

6 ETAPES POUR CRIER SA MUSIQUE



COMPOSER EN HOME
STUDIO

Sommaire

A propos	3
1. Choisir le tempo.....	4
2. Bases théoriques	5
2.1. Vocabulaire musical	5
2.1. Le rythme.....	9
3. La mélodie.....	10
3.1. Choix de l'instrument	10
3.2. L'émotion recherchée	11
4. Harmoniser sa mélodie	14
4.1. L'harmonie	14
4.2. En pratique.....	14
5. La ligne de basse.....	15
5.1. La basse	15
5.3. Ajouter des variations.....	15
6. Le beat	17
6.1. Les percussions / Drums.....	17
6.2. Les genres de musiques	20
Conclusion.....	25

A propos

Bienvenue à vous chers lecteurs dans ce guide consacré à la MAO !

Avant tout, j'aimerais parler des raisons qui m'ont poussé à faire ce guide.

Vous devez sans doute, vous demandez pourquoi ai-je choisi ce sujet plutôt qu'un autre ?

Eh bien, c'est pour deux raisons :

- J'ai remarqué que pas mal de personnes veulent se lancer mais ne savent pas par où commencer. Moi-même, en démarrant j'étais comme ça.
- Et puis, j'aimerais rassembler dans ce livret ce que j'ai appris pour démarrer la composition en MAO.

Je vois ce guide comme un moyen de vaincre le problème numéro #1 de tous aspirant producteurs/compositeurs : Commencer !

Vous retrouverez dans ce guide, comment créer votre première mélodie, l'harmoniser, créer une ligne de basse et enfin créer le beat (la partie rythmique).

Bien sûr, j'insiste sur le fait que l'ordre est ici selon ma façon de composer mais libre à vous de commencer par la partie que vous souhaitez.

Avant tout, j'expliquerais certains concepts théoriques qui vous aideront à mieux aborder la composition sans être trop perdu.

Bien sûr, les astuces et conseils que je vous partage ici ne sont pas des vérités divines mais juste ce que j'estime utile et pratique.

1. Choisir le tempo

La toute première chose à faire après avoir créé un nouveau projet c'est de définir le **tempo** qu'on va utiliser pour notre morceau.

Mais qu'est-ce que le tempo déjà ?

C'est la vitesse à laquelle le morceau est joué et cela se mesure en pulsation (ou battement) par minute (BPM).

Le **BPM** va définir de la musique qu'on souhaite créer.

Cependant un tempo avec une grande valeur (130 BPM) ne veut pas forcément dire que le morceau sera très rapide.

Par exemple, comme nous le verrons avec la musique Trap, le BPM est haut pour pouvoir ralentir le rythme de la musique laissant plus de place à la musique.

Pour choisir son BPM il n'y a pas de règle absolue mais selon les tendances et les genres de musiques il y a quelques indications.

Comme on en parlait ci-dessus pour une musique **Trap** on préférera un BPM entre 110 et 130. Nous reviendrons là-dessus dans la partie rythmique.

Voici la fourchette pour d'autres genres :

- **House** : 115-130
- **Techno/Trance** : 120-140
- **Hip hop** : 70-100
- **Dubstep** : 135-145

2. Bases théoriques

2.1. Vocabulaire musical

Avant de commencer à créer de la musique sur ordinateur, il est utile de comprendre comment la musique fonctionne en elle-même.

Je ne suis pas trop pour le fait de passer son temps à apprendre sans jamais rien pratiquer mais, tout comme il faut avoir un vocabulaire de bases et savoir faire des phrases quand on veut parler une langue, il est nécessaire de connaître quelques bases théoriques pour s'exprimer en musique.

Les notes

Les notes sont la matière première brute de notre future composition.

C'est ce qui donnera toutes les pièces du morceau comme la mélodie, l'harmonie ou encore la basse.

Système	Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si
Français							
Anglo-saxons	C	D	E	F	G	A	B

On différencie ces notes :

- Au son qu'elles produisent (aussi appelé, la tonalité)
- A leurs fréquences (en kHz)

Les accords

Juste avant, on a vu que les notes étaient le fondement de la musique et ce qui constitue son langage.

Dès qu'on commence à jouer au moins trois notes en même temps, on obtient un accord.

(On parle d'intervalle pour deux notes jouées à la fois)

Un accord permet d'enrichir sa musique en combinant plusieurs notes pour créer de nouvelles sonorités.

