

CHAPITRE I

Lecture solfiée et tablatures

LEÇON I : LES HAUTEURS

Ce livre suppose que vous avez déjà travaillé La Guitare Acoustique, Niveau Débutant et Moyen, ou que vous estimez être un guitariste chevronné, ayant étudié avec un professeur comme par vous-même. Bien qu'il ne soit pas ici nécessaire que vous sachiez lire la musique, cette connaissance vous aidera beaucoup si vous la possédez. Le présent chapitre est une introduction ou une révision sur le sujet de la lecture musicale. Pour un traitement plus en profondeur, consultez La Guitare Acoustique, Niveau Débutant.

LA PORTÉE

La musique est écrite sur une portée contenant cinq lignes et quatre espaces. Les notes sont écrites alternativement sur les lignes et les espaces dans l'ordre de leur noms alphabétiques.



LA CLEF

La clef indique quelles notes se rapportent à tel espace ou ligne particuliers. Diverses clefs sont employées pour tel ou tel instrument. La musique pour guitare est écrite en clef de G (Sol). La boucle de la clef de G entoure la ligne qui s'appelle G. Quand cette clef est positionnée autour de la deuxième ligne, comme dans la musique pour guitare, elle se nomme clef de G.



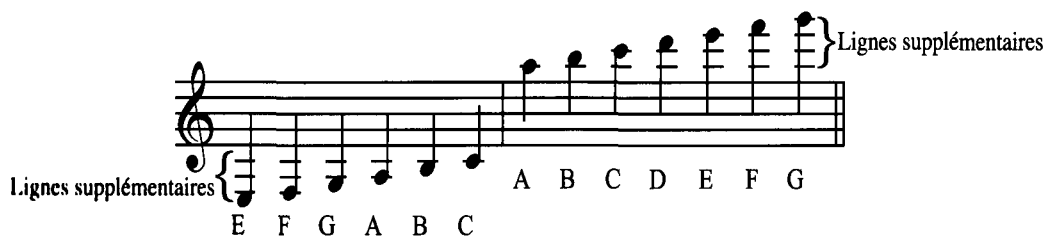
Clef de G

Utilisant la clef de sol, les notes sont comme ci-dessous *



LIGNES SUPPLÉMENTAIRES

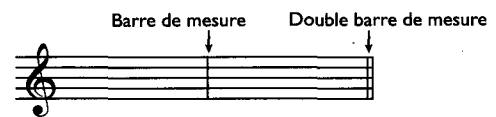
Les lignes supplémentaires sont utilisées pour indiquer les hauteurs qui sortent du seul cadre de la portée, au-dessus ou en dessous.



* Dans la notation ordinaire, la guitare sonne une octave plus grave qu'écrit.

LEÇON 2 : LA MESURE DU TEMPS

La portée est partagée par des lignes verticales appelées barres de mesure. Chaque mesure est une unité égale de temps. Les doubles barres indiquent la fin d'un passage ou d'un exemple.



L'ASSISE RYTHMIQUE

Tout morceau de musique présente des nombres placés au début qui indiquent comment compter le temps.

Exemples: $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{6}{8}$

Le nombre supérieur indique le nombre de temps par mesure.

Le nombre inférieur indique le type de temps musical.

Par exemple: Quand le chiffre du bas est 4, la noire (voir ci-dessous) vaut 1 temps.

Quand le chiffre du bas est 8, la croche (voir ci-dessous) vaut 1 temps.

Parfois, un **C** est écrit pour signifier la mesure à $\frac{4}{4}$

NOTES ET SILENCES DANS LA MESURE À $\frac{4}{4}$

Ces symboles indiquent le type de valeur rythmique :

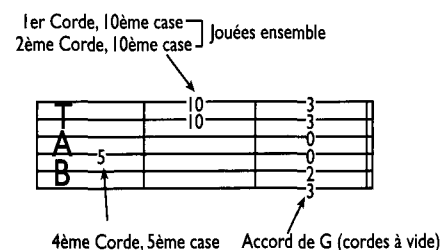
Ronde		pause	— = quatre temps
Blanche		demi-pause	— = deux temps
Noire		soupir	<i>fff</i> = un temps
Croche		demi-soupir	= 1/2 temps
Double croche		quart-de-soupir	(x) = 1/4 de temps

Les notes dont la durée est en-deçà de la noire sont habituellement groupées par un trait :



LEÇON 3 : LA TABLATURE

La tablature (TAB) est une représentation graphique des cordes de la guitare. La ligne du haut représente la 1ère corde ; la ligne du bas représente la 6ème corde. Les nombres sur les lignes indiquent quelles cases jouer.



