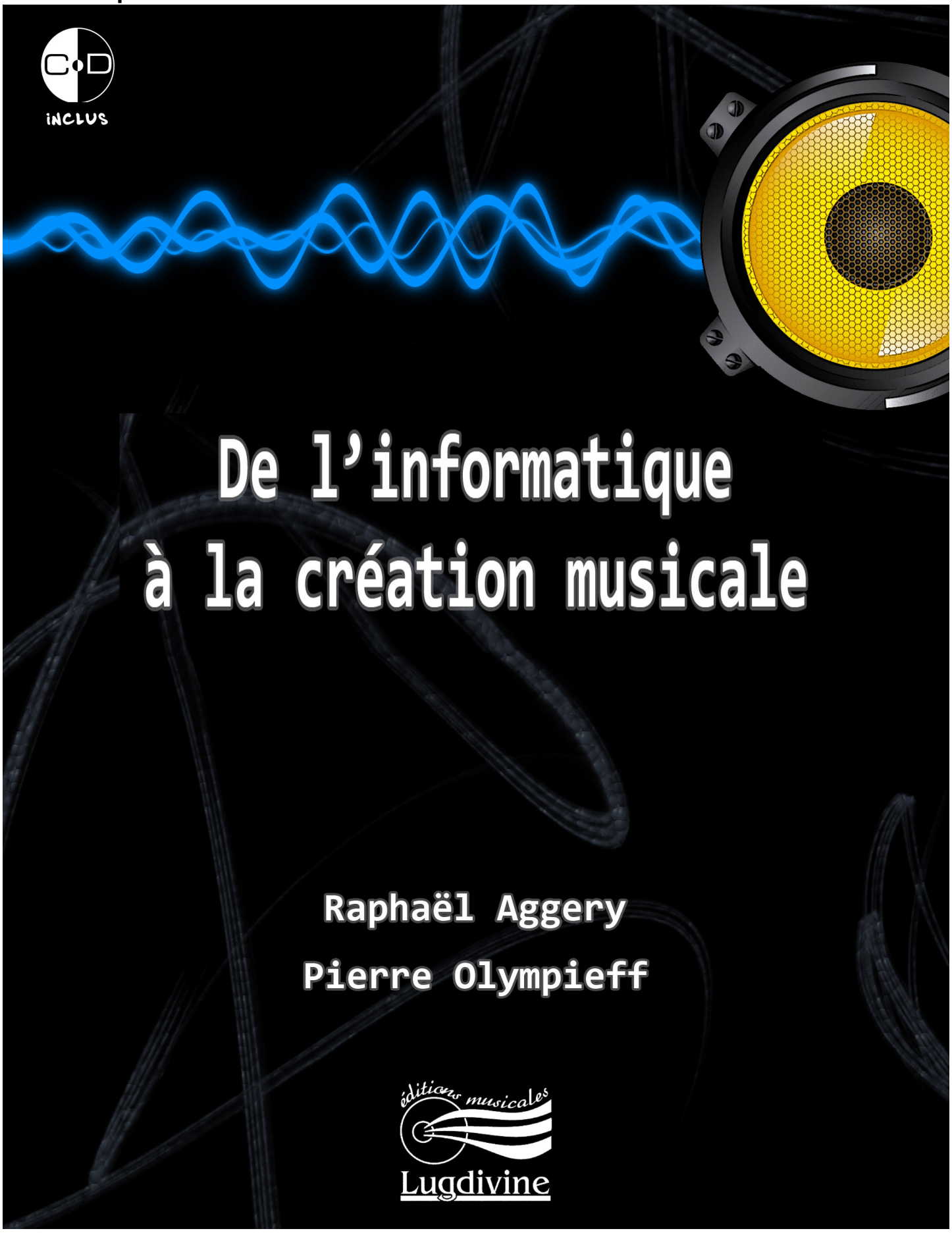
COMMANDE INTERNET

Informatique et création musicale



SARL au capital de 15 000 euros.
SIREN 422 405 290 00020
située au 24 rue Joannès Masset
ZAC de Gorge de Loup
Bâtiment les Passerelles
69009 LYON FRANCE

COMMANDE INTERNET



Ce premier volet de la collection constitue une porte d'accès à des situations d'apprentissage proposées dans une démarche de création musicale grâce aux possibilités offertes par l'outil informatique.

Note : Pas noté

24,00 €

Poser une question sur ce produit

Description du produit

A l'heure où les technologies envahissent notre espace de vie, l'intégration des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) tarde à investir le domaine de l'éducation, qui plus est de l'éducation musicale. Or, les savoir-faire et savoir-être liés à ces TIC paraissent comme indispensable pour l'intégration des jeunes dans le monde du travail, et appartiennent donc aujourd'hui aux programmes éducatifs des adolescents. Cependant, la littérature des apprentis musiciens manque cruellement de ressources pédagogiques où les technologies jouent un rôle d'outil au service d'objectifs plus larges que la seule utilisation de celles-ci.
Dans cette publication, Raphaël Aggery et Pierre Olympieff apportent un éclairage neuf quant à la façon d'aborder ces outils, à travers l'utilisation du logiciel Audacity. Après une brève contextualisation et définition des concepts liés aux outils utilisés, chacun des trois grands chapitres de l'ouvrage propose d'aborder une situation pédagogique composée de plusieurs étapes qui ouvrent sur un nombre illimité de situations d'apprentissage, d'applications et de potentielle création musicale.
1) L'Audio-puzzle ou un travail autour de la notion de forme musicale. L'objectif consiste à recréer une œuvre à partir des différents "fragments musicaux" qui la composent. Trois pièces de difficulté croissante sont proposées : Une Sonate de W.A. Mozart, une musique de style New Orleans et une pièce traditionnelle d'origine sénégalaise. Toute la méthodologie d'exploitation est détaillée et illustrée pour mettre en œuvre cette démarche.
2) Le mixage ou une activité autour de deux paramètres sonores : l'intensité et l'espace. L'objectif de ce chapitre consiste en la prise de conscience par la manipulation de l'existence de ces deux paramètres ainsi que leurs particularités. Trois titres (une musique brésilienne, une chanson française contemporaine et un reggae) sont mis à disposition avec toutes les ressources pédagogiques nécessaires à la réalisation des parcours proposés.
3) Le déphasage ou la mise en place d'une méthodologie de création. Ce sera l'occasion de se plonger dans un procédé compositionnel que Steve Reich a découvert et qui influencera de nombreuses autres œuvres et compositeurs.
Au total, ce premier volet de la collection constitue une porte d'accès à des situations d'apprentissage proposées dans une démarche de création musicale grâce aux possibilités offertes

COMMANDE INTERNET

par l'outil informatique.

Référence	Désignation	ISBN	Code barre
1029	De l'informatique à la création musicale - Vol 1	2368570-036	9782368570036