

Le Bandonote

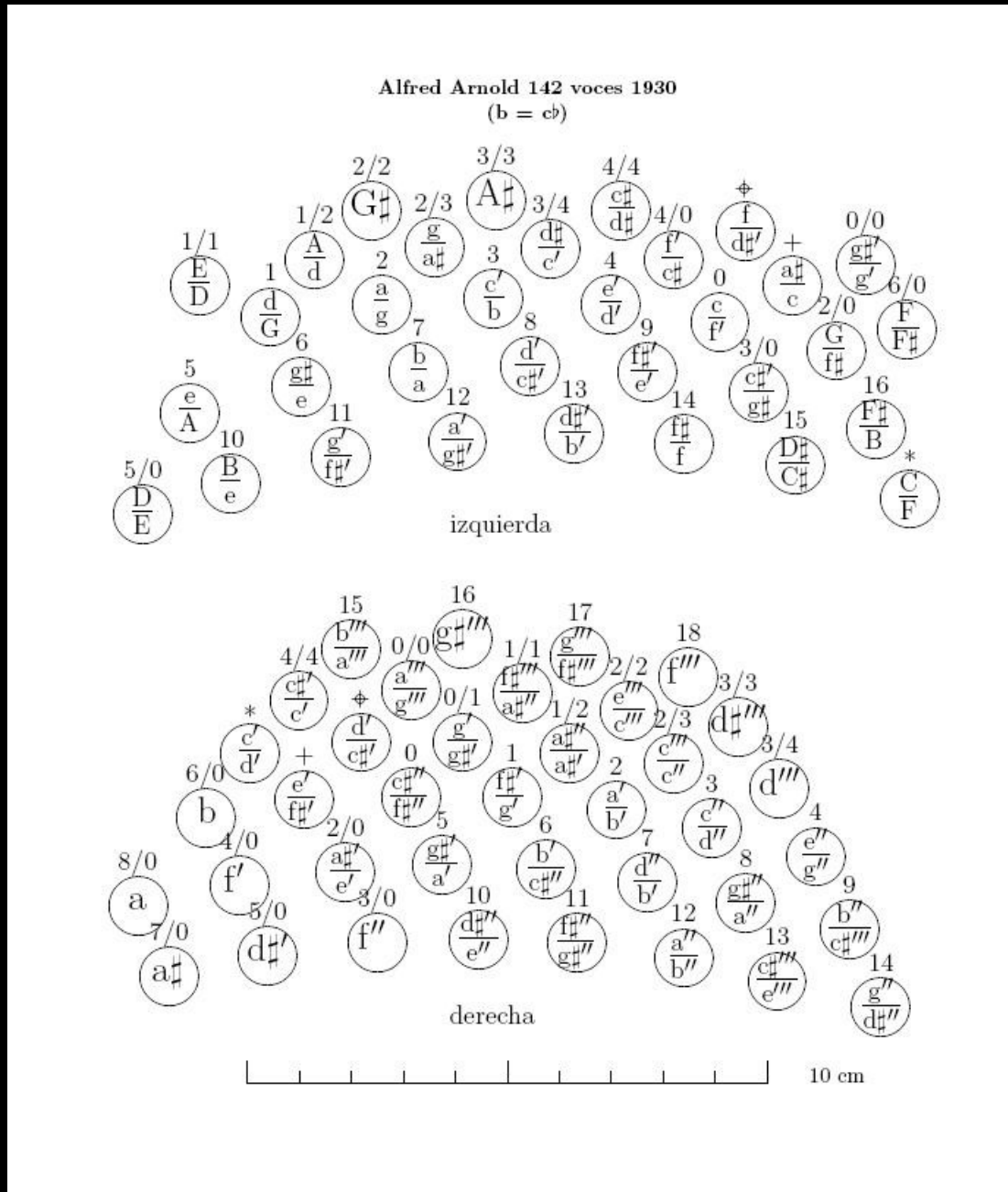
Le Bandonote est un jeu de cartes visant à favoriser la mémorisation rapide des touches du bandonéon bi-sonore, 142 voix, AA



Ce jeu a suscité la curiosité, en particulier de la part d'étudiants débutants. C'est pourquoi, il m'a semblé utile de le présenter ici.