PREMIÈRE PARTIE-ASTUCES EN TOUS GENRES

CHAPITRE 2

Nouvelles techniques

LEÇON 1 : ACQUÉRIR VITESSE ET DEXTÉRITÉ

EXACTITUDE ET ÉCONOMIE DE MOUVEMENT

L'exactitude et l'économie de mouvement sont les clefs qui permettent d'acquérir vitesse et agilité de jeu. Essayez d'identifier les mouvements musculaires spécifiques requis pour jouer des passages particuliers sur la guitare, et éliminez ensuite tout mouvement superflu qui nuirait à votre efficacité. Voici trois conseils cruciaux pour améliorer votre technique :

1. Soyez observateur à l'égard de votre technique. Faites attention à la façon dont vous tenez la guitare, à la position de vos mains, vos mouvements de doigts et votre respiration.
2. Jouez à l'économie. Produisez des mouvements aussi restreints que possible, et essayez d'éviter toute tension. Restez détendu.
3. Pratiquez des exercices qui requièrent des techniques ou des mouvements spécifiques, et concentrez-vous sur les résultats vers lesquels tendent ces exercices. Ceux-ci ont peu d'impact si vous n'essayez que de les jouer très vite.

Voici ci-dessous quelques exercices que vous pouvez pratiquer pour échauffer vos doigts et à acquérir vitesse et exactitude. Pour en tirer un profit maximum, suivez ces étapes :

1. Concentrez-vous sur le mouvement de vos doigts. Maintenez-les toujours à proximité des cases. Déplacez-les à la manière dont fonctionnent les pistons d'un moteur de voiture. Ne jouez pas trop vite ! Il est préférable de jouer lentement et de se concentrer sur l'amélioration technique plutôt que de vouloir jouer vite à tout prix.
2. Concentrez-vous sur la synchronisation main droite (attaques) et main gauche (fretages). Tâchez d'intérioriser la "saccade" synchrone entre les deux avant-bras qui produisent chaque note.
3. Pratiquez ces exercices quelques minutes au début de chaque séance. Cela vous permettra d'aborder les choses avec la meilleure technique possible. Assez rapidement, la technique acquise grâce aux exercices commencera à porter ses fruits au niveau de votre jeu.

EXERCICE DE PISTON I

Cet exercice se joue sur la 3ème corde, mais pratiquez-le sur chaque corde.

1
Plage
2

etc.

Continuez vers le haut du manche

T																																				
A	1	2	1	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	5	4	5	6	5	4	5	4	5	6	5	6	7	6
B																																				
	1	2		2	3	2	3	4	3	1	2		2	3	2	3	4	3	1	2		2	3	2	3	4	3	1	2		2	3	2	3	4	3

EXERCICE DE PISTON 2

Comme l'exercice de Piston 1, cet exercice se joue sur la 3ème corde, mais pratiquez-le sur toutes les cordes.

Les exercices suivants vous aideront à étirer vos doigts et acquérir une position de main gauche efficace. Veillez à ce que votre main ne s'éloigne pas du manche, et tout particulièrement votre petit doigt. Si vous ressentez une certaine douleur en pratiquant ces exercices, arrêtez aussitôt ! Vérifiez votre position de main. Il se peut que vous pliez trop votre poignet, ou vos doigts trop en arrière de la jointure. Détendez-vous et jouez très lentement !

Essayez de déplacer tous ces exercices à divers endroits sur le manche.

EXERCICE D'EXTENSION 1

Essayez de maintenir tous vos doigts en position jusqu'au moment de déplacer à nouveau votre 1er doigt. Laissez les notes sonner toute leur durée.

EXERCICE D'EXTENSION 2