

« Un peu de pub ! »

OBJECTIFS GENERAUX DE CETTE SEQUENCE

- Expliquer le rapport de la musique avec le public visé
- Connaître l'origine de la musique de publicité
- Créer sa propre musique de publicité « Barres techno »

COMPETENCE 1 : Réaliser des projets musicaux

Imiter et mémoriser un modèle rythmique
 Tenir sa partie dans un contexte polyphonique
 Reproduire 3 formules simples et structurantes liées à une rythmique du rock (batterie)
 Créer sa propre musique de publicité « Barres techno »
 Inventer un élément original pour enrichir la réalisation d'un projet musical

COMPETENCES CIBLEES :

COMPETENCE 2 : Ecouter, comparer et construire une culture musicale commune

Connaître le vocabulaire de la musique publicitaire (slogan par exemple)
 Décrire différentes techniques et différents modes de jeu
 Expliquer le rapport de la musique avec le public visé
 Connaître l'origine de la publicité
 Distinguer, une musique de consommation (publicité sous toutes ses formes)

COMPETENCE 3 : Explorer, imaginer, créer et produire

Identifier une ligne mélodique principale et un accompagnement
 Faire la différence entre du bruit et du son
 Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celle des autres
 Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique etc...) d'une œuvre connue pour nourrir son travail

Projet musical 1 : Vocal

« Chupee » de Cocoon extraite de la publicité pour le produit Danone

Projet musical 2 : Création

« Barres techno » à la manière d'Oldelaf et de Monsieur D

Activité percussions corporelles :

« We will rock you » du groupe QUEEN

Œuvre de référence :

Plusieurs exemples de musique de publicité

Œuvres complémentaires :

- « Publicité pour le produit Tic-Tac »
- « Publicité pour les pâtes Lustucru »
- « Publicité pour la voiture Lexus »
- « Publicité pour le GPS de la Renault Scénic »

COMPETENCE 4 : Echanger, partager, argumenter et débattre

Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation et de création
 Faire preuve d'autonomie et d'initiative dans l'interprétation tout en respectant les choix collectifs
 Porter un regard critique sur sa production individuelle
 Développer une critique constructive sur une production collective
 Distinguer les postures de créateur, d'interprète et d'auditeur



Culture artistique commune
Duane Hanson « Supermarket Lady » 1969, sculpture résine de polyester

Vocabulaire de référence

Le slogan
 La polyrythmie
 Le son in
 Le son off
 Le son hors-champ
 Le sample
 Le jingle

Socle commun de compétences

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral
 Pratiquer une activité artistique
 Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives
 Prendre du recul sur la pratique artistique, individuelle et collective
 Coopérer et réaliser des projets

« Quand on y songe, les magasins sont comme des musées » - Andy Warhol