



# Guy Bergeron

Canada, Québec

## Funk groove #11

### A propos de l'artiste

Né dans la ville Québec, Guy Bergeron a fait ses études en guitare classique et jazz ainsi qu'en composition et ce, dans différentes institutions : Cégep de Ste-Foy, Cégep de Drummondville, Université de Montréal et Conservatoire de musique de Québec. Il travaille comme compositeur, arrangeur, chef d'orchestre, professeur, technicien de son et musicien-pigiste (guitare, banjo, mandoline, basse électrique) depuis plus de 20 ans. Il a enregistré, à son studio, les albums et des maquettes d'une centaine de groupes musicaux de la région de Québec. Il a aussi écrit des arrangements et des compositions pour divers ensembles vocaux et instrumentaux. Bref, Guy Bergeron est un passionné de la musique et sa passion l'amène à toucher à une très grande variété de styles de musique.

**Qualification :** Diplôme d'étude collégial en musique.  
3e cycle en composition au conservatoire de musique de Québec.

**Sociétaire :** SOCAN - Code IPI artiste : 206325403

**Page artiste :** [https://www.free-scores.com/partitions\\_gratuites\\_guy-bergeron.htm](https://www.free-scores.com/partitions_gratuites_guy-bergeron.htm)

### A propos de la pièce



**Titre :** Funk groove #11  
**Compositeur :** Bergeron, Guy  
**Arrangeur :** Bergeron, Guy  
**Droit d'auteur :** Copyright © Guy Bergeron  
**Editeur :** Bergeron, Guy  
**Instrumentation :** Guitare, basse, batterie  
**Style :** Jazz

### Guy Bergeron sur [free-scores.com](https://www.free-scores.com)

#### LICENCE

Cette partition nécessite une autorisation :

- pour les représentations publiques
- pour l'utilisation par les professeurs

**S'acquitter de cette licence sur :**

<https://www.free-scores.com/licence?p=ahbeCeEBp0>



- écouter l'audio
- partager votre interprétation
- commenter la partition
- s'acquitter de la licence
- contacter l'artiste

Interdiction de diffusion sur d'autres sites Web.

# FUNK GROOVE #11

♩ = 100

ELECTRIC GUITAR

ELECTRIC BASS

DRUM SET

E.GTR.

E.B.

D. S.