



Notion n°4 – L'armure et ses altérations

I. L'armure

« Ensemble des altérations (dièse, bémol) constitutives de la tonalité d'une pièce musicale, placées après la clé et avant le chiffre de mesure. » - Le Petit Larousse illustré.

L'armure est également appelée « armature ».

DÉFINITION ANNEXE

Une tonalité est « l'ensemble des relations entre les degrés hiérarchisés d'une échelle de son ou d'une gamme, par rapport à la tonique. Synonyme : ton. » - Le Petit Larousse illustré.

Une armure comprend la clé, les altérations (s'il y en a) et le chiffrage. Si l'on suit ces définitions, voici comment elle se présente.



Dans cet exemple, quelles altérations avons-nous à l'armure ? Deux bémols \flat , un sur un **Si** et l'autre sur un **Mi**. C'est la gamme de Si bémol majeur (qui est relative* à Sol mineur). Sa note tonique est le Si (la tonique est la note qui donne son nom à la gamme). Quand on joue, on commence donc par un Si bémol.

Après ces symboles, nous voyons que nous sommes en $\frac{3}{4}$ (on prononce « en trois quatre »). Cette partie se nomme le chiffrage.

- 3 Le numérateur indique le nombre de temps (abréviation *tps*) utilisé dans la mesure.
- 4 Le dénominateur indique l'unité (ou la valeur) de temps dans la mesure. On compte alors les temps à la noire, c'est la valeur de référence.

Donc pour comprendre ce chiffrage, nous devons l'interpréter de cette façon : dans une mesure, nous devons avoir l'équivalent de 3 noires. Peu importe les figures utilisées, la somme des temps doit être égale à 3 noires, donc 3 temps.

Pourquoi le 4 est la valeur de la noire ? Parce qu'on prend la plus grosse figure de base (la ronde \bullet) et qu'on se réfère au tableau des figures de note, on voit qu'elle vaut 4 noires. En l'occurrence, on suit cette même logique pour ne pas s'y perdre. Le 4 est donc le chiffre de la noire dans un chiffrage et uniquement dans celui-ci. Je rappelle que la noire vaut 1 temps dans une mesure. En effet, il faut faire un peu de calcul.

Les mesures permettent de diviser la partition en portions de temps égales. Il y a toujours le même nombre de **TEMPS** dans les mesures, sauf si un autre chiffrage a été déterminé dans la partition. On peut, dans une même partition, passer du $\frac{3}{4}$ à $\frac{2}{4}$ comme la musique du générique de *Mission Impossible*. Je précise au passage que le morceau au-dessus est en binaire. Néanmoins, nous verrons les systèmes binaire et ternaire dans une autre fiche car cela tient plus des pulsations, chose que nous aborderons avec les figures de rythme (vous en avez quelques-unes sur la portée, cependant il en existe d'autres).

NB : il est possible de voir au niveau du chiffrage deux autres signes comme un \mathbf{C} ou un \mathbf{C} . C'est une autre manière d'écrire le $\frac{4}{4}$ ou le $\frac{2}{2}$. Retenez donc que $\mathbf{C} = \frac{4}{4}$ et que $\mathbf{C} = \frac{2}{2}$.

BONUS : L'ANACROUSE

Sur le schéma, nous voyons une anacrouse. **Il s'agit d'une note (ou d'un groupe de notes) qui précède le premier temps fort d'une phrase musicale.** La mesure est particulièrement incomplète, il manque des temps et c'est tout à fait normal. Nous devons voir l'anacrouse comme une mesure fragmentée car, si vous vous souvenez, une mesure doit conserver des portions égales.

Dans l'exemple, nous avons une noire après le chiffrage, 1 tps/3, qui ne doit pas rester isolée. Que faisons-nous à ce moment-là ? Nous devons retrouver à la fin de la chanson (ou d'une partie) les temps restants, 2 tps/3. Pour conserver l'équilibre, j'ai rajouté une blanche à la fin de la portée. **Les deux morceaux de mesures incomplètes finissent par se joindre pour n'en faire qu'une.** Si je tiens compte de ce fait, j'ai bien mes 3 tps/3. La dernière mesure n'a donc pas besoin d'un soupir pour être complète.

Vous ne rencontrerez pas d'anacrouse constamment, mais ce sont des choses bonnes à savoir.

II. Les altérations

Il s'agit des dièses \sharp et des bémols \flat . À quoi servent ces altérations ? Leur rôle consiste à donner une ambiance au morceau à jouer. Ces ambiances, nous les appelons « modes » qui sont au nombre de deux. Alors, à la question « dans quel mode est cette chanson ? » il faudra répondre : en mode Majeur ou en mode mineur.

Par convention, nous écrivons toujours les gammes majeures avec un « M » (exemple : Fa M) et les gammes mineures avec un « m » (exemple : Ré m). Le dièse et le bémol ont chacun un pouvoir.

\sharp Le dièse augmente une note d'un demi-ton.

\flat Le bémol abaisse une note d'un demi-ton.

Toutefois, il existe un autre symbole qu'on rencontre parfois dans les partitions : le bécarre \natural . Lui, il annule le pouvoir du dièse ou du bémol mais **uniquement sur une mesure**. Si on veut annuler le pouvoir d'une altération dans une autre, il faudra remettre un = à l'endroit adéquat. Le reste du temps, on applique les altérations qui figurent à la clé.

Pour ne pas avoir la mauvaise sensation d'appréhender ces altérations, je vous conseille vivement d'apprendre les gammes. Il n'y en a que quinze (même si cela paraît énorme). Vous n'êtes pas obligé(e) de tout apprendre d'un coup. Au contraire, je vous recommande d'y aller par palier. Au fur et à mesure que vous réviserez vos gammes, vous allez apprendre à bien placer vos doigts sur votre instrument. Vous développerez par la même occasion votre dextérité (= aisance manuelle dans l'exécution du jeu grâce à la mémoire musculaire). Nous verrons ces gammes dans d'autres fiches.

** Gamme relative : il s'agit d'une gamme qui possède la même armure qu'une autre mais dans un mode différent. Dans l'exemple, Si \flat majeur et Sol mineur sont des gammes relatives. Toutefois, elles ne sonneront pas de la même manière. La première aura une ambiance joyeuse, la seconde sera mélancolique.*

Attention : ne pas faire l'erreur de croire qu'elles sont identiques à cause de leur armure.

Apprenez bien !