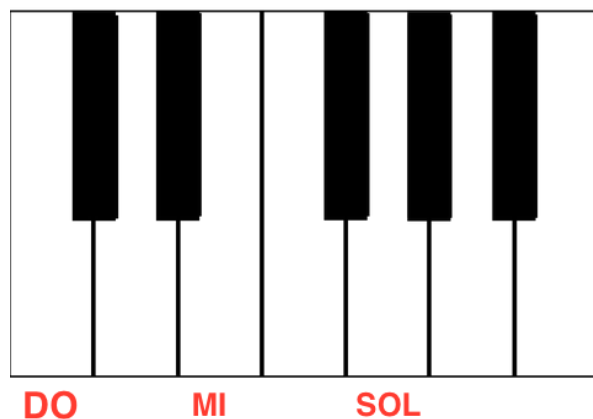
Il existe pleins d'accords différents ayant chacun leurs particularités, mais ici je vais vous présenter les principaux. Ce sont aussi les plus utilisés en musique occidentale.

Les accords de base sont ceux qui sont formés de 3 notes.

En fonction de l'intervalle entre chaque note (la distance qui les sépare), on leur attribue des noms différents.

Voici les 4 principaux types d'accords et ce qui les différencie :

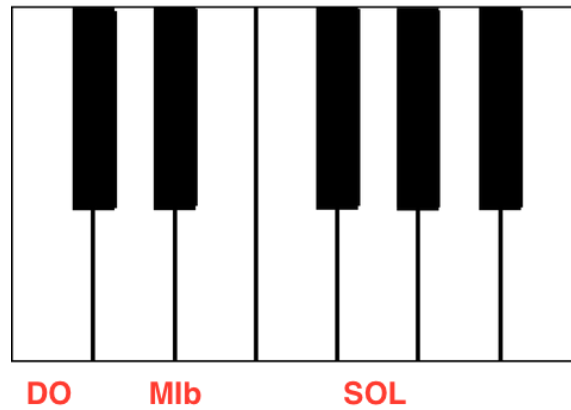
- Les majeurs



Pour trouver un accord majeur :

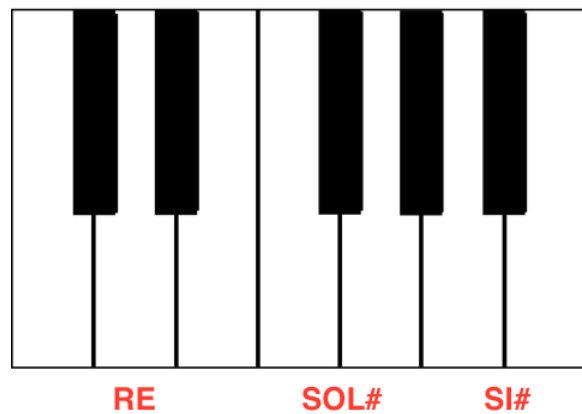
- Une note fondamentale (DO)
- Une tierce => DO + 2 tons ou 4 touches
- Quinte => MI + 1,5 tons ou 3 touches

- Les mineurs



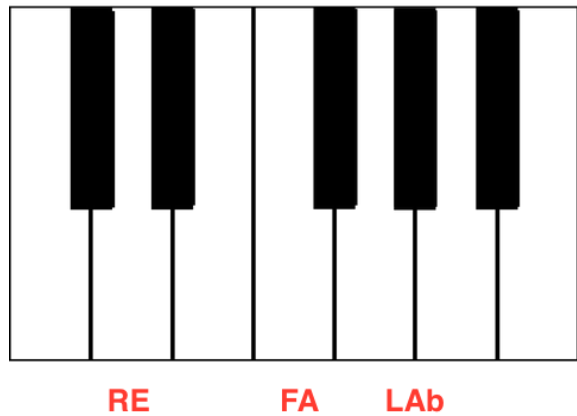
- Une note fondamentale (DO)
- Une tierce => DO + 1,5 tons ou 3 touches
- Quinte => MIb + 2 tons ou 4 touches

- Les augmentés



- Une note fondamentale
- Une tierce => RE + 2 tons ou 4 touches
- Quinte => SOL# + 2 tons ou 4 touches

- Les diminués



- Une note fondamentale (RE)
- Une tierce => RE + 1,5 tons ou 3 touches
- Quinte => FA + 1,5 tons ou 3 touches

Voilà grosso modo ce qu'il faut savoir ! Je ne rentrerai pas dans les détails afin de ne pas vous embrouiller plus.

2.1. Le rythme

Le rythme comme son nom l'indique va créer le mouvement dans la musique, il va la faire évoluer dans le temps.