Cette présentation, vous donnera, je l'espère, l'envie et les moyens de fabriquer votre propre Bandonote.

Le Bandonote se base sur le plan de clavier suivant :



Il est simplement sa matérialisation sous forme de cartes de jeu.

Ainsi :

1 rond de ce plan = 1 touche du bandonéon = 1 carte du Bandonote

Le Bandonnote, c'est quoi ?

Le Bandonnote se compose de 71 cartes.

33 cartes sont de couleur bleue et les 38 autres sont vertes.

Le choix de ces couleurs est totalement arbitraire.

Les cartes bleues correspondent aux touches du clavier côté gauche,
les cartes vertes à celles du clavier côté droit.



gauche



droite

Chaque carte comporte une lettre sur son endroit, une autre sur son envers.

Elles sont parfois suivies d'un dièse (#), et parfois d'un ou plusieurs primes (' ou '' ou ''').

Afin de simplifier, il n'y pas de bémols puisque une équivalence est toujours possible avec les dièses ($a\# = \text{si } b$).

**Le but de ce jeu est d'apprendre
à reconstituer le clavier,
de mémoire.**



Informations de départ

Il y a 3 principaux codes :

- le code des couleurs des lettres
- les équivalences entre les notes et les lettres
- le code de la hauteur des notes

Le code des couleurs des lettres

Les cartes bleues portent des lettres bleues. Les cartes vertes portent des lettres vertes.

- une lettre de couleur claire représente une note lorsqu'on ouvre le soufflet. (je l'appelle note « ouverte »)



ou bien



- une lettre de couleur foncée représente une note lorsque l'on ferme le soufflet. (je l'appelle note « fermée »)



ou bien



- une lettre de couleur très foncée représente une note qui reste la même que l'on ouvre ou que l'on ferme le soufflet. (je l'appelle note « double »)



ou bien



Les équivalences entre les notes et les lettres

Ici, ce que j'ai retenu de la méthode créée par l'immense musicien et pédagogue Jean-Michel ARNAUD.
Version originale : Les lettres pour les notes, dans Formules Harmoniques, de Jean-Michel ARNAUD, p. 13
(Méthodes disponibles sur le site de l'auteur : arnaudmusique.fr)

Lettre (majuscule ou minuscule)	équivalence en	note	Astuce mnémotechnique pas très sérieux, mais efficace ! J-M ARNAUD
A		La	Ah la la !!!!
B		Si	imBéSile !
C		Do	C'est Dommage !!!
D		Ré	DesseRé(z), s'il vous plait !!!!
E		Mi	LEucéMi(e)
F		Fa	F c'est Facile !
G		Sol	Gé suis Sol

Les hauteurs de notes

Les lettres sont soit en majuscule soit en minuscule.

Les minuscules pourront apparaître seules, ou suivies d'un prime ('), de deux primes (''), ou de trois primes ('''').

Cela correspond à la tessiture de la note (selon qu'elle soit basse ou plus aiguë)

Nous le voyons avec l'exemple de la note **Do** dont la traduction en lettre est **C**.

