

SOMMAIRE

I. AVANT-PROPOS

<i>Les défis de l'initiation à la musique et à l'instrument</i>	3
<i>Traduction musicale des principaux symboles</i>	4
<i>Glossaire</i>	5

II. LES PARAMÈTRES DU SON

<i>La hauteur & l'intensité</i>	08
<i>Le timbre & la durée</i>	10
<i>Le caractère</i>	11

III. LE POINT

<i>Exercices monodiques</i>	14
<i>Bande dessinée</i>	17
<i>Exercices polyphoniques</i>	18

IV. LA LIGNE

<i>Exercices monodiques</i>	22
<i>Tableau musical</i>	26
<i>Exercices polyphoniques</i>	28
<i>Tableau musical</i>	30

V. LE POINT ET LA LIGNE

<i>Exercices avec le point et la ligne</i>	34
<i>Indépendance des sons</i>	36
<i>Tableau musical</i>	38

VI. L'ESCALIER ET LA GROTTÉ

<i>Exercices avec l'escalier et la grotte</i>	42
<i>Exercices graphiques & partition circulaire</i>	43
<i>Tableau musical</i>	46

VII. NOTIONS MUSICALES

<i>Le rythme</i>	50
<i>Exercice du rythme de la forêt</i>	52
<i>Bande dessinée</i>	55
<i>Les modes de jeu</i>	56
<i>Tableau musical</i>	58

VIII. LE CARRÉ NOIR ET LE CRABE

<i>Exercices avec le carré noir et le crabe</i>	62
<i>Tableau musical</i>	64
<i>Bandes dessinées</i>	66

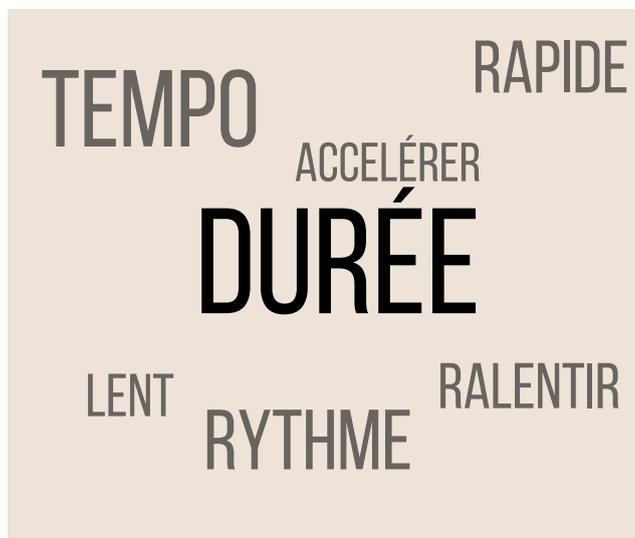
IX. PARTITIONS GRAPHIQUES

<i>Diverses partitions</i>	68
----------------------------	-----------

X. ANNEXES

<i>Cartes d'improvisation</i>	75
-------------------------------	-----------

Chaque son a des caractéristiques uniques qui le distinguent d'un autre. Les caractéristiques sont au nombre de quatre. Il s'agit de la hauteur, de l'intensité, du timbre et de la durée.



LA HAUTEUR

La hauteur est la caractéristique d'un son qui détermine s'il est grave ou aigu. Plus l'instrument est petit, plus le son est aigu. Plus l'instrument est gros, plus le son est grave. On dit que l'on monte vers les aigus et que l'on descend vers les graves. Toutefois, il convient de garder à l'esprit que cette représentation de hauteur reste une convention culturelle, comme peuvent l'être les accents aigus ou graves à l'écrit.

Le choix d'une clé (clé de sol, clé de fa, clé d'ut) se fait en fonction du registre de l'instrument pour éviter de recourir aux lignes supplémentaires sur la portée.



L'INTENSITÉ

C'est un terme musical traduisant le volume d'un son. Un réveil matin peut émettre un son fort, une boîte à musique possède un son plus doux.

En musique, on écrit les nuances de cette façon :

pp Très doux

p Doux

mp Moyennement doux

mf Moyennement fort

f Fort

ff Très fort



Une autre notion : le caractère



Un même morceau peut se jouer différemment selon son caractère. De la même manière, tes expressions corporelles changent selon ton humeur. Lorsque l'on est en colère, les sourcils se froncent, les poings peuvent se serrer et la démarche peut s'alourdir. Au contraire, lorsque l'on est joyeux, on sourit, notre démarche est légère voire sautillante ! Selon le caractère de la pièce, la musique pourra être jouée lentement, ou très fort, ou encore avec lourdeur, comme les humeurs. Le caractère change le timbre, la vitesse, l'intensité ou la hauteur du son.

