoue-le en classe. Attention, ton rythme doit comporter au moins 3 sons différents !

À RETENIR

Pour qu'un rythme soit facilement mémorisable, certains temps doivent être plus marqués que les autres. Dans la grille étudiée, les temps forts correspondent aux chiffres 1 et 3. On peut également accentuer les contretemps (2 et 4) pour donner un effet plus rythmé.

“ Peut-on faire de la musique à partir d'objets du quotidien ? ”

SÉANCE N°1

TITRE :
COMPOSITEUR :

La famille instrumentale prédominante dans cet extrait est celle des percussions.

Les quatre types de sonorités que l'on retrouve sont les suivantes :

-
-
-
-

Au début de l'extrait, le rythme n'est pas encore défini. Il faut attendre quelques secondes avant de pouvoir trouver la

Tout l'extrait est construit autour d'un grand : le volume augmente progressivement, au fur et à mesure que les musiciens jouent sur des surfaces

Percussions Corporelles

N°1	1	&	2	&	3	&	3	&
Boom								
Snap								
Clap								
Tada								

N°2	1	&	2	&	3	&	3	&

SÉANCE N°2

Quelles différences y a-t-il avec la première partie ?

- Le changement de
- Un entre soliste et section rythmique.
- Une palette sonore beaucoup plus
- Un seul plan-séquence (la ne s'arrête jamais).



Exercice d'analyse

Indique sur ce diagramme le changement de tempo (T). Surligne également un passages joué en homorythmie (H) ainsi que deux passages solistes (S).

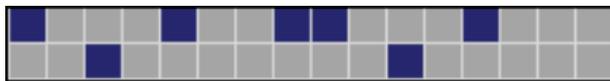


Création avec Basket Music

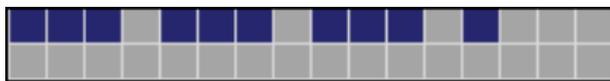
À l'aide du logiciel *BasketMusic* et en suivant les étapes décrites ci-dessous, recrée sur ordinateur la musique apprise en classe sur des ballons de basket.

Dès que tu as réalisé une étape, n'oublie pas de cocher la case correspondante en face !

- 1. Copie tout le dossier *BasketMusic* (présent dans le dossier de ta classe) sur ta session (par exemple sur ton Bureau ou dans le dossier *Mes Documents*).
- 2. Ouvre le logiciel *BasketMusic* présent sur ta session.
- 3. Recopie le rythme suivant :



- 4. Lorsque tu as terminé, tu peux demander un casque pour écouter le résultat (la prise noire se branche dans la prise verte).
- 5. Sauvegarde ce rythme dans la première mémoire est restant appuyé sur Shift (touche ) et en cliquant sur le premier emplacement. Relâche ensuite la touche.
- 6. Efface la grille en cliquant sur Reset.
- 7. Copie le deuxième rythme, écoute-le puis copie-le dans la mémoire suivante.



- 8. Fais de même pour les deux rythmes suivants :



- 9. Tu peux maintenant passer d'un rythme à l'autre d'un simple clic sur les mémoires que tu as enregistrées.
- 10. Entraîne-toi à reproduire le rythme étudié en classe et enregistre-le. Pour cela, choisis un fichier où enregistrer la musique, démarre l'enregistrement, puis rejoue les différentes mémoires dans le bon ordre.

SÉANCE N°3

	EXTRAIT N°1	Extrait n°2
Titre		
Compositeur		
Année		
Style		
Procédés musicaux		
Évocation		

Préparation à l'évaluation

Imagine 3 questions que tu pourrais trouver pendant l'évaluation :

1.
2.
3.



MUSIQUE CONCRÈTE

La **MUSIQUE CONCRÈTE** est apparue à la fin des années 40, avec l'invention du magnétophone à bande. Grâce à cette machine et à l'aide de colle et de ciseaux, les compositeurs ont pu pour la première fois travailler le son comme s'il s'agissait d'une matière « concrète ». On parle donc de musique concrète pour les oeuvres au travers desquelles les compositeurs ont manipulé directement le son, à la différence d'un compositeur qui écrirait une partition !



Magnétophone à bande magnétique

À RETENIR

Lorsqu'on y rajoute du rythme, n'importe quel bruit ou son est susceptible de se transformer en un élément du discours musical.

Cette façon de concevoir la musique s'est considérablement développée au cours du XX^{ème} siècle avec l'apparition de nouvelles technologies (enregistrements sur bande magnétique, enregistreurs numériques, logiciels, samplers, etc.)

AUTO EVALUATION

Je suis capable de...				
Repérer un (de)crescendo.				
Repérer un changement de tempo.				
Tenir ma partie dans un contexte polyrythmique.				
Reconnaître une musique « concrète ».				
Manipuler en autonomie le logiciel <i>BasketMusic</i> .				

LEXIQUE