Clavier côté gauche

en ouvrant le soufflet

Do Re Re# Mi Fa Fa# Sol Sol# La La# Si Do Do# Re Re# Mi

Fa Fa# Sol Sol# La La# Si Do Do# Re Re# Mi Fa Fa# Sol Sol# La

Clavier côté droit

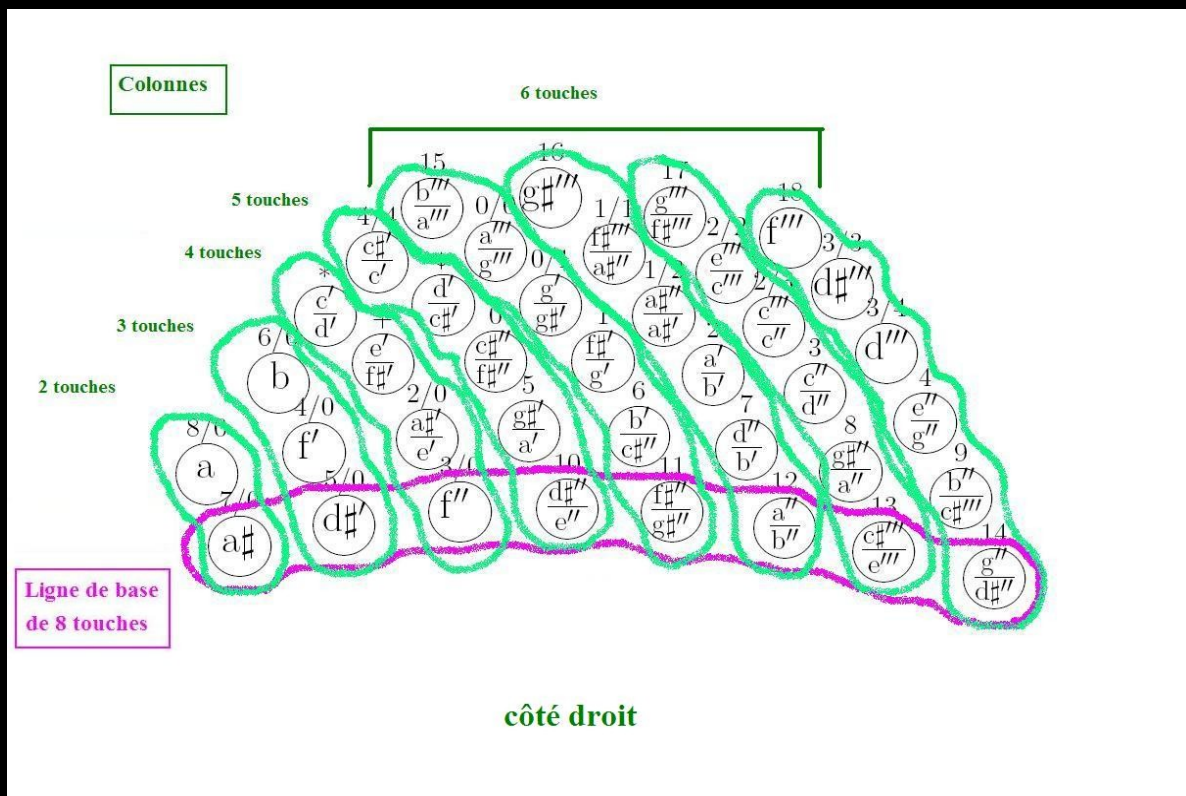
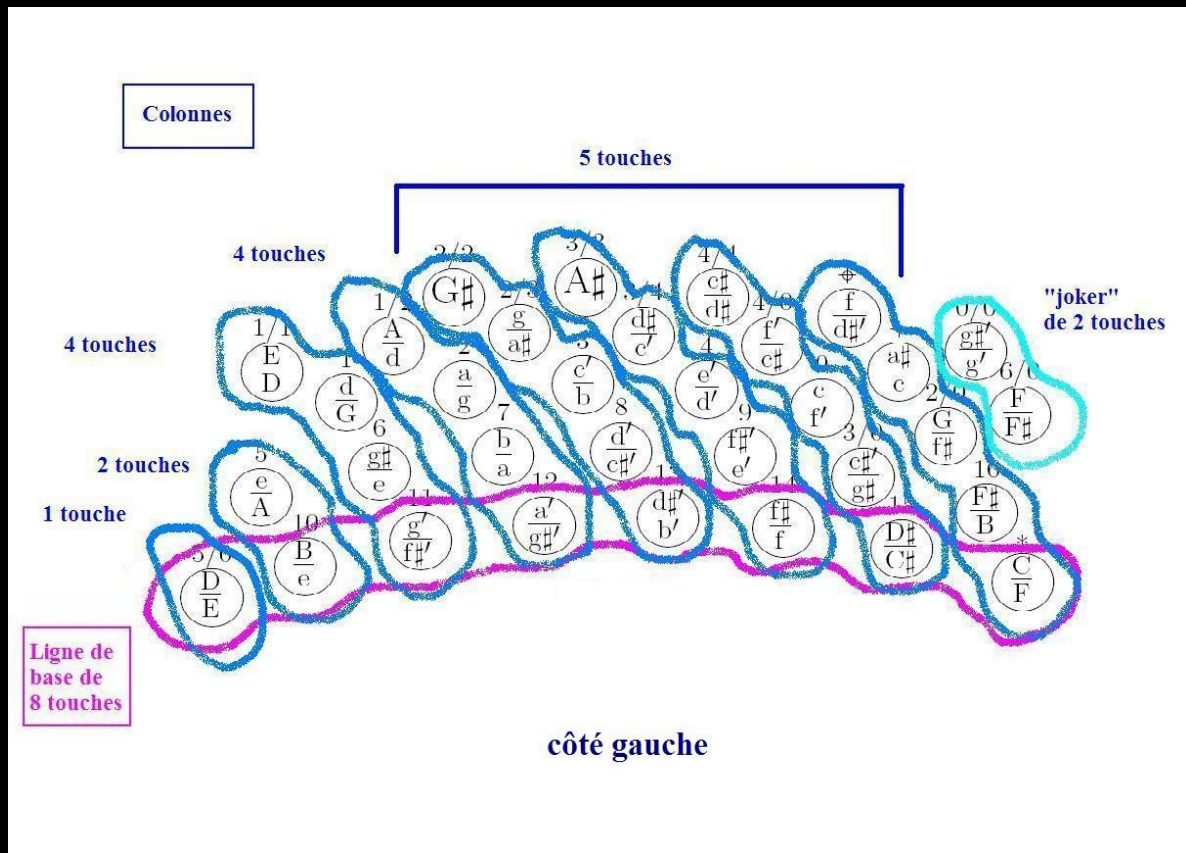
en ouvrant le soufflet

