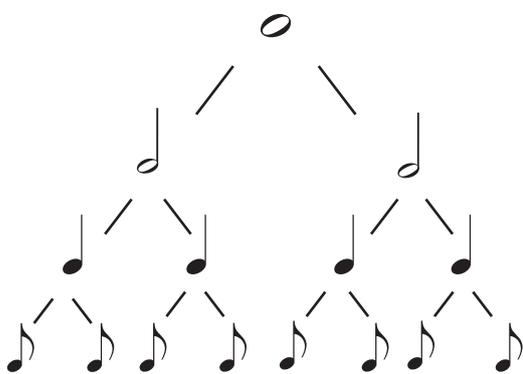




le Rythme 1

Le rythme permet de quantifier la musique dans le temps, il ce note avec des «noires», «croches» etc. et ces équivalents en silence, «sourir», «demi-sourir» etc. Chacune de ces notations est notée sur une bar de mesure, on l'on y écrit la signature rythmique.

Les quantification :

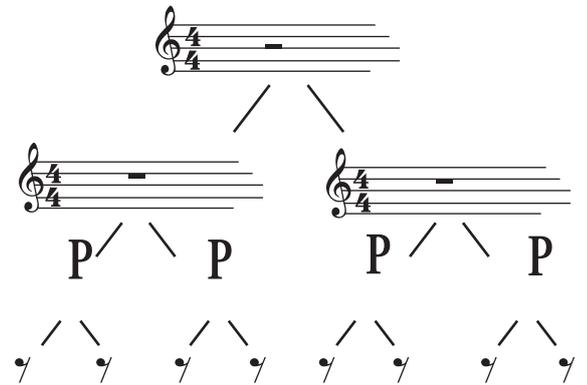


Ronde 4T Silence

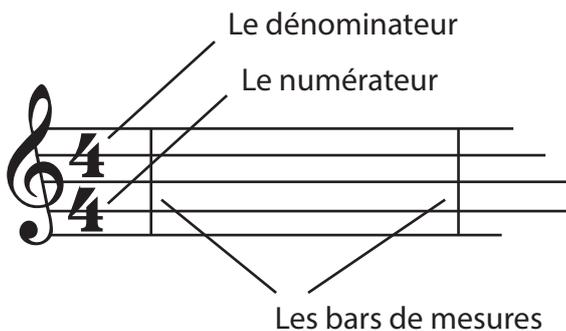
Blanche 2T Silence

Noire 1T Soupir

Croche 1/2T Demi
soupir



La signature Rytmique



Le numérateur représente l'unité de temps :

- Le nombre 1 représente la ronde
- Le nombre 2 représente la blanche
- Le nombre 4 représente la noire
- Le nombre 8 représente la croche

Le dénominateur représente le nombre de temps.

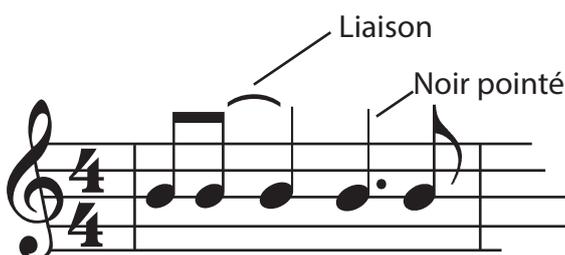
Exemple :

- pour un 4/4 il y aura 4 noir (4temps)
- pour un 7/8 il y aura 7 croche (3temps et demi)
- pour un 2/4 il y aura 2 noir (2 temps)

Cf : dans certain cas le 4/4 peut être remplacé par un C

Les bars de mesure servent à délimiter celle ci, cela aide à se repérer à la lecture de la mesure.

Les autres notation Rytmique :

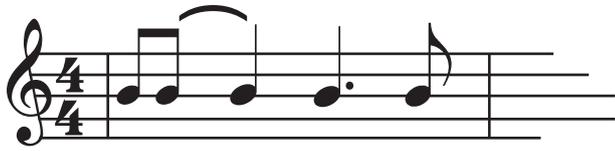


Pour la liaison : l'on ajoute la note qui lié, ici 1 croche plus une noir on à donc un temps et demi.

Pour le point : l'on ajoute la moitié de la note à celle qui est selectionné. Ici l'on à une noire ponté. La noir vaut 1 temps il faudra donc lui ajouté 1/2 temps. La noir pointé vaut donc 1temps et demi.

Lire une rythmique :

Avant de jouer une rythmique il faut la déchiffrer et pour cela il existe plusieurs techniques pour lire et jouer une mesure plus rapidement. Nous allons en faire l'exemple ici avec cette mesure.



Tous d'abord noter les temps :

1 et 2 3 (4) et

$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + 1 + 1.5 + \frac{1}{2} = 4$
1 et 2 3 (4) et

Noter les temps permet d'éviter de se perdre dans une mesure et de retomber plus facilement sur ces pieds.

Ensuite noter les coups de médiator : (pour ceux qui jouent au médiator)

1 et 2 3 (4) et

∩ ∨ ∩ ∨

Chaque temps se joue vers le bas et le «et» du temps vers le haut.

Exo : Suite d'accords possible, G/Em/C/D, Am/Em/Am/Cm