Exemples de morceaux expressifs :

- **Joyeux** : *La symphonie des jouets* de W. Amadeus Mozart
- **Lourd** : *L'éléphant* de Camille Saint-Saëns
- **Tranquille, mélancolique** : *Gymnopédies* de Éric Satie
- **Inquiétant, sombre** : *Le château de Barbe Bleue* de Béla Bartók
- **Martial** : *La chevauchée des Walkyries* de Richard Wagner

Exemple d'humeurs



Joyeuse



Triste



Effrayée



En colère



Endormie



Excitée

Exemple d'atmosphères



Poétique



Sautillante



Légère



Calme



Animée



Pesante



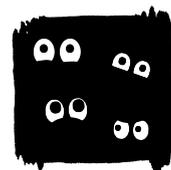
Mystérieuse



Majestueuse

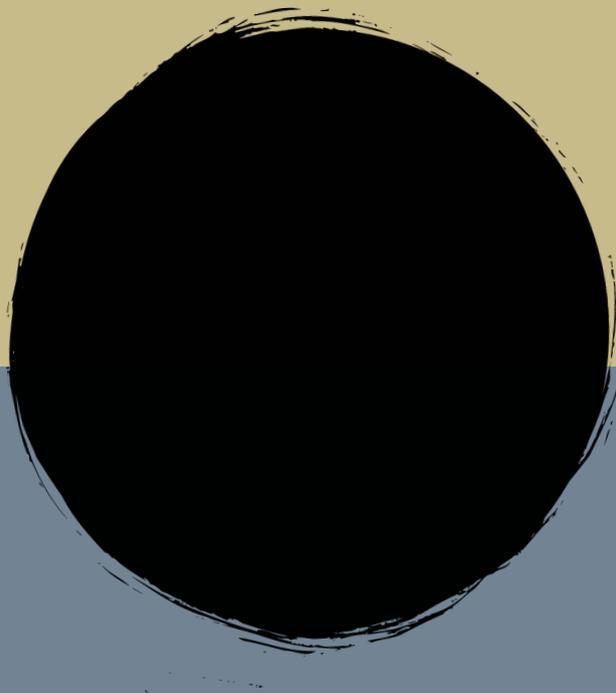


Effrayante

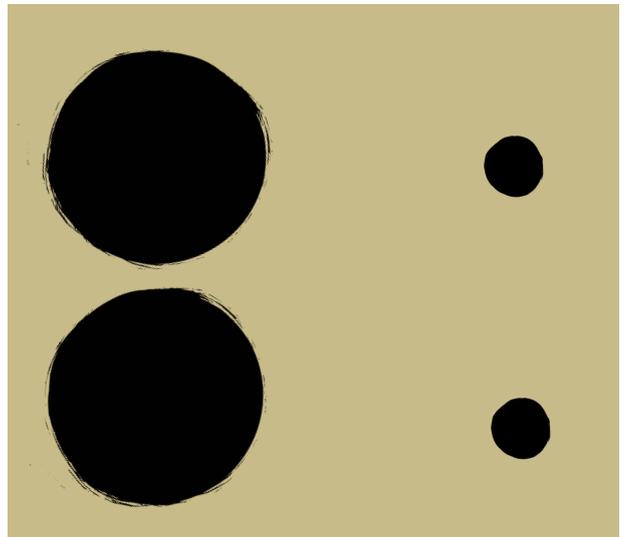
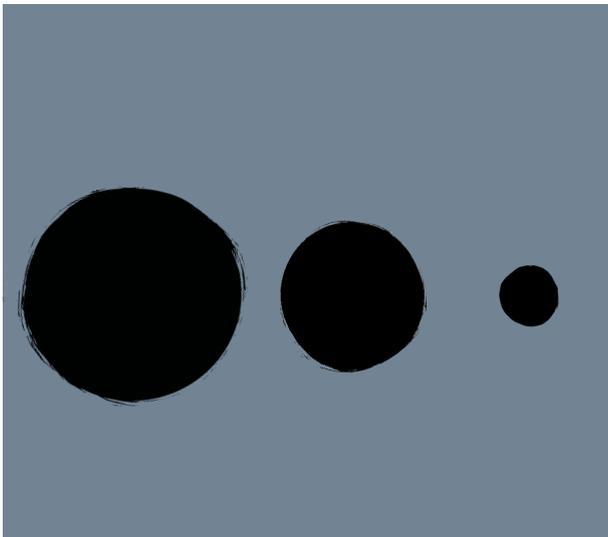
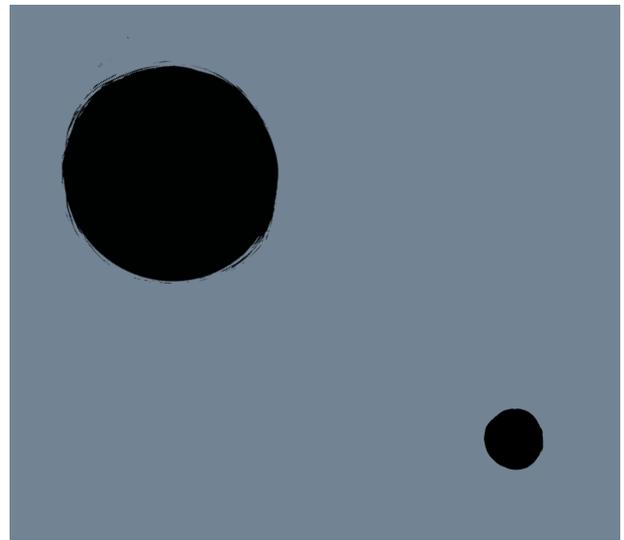
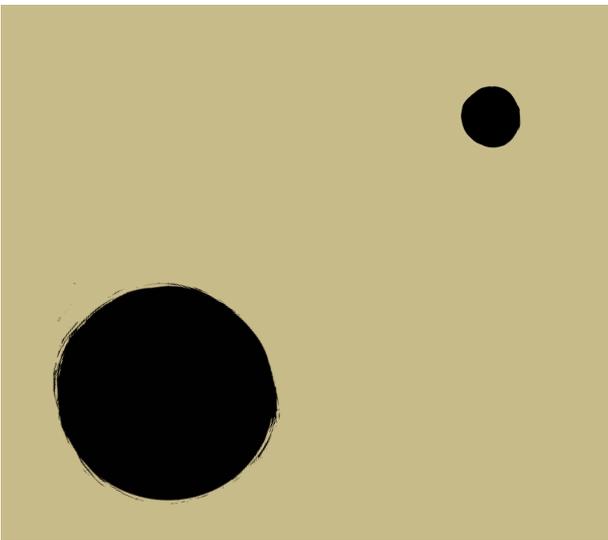
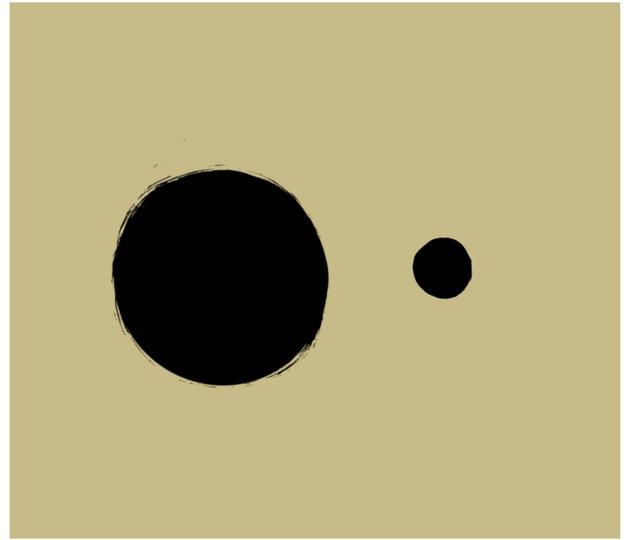
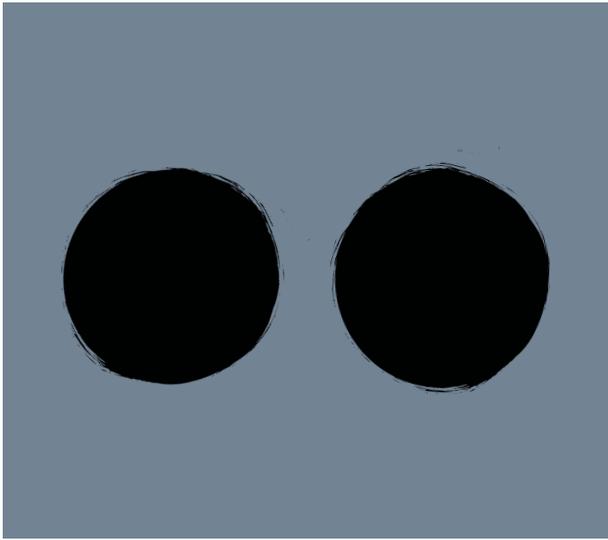


Sombre

LE POINT



un son piqué



Le point peut être traduit par un son **piqué**.

