



LE SOLFÈGE RYTHMIQUE

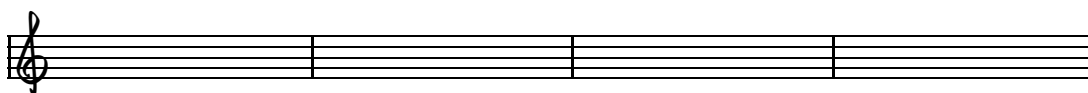
La musique est comme une langue, elle s'écrit, elle se lit et à défaut de se parler, elle se joue !

Et pour comprendre ce langage, il existe une série de petits symboles à connaître (un peu comme l'alphabet), ainsi que quelques notions.

Parmi ces symboles, commençons par **les différentes notes de musique.**

Nous ne parlerons pas ici de Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si mais plutôt de la valeur rythmique de ces notes car, ce qui définira si une note est un Do, un Ré ou un Mi, c'est l'endroit où l'on place la note sur la portée.

La portée est le groupe de 5 lignes horizontales et parallèles. On y écrit les notes sur les lignes et entre les lignes.



Avant donc de se retrouver sur une portée, les différents symboles de notes nous donnent une information très importante : **leur durée.** C'est l'aspect rythmique du solfège.

Voyons les différents symboles de notes et leur valeur.

LES DIFFÉRENTES FIGURES DE NOTES



La RONDE dure 4 temps.



La BLANCHE dure deux temps.



La NOIRE dure un temps.



La CROCHE dure un demi-temps. Comme son nom l'indique, la croche est dotée d'un crochet.



La DOUBLE CROCHE dure un quart de temps, elle est dotée de deux crochets.



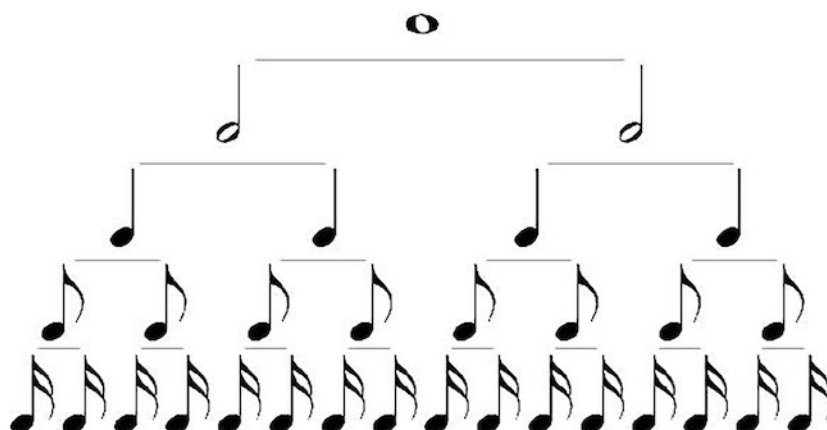
La TRIPLE CROCHE dure un huitième de temps, elle est dotée de trois crochets.

En anglais, ou plus globalement, dans le système international, on nomme les notes différemment:

On dira « **whole note** » (qui signifie « note pleine ») pour parler de la ronde car c'est la plus longue des notes. Par conséquent, on dira « **half note** » (demi note) pour la blanche, car elle vaut la moitié de la ronde. On dira « **quarter note** » (quart de note) pour la noire, « **eighth note** » pour la croche, « **sixteenth note** » pour la double croche, etc.



LE TABLEAU DES VALEURS RYTHMIQUES



Ronde

Blanche

Noire

Croche

Double croche

LES DIFFERENTES FIGURES DE SILENCE



La pause est le silence qui correspond à la ronde, elle dure 4 temps. Elle se place au dessous de la 4ème ligne de la portée



La demi-pause est le silence qui correspond à la blanche. La demi-pause est posée sur la troisième ligne.



Le soupir est le silence qui correspond à la noire.



Le demi-soupir est le silence qui correspond à la croche.



Le quart de soupir est le silence qui correspond à la double croche.

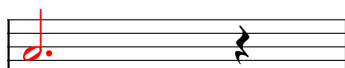


Le huitième de soupir est le silence qui correspond à la triple croche.

LES NOTES POINTEES

Lorsqu'il y a un petit point juste à droite d'une note, cela veut dire qu'elle vaut une fois et demi sa valeur (ex : une blanche = deux temps donc, une blanche pointée = trois temps).