La La# Si Do Do# Re Re# Mi Fa Fa# Sol Sol# La La# Si Do Do# Re Re#

Mi Fa Fa# Sol Sol# La La# Si Do Do# Re Re# Mi Fa Fa# Sol Sol# La Si

Il est également intéressant de connaître l'organisation des touches en lignes et colonnes pour chaque côté du clavier.

Placement des touches dans le clavier :



En résumé

A gauche comme à droite
une ligne de base de 8 touches

et pour les colonnes
(toujours en partant de la gauche du clavier)

à gauche

à droite

1, 2, 4, 4, puis toujours 5
avec un "joker" de 2 touches

2, 3, 4, 5 puis toujours 6 touches

Il y a encore de nombreuses choses à constater en observant ce clavier. J'ai choisi de ne pas les aborder. D'abord, par souci de légèreté, et aussi parce que cela élargirait trop le cadre de cette présentation. Je vous indique néanmoins quelques éléments :

- Les notes « doubles » (même son en ouvrant ou en fermant le soufflet), où sont-elles, combien sont-elles ?
- Certaines notes n'existent pas, alors que celle d'avant et celle d'après sont bien là. Quelles sont ces notes « manquantes » ? Combien sont-elles ?
- Certaines notes apparaissent, par contre deux fois. Pour vous mettre sur la bonne piste : il s'agit de certains Mi. Quels sont les Mi concernés, où sont-ils ?
- Il y a un grand nombre de notes que l'on peut faire sonner indifféremment avec la main gauche ou la main droite. Quelles sont-elles ?

Une idée pour bien visualiser la réponse à cette dernière question :

Prenez votre plan de clavier et des feutres surligneurs. Colorez chaque catégorie de notes d'une couleur différente.