Sa vitesse et sa composition seront dictées par le tempo et la durée et le placement des notes.

Voici quelques mots du jargon propre à la musique que vous entendrez forcément dans le monde de la MAO :

Une **mesure**, bars en anglais, est l'unité de temps la plus commune et sûrement la plus utilisée lorsqu'on parle musique.

Les chanteurs l'utilisent aussi pour désigner le temps que dure leurs phrases, couplets etc. *Ex : écrire une phrase de 16 mesures*

Un **temps**, beat en anglais, est une plus petite unité de temps qui compose la mesure.

Dans la musique occidentale, une mesure est composée de 4 temps.



Figure 1 - Représenté au début d'une partition

Le 4 en haut représente le nombre de temps par mesure alors que celui d'en bas est la valeur de chaque temps soit ici un quart note ($1/4$ – ou une noire en solfège)

Dans le séquenceur, on le verra ainsi que la division faite sur la grille de note. On peut aussi diviser ces temps en deux pour ne plus avoir des $1/4$ de notes mais $1/8$ de notes et ainsi de suite : $1/16$, $1/32$... pour avoir des notes plus petites.

Cependant, on peut aussi diviser une note en trois au lieu de 2, on appelle ça des **trioletts**.

En MAO, ça permet de créer plus de variations et d'ajouter du groove. Pratique donc !

3. La mélodie

3.1. Choix de l'instrument

En production, ce qu'on appelle le lead c'est l'instrument qui va jouer la mélodie dans le morceau. C'est lui qui va capter une grosse partie de l'attention en général. Pour créer votre mélodie je vous recommande vivement de choisir un piano assez simple.

Mais pourquoi choisir un « banal » piano pour créer ma mélodie ?

(Il y a de très jolis pianos qui ont un son simple mais beau)

Devant la quantité phénoménale d'instrument virtuel à disposition, il est tentant d'aller fouiller pour trouver l'instrument parfait.

Cependant, à moins de chercher vraiment une sonorité particulière ou de vouloir travailler le son en lui-même plutôt que sa mélodie, il est préférable d'utiliser un piano.

La première raison est que vous perdrez moins de temps à chercher l'instrument qu'il vous faut quand vous serez dans votre élan créatif.

Ensuite, cela vous permettra de vous concentrer uniquement sur la mélodie et qu'elle se suffise à elle-même.

Ça évitera de « compenser » une mélodie moyenne avec une bonne sonorité.

Par contre, si vous êtes orienté musique électronique vous serez plus en recherche de certaines sonorités avant tout donc ne m'écoutez pas :')

Et au-delà du choix de la sonorité il est intéressant aussi d'utiliser un instrument différent comme d'autres instruments à cordes (violon, guitare, clavecin) ou des instruments à vent (voix, saxophones, flûtes).

En fonction du genre de musique, certains instruments sont plus utilisés que d'autres également.

Mais là, pas de règle n'hésitez à explorer de nouvelles possibilités.

3.2. L'émotion recherchée

Souvent quand je compose, j'essaie de faire passer certaines émotions du moment dans ma mélodie.

Et la première chose que je faisais souvent c'était de chercher l'instrument ou la sonorité qui pourrait illustrer ça (cf. l'exemple plus haut).

Or, en musique classique les plus grands compositeurs tels que Mozart, Beethoven & Co n'avaient pas accès à tout cela et s'en sortaient très bien car ils utilisaient le langage musical.

Juste en connaissant le langage musical on peut très bien transmettre une émotion. Par la suite, en fonction de cette mélodie et de l'intention voulue, on peut la sublimer avec l'instrument de notre choix.

Les accords et leurs intentions

En langage musicale, les notes les plus joyeuses passe souvent par des accords majeurs.

En effet, ces accords ont un son assez lumineux et colorés même si cela restera toujours subjectif. Selon notre culture, l'effet ressenti ne sera pas le même non plus.

De l'autre côté, nous avons les accords mineurs qui eux, auront tendance à avoir un son plus triste et mélancolique.

Quant à l'accord diminué, il sonnera plus dissonant et créera de la tension dans le morceau.

Pour finir, un accord augmenté prêtera plus à la rêverie et à l'imaginaire.

Finalement, même si ces accords ont cette connotation en musique occidentale, ça reste des indications et je vous invite à le tester et essayer de transmettre votre émotion du moment.

En pratique

Maintenant que nous avons parlé de ce qu'on souhaite transmettre, on va voir comment créer sa mélodie.

