

TITRE DU MORCEAU : « Hauteur grâce à Velo to note »

Nombre de joueurs : 4 (même 5)

Niveaux de classe conseillés : 6^{ème} ULIS

Style : Musique savante du XX^{ème} siècle

Difficulté : 2/10

Apprentissage :

Pré-requis : Connaître le geste du BAO-PAO.

Vérifier les réglages :

1. **Arc jaune** (mode velo to note) : mettre le son Voice Ooh
2. **Arc vert** (mode velo to note) : mettre le son Synth String 2
3. **Arc bleu** (mode velo to note) : mettre le son Brass 1
4. **Arc rouge** (mode velo to note) : mettre le son Atmosphere

Première séance :

- Mettre un élève par arc.
- Premier exercice : découverte de leur son.
- Dans un deuxième temps, petits jeux afin de s'assurer que les élèves ont bien compris le principe : leur demander de jouer un son grave suivi de deux sons aigus par exemple.
- Ensuite, le professeur peut jouer un son et demander à l'élève de faire un son plus aigu ou plus grave que celui proposé.
- Dans un troisième temps, on peut proposer à un 5^{ème} élève de prendre une baguette pour faire le chef d'orchestre afin de diriger ses 4 camarades. Ainsi, il sera amené à se poser la question du geste pour les départs et les arrêts. Il faudra qu'il s'interroge également de telle sorte à finir « son œuvre » de manière cohérente, afin que l'auditoire comprenne bien que c'est la fin du morceau (arrêt de tous les arcs d'un coup ou progressivement un par un etc... en fonction de l'effet que l'élève désire).

Séance suivante :

Répéter l'opération avec des sons concrets afin de réaliser une bande son sur des images.

Remarques pratiques :

- Le mode « Velo to note » permet de changer le principe de jeu du BAO-PAO. En effet, ce mode permet tout simplement de faire varier la hauteur du son proposé par un arc en variant la vitesse de passage de la baguette. Ainsi, au lieu d'avoir un son fort en passant rapidement la baguette dans le laser, on aura un son aigu. Et inversement, si l'on passe lentement le son sera grave.

Repères :



Notions :

- Grave/Aigu
- Rapidité-puissance du geste
- Contrastes
- Musique du XX^{ème}
- Chef d'orchestre
- Paysage sonore



Objectifs / Compétences :

- Pratiquer la notion de hauteur.
- Imitation : essayer de rejouer les notes entendues en dosant la rapidité et la force de son geste.



Progression proposée :

- Musique du XX^{ème}, contemporaine, ambiance pour paysage sonore ou musique de film.
- Les paramètres du son.
- Construction d'une mélodie.



Prolongement :

- On peut changer les sons. Ne pas prendre le piano car on reconnaîtra toujours le timbre de l'instrument. Choisir des sons synthétiques ou des instruments dont l'ambitus n'est pas trop important afin d'obtenir des sons inhabituels quand le son déclenché sera hors ambitus (les sons de cuivres dans le grave sont assez intéressants).
Pour obtenir des sons encore plus étonnants : mettre le synthé en mode Performance (appuyer sur la touche GM mais sans appuyer en même temps sur Shift). Vous n'avez plus qu'à tourner la molette pour changer de Performance et ainsi changer les 4 sons de chaque arc jusqu'à ce que vous en trouviez qui vous intéressent.
Pour les personnes plus avancées, vous pouvez également programmer votre propre Performance sur le synthétiseur afin de choisir les 4 sons que vous voulez, le synthétiseur en propose beaucoup d'autres !!!!
- On peut régler la vélocité de telle sorte à ce que l'arc ne puisse jouer que 3 notes (par exemple) → ouvre plein de possibilités de travail sur les accords, la musique sérielle, B.A.C.H., etc...
- Ecouter des œuvres qui mettent en évidence la hauteur : Ainsi parlait Zarathoustra, ...

Histoire des Arts :

- Dessiner les hauteurs.
- Wordpainting.
- Montrer des tableaux de peintures abstraites et/ou illustrer.
- Mettre en relation les hauteurs avec la taille des buildings ou les créneaux d'un château-fort.