1 2 3 4






LE TEMPO

En musique, le terme correct pour parler de la vitesse est « le tempo ». C'est la vitesse d'exécution d'un morceau ou d'un rythme. On le mesure en **BPM** (battement par minute). Un tempo est donné par des battements réguliers, exactement comme le fait l'aiguille des secondes d'une montre. Et pour exemple, 60 bpm soit, 60 battements par minute est la vitesse de la seconde.

En groupe, **bien ressentir le tempo du morceau est capitale** pour parvenir à jouer ensemble.

LES SIGNATURES RYTHMIQUES

Les signatures rythmiques sont indiquées en début de mesure: 

Mais d'abord **qu'est-ce qu'une mesure?** Une mesure est un espace délimité par deux petites barres verticales dans lequel on écrit les notes de musique. Elles peuvent contenir un certain nombre de battements et ce nombre est défini par la signature rythmique écrit avant la première mesure du morceau. Les mesures se suivent les une après les autres de gauche à droite et ligne après ligne comme l'écriture de la plupart des langues.

Durant vos cours, vous avez déjà sûrement entendu parler de 4/4 ou de 6/8. On appelle cela une **signature rythmique**. Il s'agit du **nombre de temps par mesure et unité de temps**.

Quand on parle d'**unité de temps** ou battements, on parle en réalité de la valeur du temps de référence dans un morceau. Expliqué plus simplement, cela va être la valeur de temps que l'on accorde à notre pulsation.

$\frac{4}{4}$ → INDIQUE LE NOMBRE DE TEMPS OU BATTEMENTS PAR MESURE

4 → INDIQUE L'UNITE DE TEMPS UTILISEE

QUELQUE EXEMPLE DE SIGNATURE RYTHMIQUES :

4/4 : c'est la signature la plus commune : l'unité de temps est la noire et contient 4 pulsations par mesures.



3/4 : c'est la signature utilisé pour la valse, par exemple.



12/8 : c'est une signature ternaire à 4 temps. En ternaire on peut jouer 3 croches par temps, $4 \times 3 = 12$.





7/4 : c'est une mesure dite asymétrique, ou impaire. On la retrouve, par exemple, dans le morceau « Money » de Pink Floyd.



LES TRIOLETS

Le triolet est une division particulière du temps, il permet de diviser 1, 2 ou 4 temps en 3 parties égales. On le distingue par le petit chiffre 3, placé au dessus ou en dessous du groupe de 3 notes.

Nous allons voir **trois formes de triolets** : les triolets de croches, les triolets de noires et les triolets de blanches.

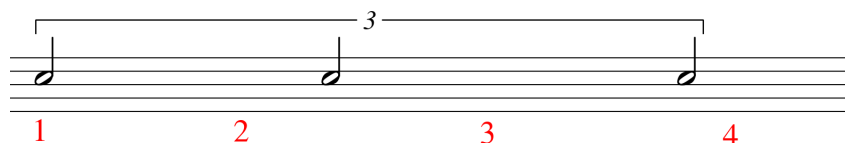
Le triolet de croches permet de diviser 1 temps en trois notes ; il équivaut à la noire. Donc dans une mesure en 4 /4 (à quatre temps) on peut placer 4 triolets.



Le triolet de noires, quant à lui, est égal à une blanche, et permet de jouer 3 notes sur 2 temps. Donc, dans une mesure en 4 /4 on peut jouer 2 triolets de noires.



Enfin le triolet de blanches est égal à une ronde, et permet de jouer 3 notes sur 4 temps. Donc, dans une mesure en 4/4 on peut jouer 1 triolet de blanche.



MAGIE MAGIE... OH DE LA POLYRYTHMIE !

Vous avez peut être déjà entendu parler des **équivalences rythmiques** ou de **polyrythmie**. Le principe est de mélanger deux rythmes qui vont se décaler et se recaler. C'est exactement ce que font les triolets de noires et de blanches. Entraînez-vous à taper les triolets d'une main et tapez le temps de l'autre.

Pour les triolets de noires, vu que l'on joue 3 coups pour 2 temps on obtient du 3 pour 2. On se recale tous les deux temps, sur le **1** et le **3**.

En suivant la même logique avec les triolets de blanches, on joue 3 coups pour 4 temps, et on obtient du 3 pour 4. On se recale sur le **1**.