Ex : les notes en majuscules en bleu, les notes un minuscules simples en vert, les minuscules ' en jaunes, etc.

Vous verrez apparaître ainsi la configuration sonore de votre bandonéon.

Vous aurez un grand nombre de réponses à ces questions en jouant avec votre Bandonote.

C'est donc le moment de se demander :

Comment jouer avec le Bandonote ?

Comment s'amuser avec le Bandonote ?



Quelques astuces :

- ★ au début, il est plus simple de poser chaque carte en regardant le plan.
- ★ une fois le clavier recréé, repérez les notes que vous connaissez déjà et que vous auriez pu trouver sans le plan.
- ★ Vous pouvez alors essayer de deviner quelle est la note de l'autre côté de ces cartes dont vous vous souvenez déjà.
- ★ Une autre technique est de repérer les notes que vous utilisez dans les morceaux que vous jouez.

Lorsque vous commencez à placer les cartes vraiment de mémoire :

- ★ Pour débiter en douceur, vous pouvez placer les cartes à n'importe quelle place, mais selon la structure des lignes et des colonnes (voir emplacement des touches plus haut), et mettre seulement ensuite, à leurs bonnes places, les touches dont vous êtes sûres.
- ★ Les petites quantités d'informations étant plus faciles à retenir, le plus simple est de mémoriser par petites zones. En partant, par exemple, d'une note que vous connaissez bien. Puis, en retenant les notes qui l'entourent.

**Lorsque vous savez poser le clavier entier,
« ouvert » comme « fermé », vous êtes en mesure
de vous amuser à :**

- pointer du doigt une carte, et essayer de deviner quelle note se cache de l'autre côté.

Par exemple : clavier droit, notes en ouvrant le soufflet



- on peut aussi pointer une note , et voir où elle se trouve quand on ferme (si c'était une note « ouverte ») ou l'on ouvre le soufflet (si c'était une note « fermée »)

par exemple : clavier gauche, notes en fermant le soufflet



**Enfin, lorsque tout cela est possible,
il vous reste simplement à prendre une feuille blanche
et dessiner entièrement le clavier de mémoire, à la main.**

C'est tout à fait possible.

Vous pourrez alors ranger votre jeu.



**Vous avez maintenant toutes les informations nécessaires
pour jouer avec un Bandonote,
mais comment le fabriquer ?**

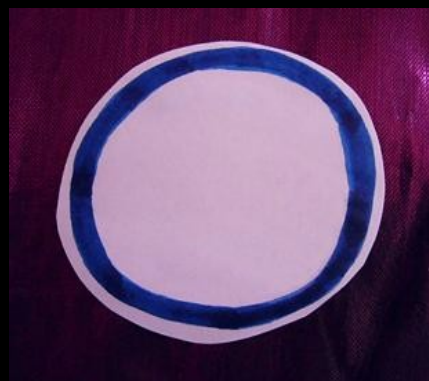
Fabriquer votre Bandonnote

- télécharger et imprimer le plan du clavier à cette adresse:
http://www.inorg.chem.ethz.ch/tango/band/band_node13.html
- Si vous n'avez pas de papier de couleur utilisez du papier blanc, un peu épais, pour donner l'aspect « cartes de jeu ».
Puis, découper un rond, dessiner un cercle vert ou bleu à l'endroit et à l'envers, et mettre à l'intérieur en même couleur claire la note en ouvrant le soufflet, et en foncée la note en fermant le soufflet.
Vous pouvez suivre ce modèle ou bien choisir vos propres codes de couleurs.

Par exemple : clavier côté gauche, la note C en ouvrant le soufflet devient F en fermant.



Note en ouvrant le soufflet



Note en fermant le soufflet



La fabrication « basique » donne un jeu aussi efficace que celui présenté ici, qui est simplement un peu plus « esthétique ».

