

Idée de projet : AUD1

Intention : Enregistrer les élèves sur une seule piste

1. Enregistrer l'ensemble des élèves qui interprètent une pièce ou une chanson

Intention : Enregistrer les élèves sur plusieurs pistes

2. Enregistrer les élèves qui interprètent une pièce; mais par section, ex. : enregistrer l'accompagnement; puis, par la suite, enregistrer les voix; ou bien enregistrer la section des graves, puis, la section du registre moyen; puis, la mélodie. Par après, faire le traitement et le mixage en temps réel avec toute le groupe. Pour avoir un tempo synchronisé, le prof doit avoir des écouteurs pour diriger les élèves en écoutant les pistes déjà enregistrer.
3. Enregistrer les élèves qui interprètent une pièce par section. Faire des équipes de 3 ou 4 et demander aux élèves de passer à tour de rôle à l'ordinateur pour faire un mixage personnalisé (10 à 15 minutes chaque).

Intention : Création en classe

4. Les élèves, en équipe, réalisent une petite création. On enregistre chaque équipe.
5. Les élèves, en équipe, réalisent une petite création en anticipant soit un changement de hauteur (plus aigu ou plus grave) ou un changement de vitesse et hauteur. On enregistre chaque équipe et on applique le traitement choisi dans le logiciel audio.
6. Improvisation d'ambiance : en équipe de 6. Chaque équipe pige un papier sur lequel, il y a une proposition d'ambiance. Par la suite, à tour de rôle, l'équipe a 1 minute pour se consulter et choisir un instrument (ils peuvent tous utiliser la voix en plus de l'instrument). Au signal du prof, on enregistre l'équipe qui improvise pendant 30 secondes. On écoute les enregistrements.
7. À l'aide d'un logiciel MIDI ou audio, réaliser une séquence de batterie dans 2 ou 3 styles différents (voir Yves si nécessaire). Demander aux équipes de choisir un style et de préparer une improvisation rythmique à ajouter à la séquence de batterie. Enregistrer chaque équipe.
8. À l'aide d'un logiciel d'arrangement (ex. : Band in a Box), réaliser 2 ou 3 accompagnements en la mineur dans des styles différents et qui utilise seulement les accords I, IV et V et dans (voir Yves si nécessaire); comme cela les élèves pourront improviser une mélodie en pentatonique qui utilise les notes : la, do, ré, mi et sol à la flûte, au xylophone ou autres instruments. Demander aux équipes de choisir un style et de préparer une improvisation mélodique à ajouter à l'accompagnement.

Enregistrer chaque équipe.

9. On divise le groupe en deux. Le groupe A se place en cercle au centre pour improviser et le groupe B se place à l'arrière pour écouter. Les règles : on peut donner un thème, une personne débute une phrase improvisée, une autre lui répond, il ne faut pas être plus de trois personnes à jouer en même temps, il faut que tout le monde aie joué au moins une fois. On enregistre l'improvisation. On recommence avec le groupe B. On refait l'improvisation quelques fois. On écoute les enregistrements, on choisit les 3 meilleures et on les enchaîne dans une séquence finale.
10. Même activité que 9, mais chaque équipe de 3 ou 4 élèves passe à l'ordinateur pour construire une pièce avec les passages qu'ils choisissent.
11. La course à l'improvisation. On place les élèves en 2 rangées avec 2 xylophones au début des rangées (ou autres instruments). L'objectif est que 2 élèves improvisent avec la technique questions/réponses et qu'au signal sonore les 2 élèves suivants prennent la place. On enregistre toute la performance. On vote pour les 4, 5 ou 6 meilleures improvisation et on fait le montage à l'ordinateur. À chaque changement d'équipe, les élèves pourront se nommer pour identifier leur enregistrement.
12. La composition par bruitage. L'objectif est de produire une trame sonore qui raconte une histoire seulement à l'aide de bruit réalisés par des objets, le corps ou la voix. On peut former des équipes de 6 à 7 élèves. On enregistre les trames sonores. Les trames sonores pourraient servir de prétexte à une bande dessinée, un dessin, une danse, une petite pièce en art dramatique, etc.
13. En équipe de 3 ou 4, les élèves choisissent ou créent un court texte de 4 à 6 phrases qui parlent d'une de leurs réalités. Ils le pratiquent en slam ou en rap. Ils inventent un accompagnement à percussion pour accompagner le texte. Ils enregistrent la voix, puis l'accompagnement sur une autre piste. Ils font le mixage.

Intention : Création en labo

14. Les élèves, en équipe, réalisent une petite création. On enregistre individuellement chaque élève de l'équipe. Chaque équipe réalise son mixage à l'ordinateur à tour de rôle (10 à 15 minutes chaque).
15. On trouve une série de boucles musicales (loop) sur Internet. Les élèves inventent quelques boucles avec leur voix, objets ou instruments. Ils créent une séquence à l'aide des boucles.
16. On choisit une bande dessinée de 3 ou 4 cases. On réalise la trame sonore qui pourrait l'accompagner.

Intention : Création à la maison

17. Les élèves plus vieux peuvent se débrouiller pour trouver des sons d'effet ou des boucles musicales (loop) sur Internet. Ils peuvent faire des équipes, se donner un thème, trouver du matériel et l'organiser soit dans une courte période en classe (15 minutes par équipe sur 2 semaines). On écoute les résultats et on peut choisir notre trame sonore favorite.