L'emplacement donne une indication sur **la hauteur** du son.

La taille du point évoque **l'intensité** du son.



Extrait sonore n°1

Scannez ce QR code pour entendre une interprétation ou rendez vous sur la chaîne Youtube "Les traits du son".

EXERCICES AVEC LE POINT

Notions abordées :

- Nuances
- Hauteur
- Jeu piqué
- Familiarisation avec l'écriture musicale



Cluster

Jouer un groupe de notes avec la paume de la main.



Barre de reprise

Rejouer une seconde fois.

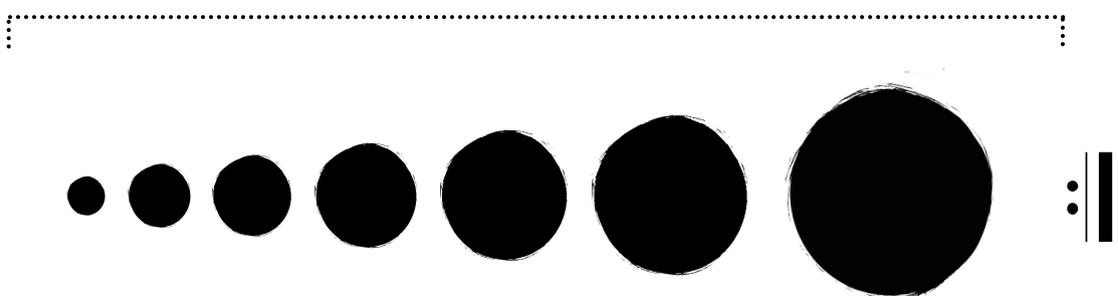
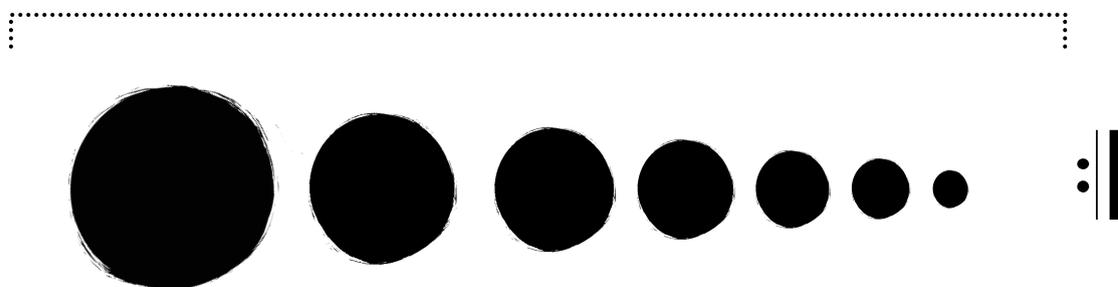


Pédale

Enfoncer la pédale de droite jusqu'à la fleur.



Pour les pianistes : Dans chacun de ces exercices, tu peux essayer d'enfoncer la pédale de droite (pédale forte) ou la pédale de gauche (una corda).



Péd.

