

Peut-on faire de la musique avec du bruit ?



Œuvre de référence : « Variations pour une porte et un soupir » de Pierre Henry

Œuvres complémentaires :

♪ « Kitchen & Basket Ball » des Stomp

♪ « Music for one apartment and six drummers » (court métrage suédois de Ola Simonsson et Johannes Stjärne Nilsson)

Projet musical et informatique

« Musique dans ma classe » / Création d'une musique avec des bruits

Les objectifs :

- s'investir dans un projet collectif (classe puis groupes)
- travailler en équipe (mutualiser les idées) et de façon autonome (avec la fiche tuto)
- développer sa créativité en inventant une œuvre originale
- respecter la consigne donnée (environnement – pulsation – rythmes superposés – forme)
- découvrir le logiciel AUDACITY (organisation et traitement sonore)

Les compétences et connaissances visées :

Explorer, imaginer et créer

- *décrire les objets et leurs sons : hauteur, durée, intensité, timbre*
- *expérimenter les paramètres du son et imaginer des utilisations possibles*
- *inventer une organisation simple*
- *comprendre les exigences de la musique collective*

Echanger, partager et argumenter

- *présenter sa création à la classe (la version « live », en classe + la version informatique)*
- *exposer ses choix de création*
- *évoquer les difficultés rencontrées en salle informatique + les solutions pour y remédier*
- *répondre aux questions de la classe suite à l'exposé de son œuvre*



Avant de créer

- choisir divers objets de notre environnement (la salle de classe)
- chercher toutes les sonorités que l'on peut obtenir en manipulant ces objets
- expérimenter différents rythmes



Pour la création

En classe



1. **présenter les sons** choisis (chaque objet du groupe doit être entendu seul)
2. imposer une **pulsation** (un chef de groupe pour lancer la « musique »)
3. **superposer** les différents sons, les différents rythmes, **en boucle** (en respectant la pulsation choisie)
4. **organiser sa création**, en inventant au moins deux parties et **en jouant sur la variation des paramètres du son (hauteur, durée, intensité, timbre)**

En salle informatique / à partir des enregistrements réalisés en classe :



1. organiser les bruits avec Audacity
 2. créer une partie supplémentaire qui doit faire entendre des transformations sonores
- cf. œuvre de référence

Travail informatique, prolongement de la création réalisée en classe

- 1 séance pour la prise en main de AUDACITY (1 élève par ordinateur / démonstration du professeur et les élèves manipulent)
- 2 séances pour le travail de création (à partir de bruits enregistrés en classe)