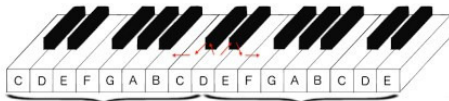


LA CONCEPTION DU CLAVIER

La nature symétrique du clavier

Le clavier peut aussi être vu comme une conception symétrique. Le clavier moderne présente 2 notes repères qui agissent comme un miroir et divisent le clavier en 2 parties, chacune étant la réplique de l'autre.

Un des repères est le Ré du milieu. En plaçant les 2 pouces sur ce Ré, il est possible de s'écarter chromatiquement en miroir.



Vous remarquerez que les 2 mains ont la même position topographique sur chaque note. Quand la main droite joue une touche noire, la main gauche joue une touche noire.



Le 2^e repère du clavier est le La^b.

DESIGN OF THE KEYBOARD

The Symmetrical nature of the Keyboard

The keyboard can also be seen as a symmetrical conception. The modern keyboard presents two notes which function as mirror points and divide the keyboard in two parts, each part being the mirror image of the other. Such a point is middle D. By using it to divide the keyboard, it is possible to play outward chromatically in a perfectly symmetrical fashion.

You will notice that both hands are in the same topographical position mirroring each other on every note. When the right hand plays a black key, the left hand plays a black key, etc.



LA TOPOGRAPHIE

La topographie nous donne les caractéristiques naturelles et artificielles d'un paysage.

Topographie de la Terre



Topographie du clavier de piano



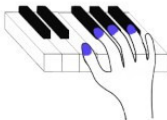
En étudiant la topographie du clavier, il semble évident que la main s'adapte toute seule au groupement inégal des touches noires et blanches, et change quand le groupe change.

Adapter les doigtés des notes à la gamme est comme adapter sa main à un gant à 3 ou 4 doigts, où le pouce trouve sa place sur une touche blanche et les autres doigts se tendent pour atteindre les touches noires.

Le rôle du pouce est simple :

Le **doigt court** (le pouce) joue une **touche longue** (blanche)

Les **doigts longs** jouent les **touches courtes** (les noires)



Avec cette approche, le pouce, le doigt le plus lourd et le plus fort de la main, est le *guide* de la main, son *pilier*. Comme il est aussi le plus court, il est utilisé pour jouer les touches longues (les blanches).

Le pouce marquera le point de départ des « pattes » et des « griffes ».

TOPOGRAPHY

"Topography" is the arrangement of the natural and artificial features of an area.

Earth Topography

Piano Keyboard Topography

Having investigated the topography of the keyboard, it is obvious that the hand must adapt itself to the uneven pattern of white and black keys, of long and short keys, and shift when the pattern shifts.

Fitting the fingers to the notes of the scale feels like fitting the hand into a glove; a three or four fingered glove where the thumb finds its comfort on a white key and the other fingers stretch out to reach black keys.

The rule of Thumb is simply:

short finger (the thumb) plays long keys (the white keys)

long fingers play short keys (the black keys), as well as the white keys.

In this approach, the thumb, being at once the heaviest and strongest of the fingers of the hand, is seen as the anchor and the guide of the hand.

The thumb will mark the start of the "paw" or "claw".

Le pouce marquera le départ des «pattes» ou des «griffes» quand les mains s'écarteront du centre du clavier. Ou, au contraire, le pouce marquera la note finale des pattes ou des griffes quand les mains rejoindront le centre du clavier. Les autres doigts, plus longs, peuvent jouer les touches blanches ou atteindre les touches noires, plus courtes.

Le petit doigt, appelé «Pinky» aux États-Unis, n'est ni long, ni très fort, mais son rôle est essentiel pour équilibrer une patte qui a besoin juste d'une note supplémentaire pour compléter une phrase musicale ; il est aussi utilisé pour lancer la patte de l'extérieur du clavier vers le centre en fournissant une fin stable à la structure mélodique.

Une griffe :



The thumb will mark the start of the "paw" or "claw" when the hands are moving outwards from the center of the keyboard. Or, on the contrary the thumb will mark the final note of the paw or claw when the hands are moving toward each other.

The other, longer fingers may play the white keys or reach for the shorter black keys.

The little finger, which we tenderly call the "Pinky" in America, is neither long nor terribly strong, but its role is vital in balancing off a paw that needs just one more note to complete its musical phrasing or is used to launch the "paw" from the outside towards the center of the keyboard as well as provide a stable ending for the melodic structure.

A claw:

Une patte :



A paw:

EXERCICES

PRACTICE PIECES

Petite pièce pour tétracordes

Little Tetrachord Pieces

Petite pièce pour tricordes

Little Trichord Pieces

En montant et descendant les gammes, la main alterne des suites de 3 notes (griffes) avec des suites de 4 notes (pattes) et vice-versa. Le pouce ne « glisse » pas vraiment sous les doigts qui viennent de jouer, car la main elle-même se déplaçant avec un petit geste rapide du bras et du poignet, le pouce et le prochain groupe de doigts sont prêts à jouer la suite de notes suivantes sans casser le rythme et la fluidité.

In running up and down the scales, the hand alternates the three note chain (Claw) with the four note chain (Paw) or vice versa. The thumb does not so much "slide under" the fingers that have just played, as the hand itself is moved by a quick, small gesture of the arm and wrist, so that the thumb and the next group of fingers are ready to play the next chain of notes without breaking its rhythm and flow.