Aigu



Médium

Grave

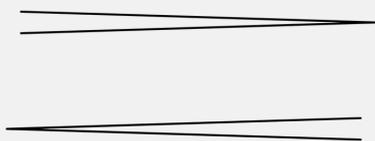
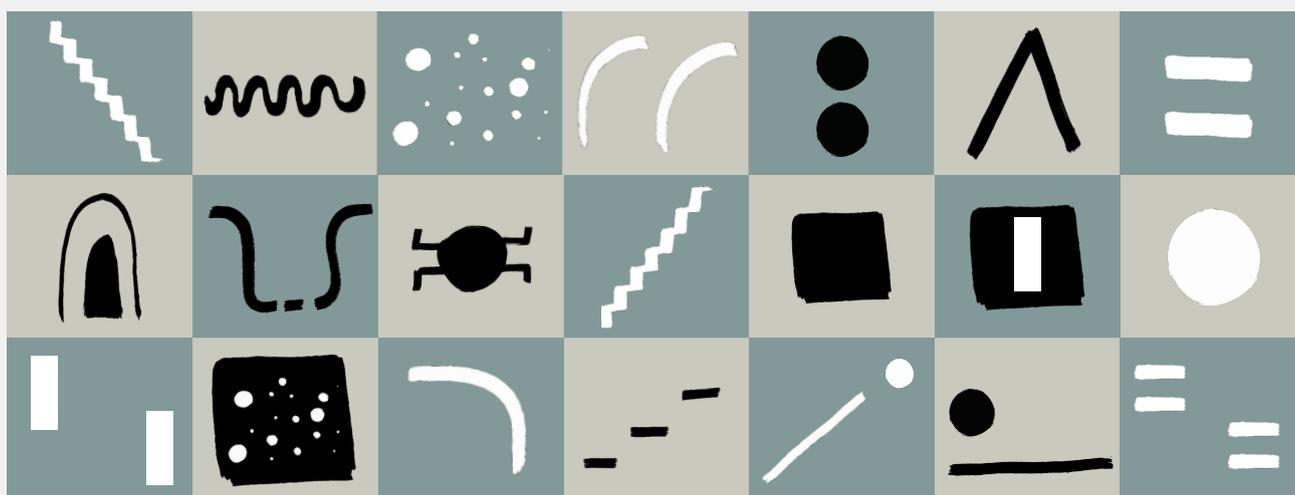




JEU DE MÉMOIRE

 Ton professeur joue un symbole, puis, rejoue le symbole de ton professeur et ajoutes-en un. Ton professeur joue les deux symboles choisis puis en ajoute encore un et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous deux oublie l'enchaînement.

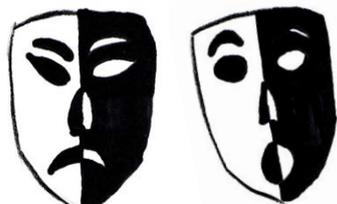
Pour t'aider, tu peux t'inspirer des symboles écrits ci-dessous. N'hésite pas à ajouter des nuances, de la pédale ou d'autres choses que tu connais.





Excité

Endormi



En colère

Effrayé



Joyeux

Triste



Calme

Animée



Légère

Sautillante



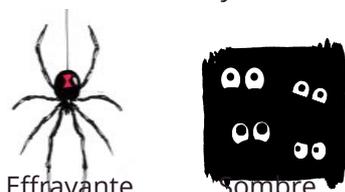
Poétique

Majestueuse



Pesante

Mystérieuse



Effrayante

Sombre



ANALYSE DU TABLEAU

Les questions que peut poser le professeur :

- Que représente ce tableau ?
- Quelle atmosphère dégage-t-il ?
- Est-il narratif, figuratif ou abstrait ?
- Quels symboles remarques-tu ?
- Que veux-tu illustrer musicalement dans ce tableau ?
- Quelle nuance, quelle vitesse ?
- Dans quel ordre veux-tu le jouer ? Pourquoi ?
- Veux-tu ajouter quelque chose ? Pourquoi ?

Pistes de réflexion

Description

Ce tableau représente une plage sur laquelle se promène un crabe. Dans le ciel planent des mouettes. Le ciel est bleu, c'est le jour.

Dans l'art

On retrouve le chant des oiseaux dans de nombreuses pièces musicales (*Le Rossignol* de Igor Stravinsky, *Trois beaux oiseaux du Paradis* de Maurice Ravel et le magnifique *Chant des oiseaux* de Clément Janquin). Ces pièces sont souvent jouées, légères et parfois imitant à la perfection le chant d'oiseaux.

Piste d'interprétation

Le carré noir au milieu du tableau, évoquant un rocher, peut nous inviter à interpréter tout le tableau en se servant uniquement des touches noires. On peut chercher à imiter le chant des oiseaux qui s'éloignent et reproduire le son du va-et-vient de la mer sur la plage par des glissandi montants et descendants ou en se servant d'autres instruments comme un bâton de pluie.



Extrait sonore n°13

Scannez ce QR code pour entendre une interprétation ou rendez vous sur la chaîne Youtube "Les traits du son".





BANDES DESSINÉES

Voyage d'une bille

C'est l'histoire d'une bille en fuite qui finira à nouveau dans les mains de son propriétaire. Toute la pièce peut être jouée sur les touches noires, avec légèreté et poésie.

Le chat et l'oiseau

Le chat souhaite attraper l'oiseau mais n'y parvient pas. Ici, le suspens est traduit par l'accélération de la musique, qui se calque sur la course du chat.