Pour commencer, je vous renvoie vers un [article](#) du blog où je vous donne quelques astuces pour créer une mélodie facilement.

Les meilleures mélodies selon moi, viennent par « accident ».

Connaître la théorie c'est bien mais pratiquer c'est mieux.

Le meilleur moyen reste de créer encore et encore et pour cela, rien de tel que d'improviser sur votre instrument fétiche.

Au fond, une mélodie est comme une **improvisation** qu'on aurait simplifiée à quelques notes.

Mais comment faire lorsqu'on n'a jamais joué auparavant ?

Si vous avez un clavier (je vous en recommande un sinon), je vous partage quelques techniques que j'utilise pour improviser.

Partez d'une gamme (le Do majeur par exemple), et composez à partir des accords de cette gamme.

Pour le faire, il vous suffit de faire ce qu'on appelle **empiler les tierces**.

En gros, partir d'une des notes de la gamme et jouer toutes les 3 notes (blanches).

Vous pouvez aussi jouer ces accords en arpège, qui consiste à jouer les notes successivement.

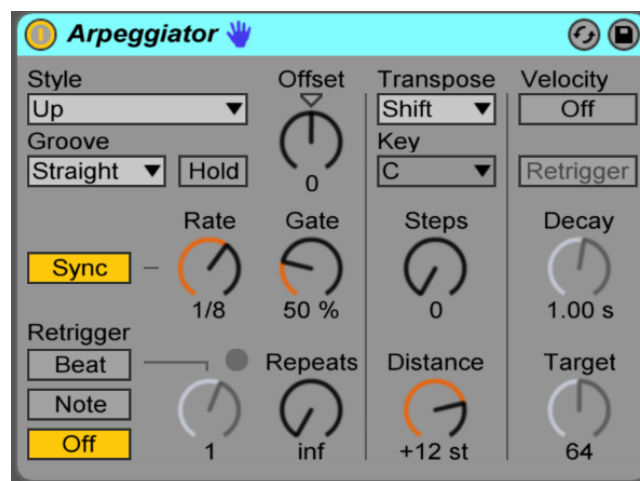


Figure 2 - Des outils sont disponibles dans les DAW pour créer des arpèges

Mais je vous recommande de jouer **directement** vous-même car ainsi vous pourrez trouver des suites de notes qui vous parleront peut-être plus que d'autres.

Pendant votre phase de création, je vous conseille aussi de vous enregistrer tout le temps pour ne pas perdre vos **pépites** d'inspiration.

Vous pourrez par la suite, modifier voire même supprimer ce qui ne vous est plus utile.

Surtout, utilisez votre oreille pour entendre les notes et accords qui passeront mieux ensemble.

En bref, laissez parler votre **créativité** !

4. Harmoniser sa mélodie

4.1. L'harmonie

L'harmonie permet de renforcer et enrichir sa mélodie. Pour cela, on va utiliser nos fameux **accords** vus plus tôt.

Pour que ça soit marquant, il sera judicieux de les jouer à certains moments clés de la mélodie (au début ou à la fin par exemple).

Bien sûr, rien n'empêche d'en rajouter sur d'autres notes de la mélodie tant que ça « sonne » bien.

4.2. En pratique

Pour harmoniser sa mélodie, il faudra placer un accord en même temps que ces notes « clés ».

Vous verrez les pianistes jouent ces accords de la main gauche.

Mais comment savoir quel accord choisir ?

Prenez la note jouée et vous pouvez **l'accompagner** avec tous les accords comportant cette note. En théorie ça serait ça, mais en fonction de chacun on ne n'appréciera pas forcément certains accords car on n'aura pas le même **ressenti** (vous savez ce dont on a parlé plus haut).

Exemple :

LA => LA mineur, majeur, 7^e, 9^e, 11^e, 13^e, 15^e
(Peut être joué avec)

L'accord mineur et majeur seront les plus évidents car le LA sera la fondamentale (la 1^{ère} note) mais les autres accords sont intéressants.

A tester !

5. La ligne de basse

5.1. La basse

Si la basse représente l'instrument cousin de la guitare, la ligne de basse elle, peut être jouée avec **différents** instruments.

Parmi ceux-là on peut citer : La basse (elle-même !), les synthétiseurs comme le TR-Roland 303 ou 808, le Minimoog etc.

Elle accompagne souvent la batterie pour donner du **rythme** à la musique entière. Comme son nom l'indique, la basse se joue dans les notes les plus graves et couvre les plus **basses** fréquences (low-end en anglais)

5.2. En pratique

Le plus simple pour ajouter une ligne de basse qui suit bien la mélodie est de jouer les notes correspondant aux notes **fondamentales** de nos accords.