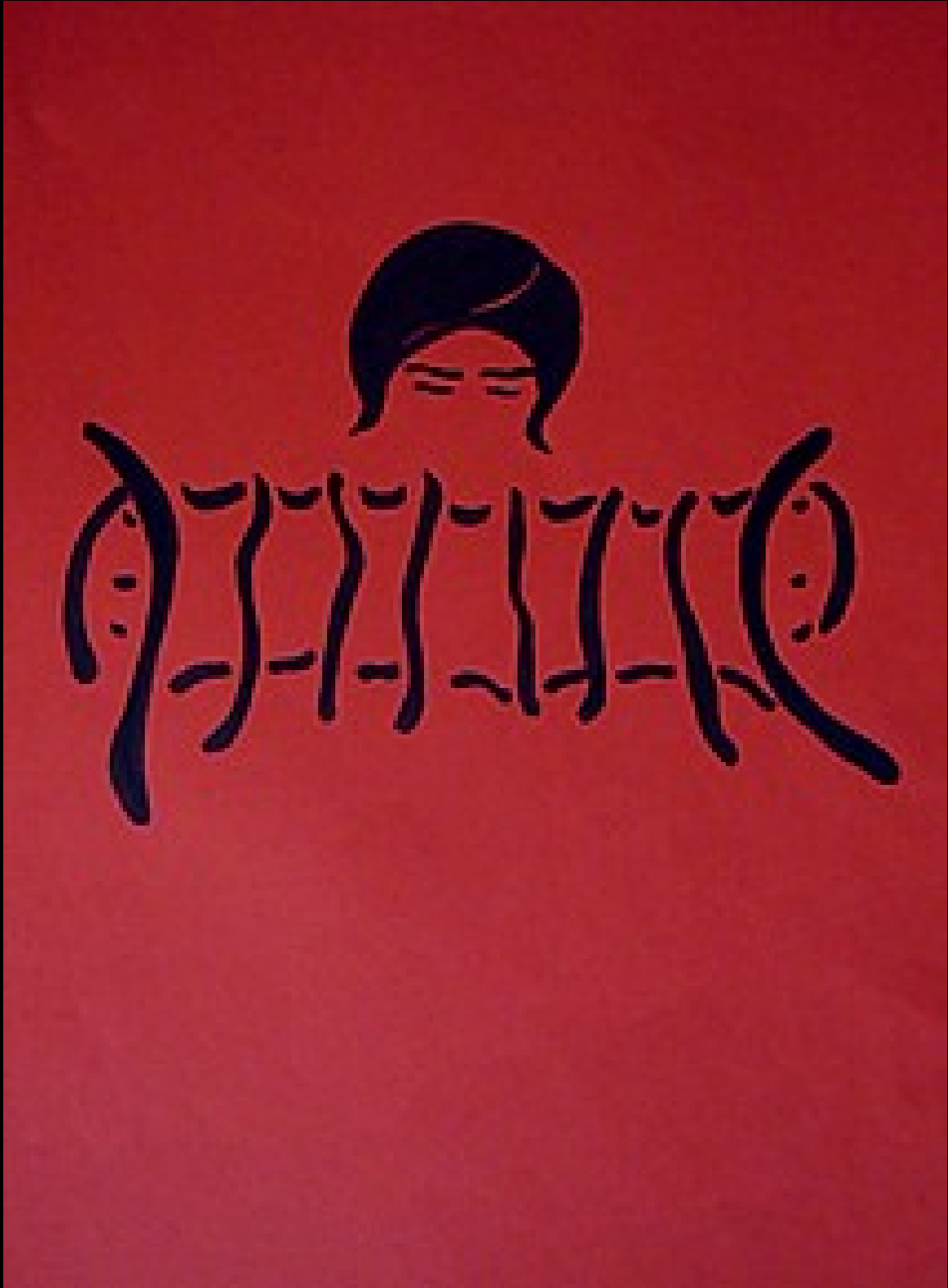
La présentation est maintenant terminée.

Je souhaite que votre Bandonote soit d'une aide aussi appréciable,
pour vous, qu'il l'a été pour moi.

Amusez-vous bien,

et

SUERTE



anniebandoneon@gmail.com