Cela permettra à la basse de **supporter** la mélodie et donner de la puissance.

En ce qui concerne le rythme, tout dépend de l'effet que vous recherchez.

Si vous souhaitez juste renforcer la mélodie il faudra une basse avec le même rythme voire même plus lent. Au contraire, si vous voulez que l'attention soit portée sur la basse il faudra l'accélérer.

Dans les genres EDM, la basse est souvent en premier plan alors que dans la pop et le rap/trap, la basse suit souvent les percussions comme le kick.

5.3. Ajouter des variations

A partir de là, nous avons notre ligne de basse mais cela reste assez basique.

On peut ensuite l'améliorer en apportant de la variation.

Pour cela, on peut soit ajouter des silences soit jouer en **syncope**.

Le **silence** permet de faire respirer la compo et accentuer la note suivante qui sera sur un temps fort par exemple (1^{er} et 3^e temps sur une mesure 4/4).

Une syncope consiste à jouer sur tout ou partie d'un temps faible pour surprendre l'auditeur (2^e ou le 4^e temps sur une mesure 4/4).

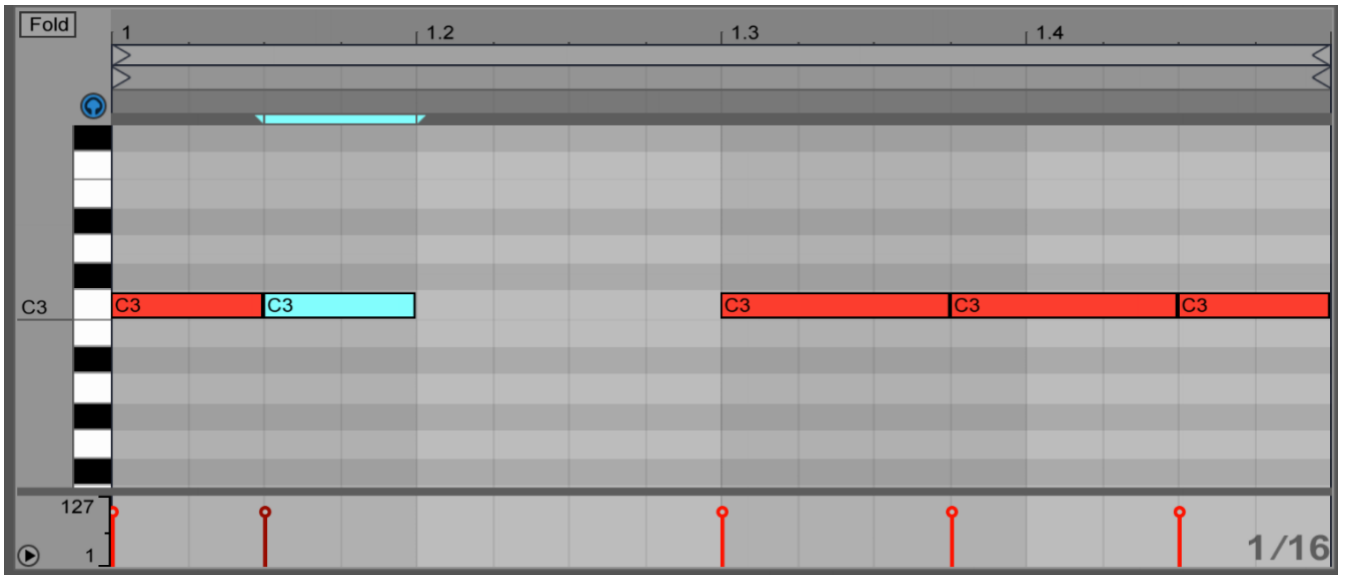


Figure 3 - A gauche on joue sur le off-beat (temps faible) / A droite, sur la dernière 1/16

Ajoutons encore plus de variation, en jouant une autre note (toujours syncopé) que celle de base tout en restant dans la même gamme.

6. Le beat

La partie rythmique (ou beat en anglais) sert à faire **vivre** sa musique en utilisant des motifs.

Un motif ici, est une répétition des percussions dans un temps défini comme une mesure.

Par exemple, un son de batterie tel que le kick (la grosse caisse) tapera toutes les 2 mesures ou toutes les 2 pulsations.

Ça paraît peut être abstrait comme ça mais on va voir des exemples pour illustrer cela.

6.1. Les percussions / Drums

Pour créer notre partie rythmique, nous aurons besoin de sons percussifs.

Imaginez donc une **batterie** avec chacun de ces composants :



Quel est le rôle de chacun ?

Quand on a jamais fait de musique, il est normal de ne pas savoir quoi sonner comment.

Chaque partie de la batterie, a un son et un **rôle** particulier, c'est à dire qu'on ne mettra pas n'importe quoi, n'importe où (quoique c'est aussi bien d'expérimenter ☺)

Le kick / la grosse caisse

Dans beaucoup de musique, le kick est l'élément **primordiale** car c'est qui donne le rythme à la musique et fais bouger nos têtes ☺.

Il est souvent composé d'un son **grave** et assez **lourd** selon les types de kick.

Eh oui, car il existe autant de kick que de batteries et qui plus est, avec l'électronique qui a permis d'en synthétiser de plus en plus.

Je pense à la machine TR-Roland qui a apporté des variantes de percussions maintenant utilisés dans beaucoup de productions notamment hip hop.

Snares / caisse claire

La Snare est le 2^e élément primordiale avec le kick. En fait, la plupart des musiques d'aujourd'hui utilise toujours le **couple** kick et snare pour créer le beat. Donc le rythme... C'est la base de votre beat.

Là encore, il existe une multitude de snares que je vous encourage à en tester plusieurs pour les intégrer dans vos productions.

Le son de la snare, est assez fort est plus aigus qu'un kick pour donner plus de punch à la musique.

Hi hats / Charlestons

Le 3^e son que vous entendrez souvent sont les hi hats.

Elles sont très aigües et sont souvent jouées avec des notes plus courtes que les autres percussions. Elles apportent une cadence plus rapide à la musique et donnent un réel groove.

Il y a 3 types de sons possibles avec des hi hats :

Closed Hat

Lorsqu'elles sont fermées, le son sera très court et brillant. C'est presque devenu incontournable dans les musiques actuelles populaires.

Open Hat

Lorsqu'elles sont en position ouverte, le son sera plus long. Il est particulièrement utile pour marquer un moment dans la musique comme le début ou la fin.

Pédale

Parfois, on utilise la pédale pour faire un son, en disco par exemple.

La pédale sert à taper dans la Hi Hat pour créer un son.

Autres cymbales

D'autres cymbales existent aussi, et offrent des variations intéressantes pour les sons de cymbales comme les rides par exemple.

Autres percussions

De même il existe énormément de sons percussifs dans différentes cultures du monde comme l'Afrique avec le Djembé, l'Amérique latine avec le bongo ou encore d'autres instruments tel que les cloches ou triangle.

De plus, n'importe quels objets peut faire office de percussion comme une table, des bouteilles etc.

6.2. Les genres de musiques

Hip hop

Le beat en hip hop est souvent compris entre 80 et 100 BPM.

Même si le choix des sons reste assez **libre** au final, voici quelques recommandations.

Choisissez un kick avec un son assez **profond** et lourd pour rajouter du corps à votre instrumentale (dit comme ça, ça paraît un peu bizarre :P). En gros c'est pour faire bouger des têtes, vous me suivez ?

Pour le Snare, selon si vous cherchez à créer un rythme assez rapide prenez-le vif et **énergique** ou au contraire plutôt lourd si vous cherchez à **ralentir** le rythme.

Voici un pattern de beat hip hop assez classique :

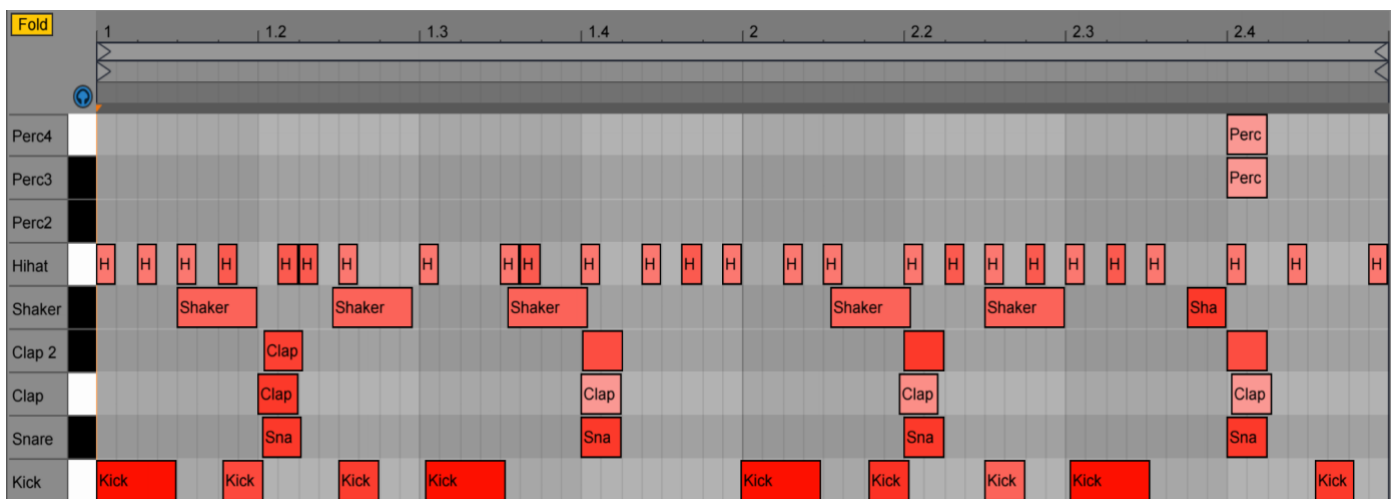


Figure 4 - C'est quasiment le même motif que celui d'Eminem – Mockingbird en ce concerne le couple Kick/Snare

En détail :

- On place un kick sur les 1^{er} et 3^e temps (tous les 2 temps)
- D'autres kicks viennent rajouter du groove tout au long des mesures
- La snare va jouer sur les 2^e et 4^e temps en « réponse » au kick
- Bonus : On peut rajouter aussi des claps pour renforcer le snare et des shakers à la place des hats.

Vous pourrez très bien créer votre rythmique avec votre contrôleur pour y glisser quelques imperfections pour humaniser tout ça (léger décalage sur les temps et vitesse).

J'ai remarqué en analysant quelques instrumentales notamment ceux qui du producteur Dr. Dre que les kicks viennent souvent en même temps que la note jouée de la mélodie.

Ce qui fait la particularité et la richesse du rap c'est qu'au final il n'y a pas vraiment de règles strictes. Sa construction reste **flexible** et **ouverte** à l'expérimentation. C'est ce qui fait sa force !

Je vous encourage à vous **inspirer** de la musique que vous aimez pour trouver de bons rythmes, en pratiquant l'écoute active comme je vous le suggérais dans mon [article](#) sur la créativité.

Trap

La Trap est un genre de musique avec un rythme plus **lent** que le hip hop de ce fait le tempo est compris en générale entre 130 et 150 BPM.

Ce sous genre est devenu quasiment incontournable pour celui qui veut se lancer dans le **beatmaking**.

Comme tout genre hip hop/rap, on utilisera des kicks et snares (ou clap) et surtout des charlestons (Hi Hat).

Ce dernier sera d'ailleurs déterminant pour apporter du **groove** et de la variation tout au long du morceau.

Le choix des sons de percussions seront aussi différents en fonction de **l'intention** qu'on souhaite transmettre.

Souvent on privilégie, un kick assez étouffé et dans les basses fréquences avec un sub pour donner de la résonance.

On rajoutera par la suite la fameuse basse 808 qui ira souvent avec le kick.

Les sons utilisés viendront souvent de la TR-Roland 808, la machine star de la Trap, qui est une Drum machine avec un kit de percussions idéale pour la trap.

La snare de la 808 ou tout autre Snare conviendra.

Faites votre choix selon vos préférences.

Voici un exemple simple d'une rythmique Trap :

En détail :

- Le kick est joué toutes les mesures, mais une fois sur deux sera légèrement en retard et doublé pour amener une variation et ...du groove !
- La snare est placée sur chaque 1/3 temps ralentir le rythme. (Au lieu de $\frac{1}{2}$ et $\frac{1}{4}$)
- Les Hi hats fermées jouent en fond avec quelques variations et des roulements.

Pour les variations, vous avez plusieurs choix :

- Alternier des notes et des silences
- Soit mettre des triolets (notes divisées par 3) => on appelle ça un roll (très courant en Trap)
- Ou combiner des notes de différentes valeurs comme des $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$ et $\frac{1}{32}$ (utile pour des rolls)

Pour rajouter de la dynamique à votre beat et encore plus le rendre plus réaliste, vous pouvez jouer les notes avec des vitesses différentes.

La vitesse, c'est la puissance à laquelle on joue notre note.

House

La house a plusieurs sous genres dérivés mais dans ce guide, nous parlerons des fondamentaux.

La House a, en général, un BPM compris en 110 et 140 pour un rythme assez rapide.

Le Kick doit être assez lourd et percutant étant l'élément principal du beat.

Un rythme house a pour but de faire danser. Alors il faut envoyer du lourd 😊

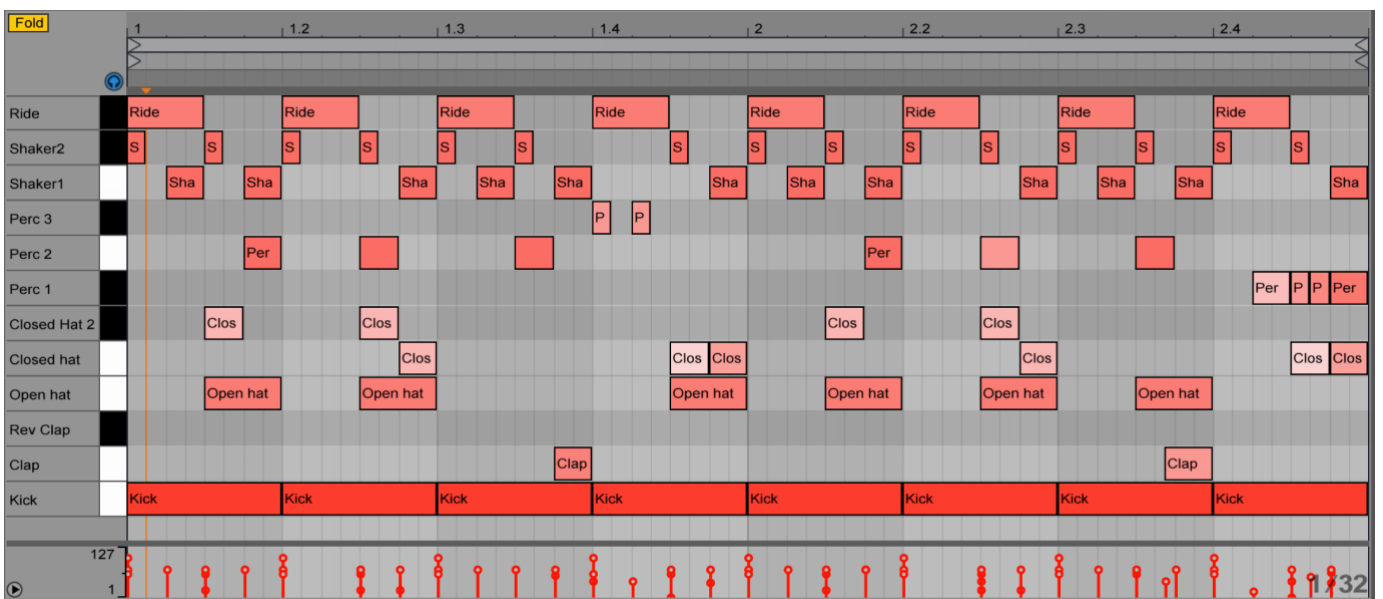


Figure 5 - Un beat house de base

En détail :

L'élément fondamentale d'un beat house va être ... le kick. (Oui, encore !)

On le placera chaque $\frac{1}{4}$ de temps pour avoir un rythme soutenu. Ce pattern est appelé aussi le « four-on-the-floor ».

Pour le reste, vous pouvez essayer différents types de percussions tel que les habituels snares, hats ou encore des percussions africaines ou latines comme les bongos, djembé.

En ce concerne le placement dans le temps, il faut combler le vide entre les kicks pour garder une tension continue.

N'hésitez pas à enlever, réduire ou même déplacer certaines notes d'un pattern pour varier le beat et créer de l'inattendu.

En fait, cela vaut pour n'importe quel genre de musique.

Conclusion

On arrive à la fin de ce guide, j'espère qu'il vous aidera à créer vos premières compositions / productions.

J'ai mis les différentes parties dans un certain ordre mais vous êtes totalement libres de commencer par ce que vous voulez.

N'hésitez pas à tester différentes approches ;)

En tout cas, j'ai été ravi de l'écrire et cela m'a servi également à condenser ce que j'ai appris depuis que j'ai commencé la MAO.

Je n'ai pas pu parler de tous les genres musicaux vous vous en doutez bien car ça serait trop long et je ne connais pas tout.

Cependant, les conseils donnés dans ce guide vous serviront sûrement je l'espère dans votre style.

Loïc