Christophe Arent

OBJECTIF BATTERIE

MÉTHODE DE BATTERIE

POUR DÉBUTANT

FICHIERS AUDIO INCLUS

Lulu.com®

OBJECTIF BATTERIE

Apprendre, jouer, progresser… et surtout prendre du plaisir !

Bienvenue dans Objectif Batterie, une méthode conçue pour apprendre la batterie de manière simple, progressive, ludique et efficace.

Commencer la batterie, c'est avant tout découvrir le plaisir du rythme : jouer ses premiers grooves, accompagner une musique, réussir un break et sentir le tempo. Mais pour progresser durablement, il est également essentiel d'acquérir de bonnes bases techniques.

Objectif Batterie associe donc le plaisir de jouer à une formation solide.

Chaque notion et chaque exercice sont introduits progressivement afin de développer votre coordination, votre indépendance, votre précision, votre technique et votre sens du rythme. Vous découvrirez pas à pas la caisse claire, la grosse caisse, le charleston, les cymbales et les toms, puis apprendrez à construire vos propres rythmes et à jouer des breaks.

APPRENDRE AVEC LA MUSIQUE

La batterie est avant tout un instrument de musique, pas seulement un ensemble d'exercices.

C'est pourquoi Objectif Batterie comprend des fichiers audio accessibles par QR codes, avec des playbacks dans plusieurs styles musicaux. Ces accompagnements vous permettront de mettre immédiatement en pratique les exercices, de travailler votre tempo et votre groove et de développer votre musicalité.

La méthode propose également une analyse des styles abordés, pour mieux comprendre leurs caractéristiques rythmiques, leurs grooves et la manière d'y intégrer la batterie.

APPRENDRE À LIRE UNE PARTITION

La lecture fait également partie de l'apprentissage. Au fil de la méthode, vous apprendrez progressivement à lire et comprendre une partition de batterie, à reconnaître les différents éléments de l'instrument et à traduire les indications écrites en rythmes joués.

PROGRESSER À SON RYTHME

Pas besoin de travailler pendant des heures : la régularité est plus importante que la quantité. Quelques minutes de pratique chaque jour peuvent suffire pour progresser efficacement.

Écoutez de la musique, jouez avec vos morceaux préférés, essayez de reproduire des rythmes et surtout, amusez-vous avec votre instrument. C'est en jouant que vous développerez progressivement votre aisance et votre musicalité.

VOTRE OBJECTIF

Au fil des pages, vous allez apprendre à :

- maîtriser les bases essentielles de la batterie ;
- lire et comprendre une partition de batterie ;
- développer une bonne technique et une bonne coordination ;
- travailler votre indépendance ;
- jouer des rythmes et des breaks ;
- développer votre sens du tempo et du groove ;
- découvrir différents styles musicaux ;
- jouer avec des playbacks audio grâce aux QR codes ;
- comprendre les particularités des styles grâce à leur analyse ;
- progresser avec confiance et surtout… prendre plaisir à jouer !

Que vous soyez totalement débutant ou que vous possédiez déjà quelques notions, cette méthode vous accompagnera étape par étape.

Alors, prenez vos baguettes… et faites de la musique !

Votre objectif : devenir batteur.
Votre méthode : Objectif Batterie.

Christophe Arent

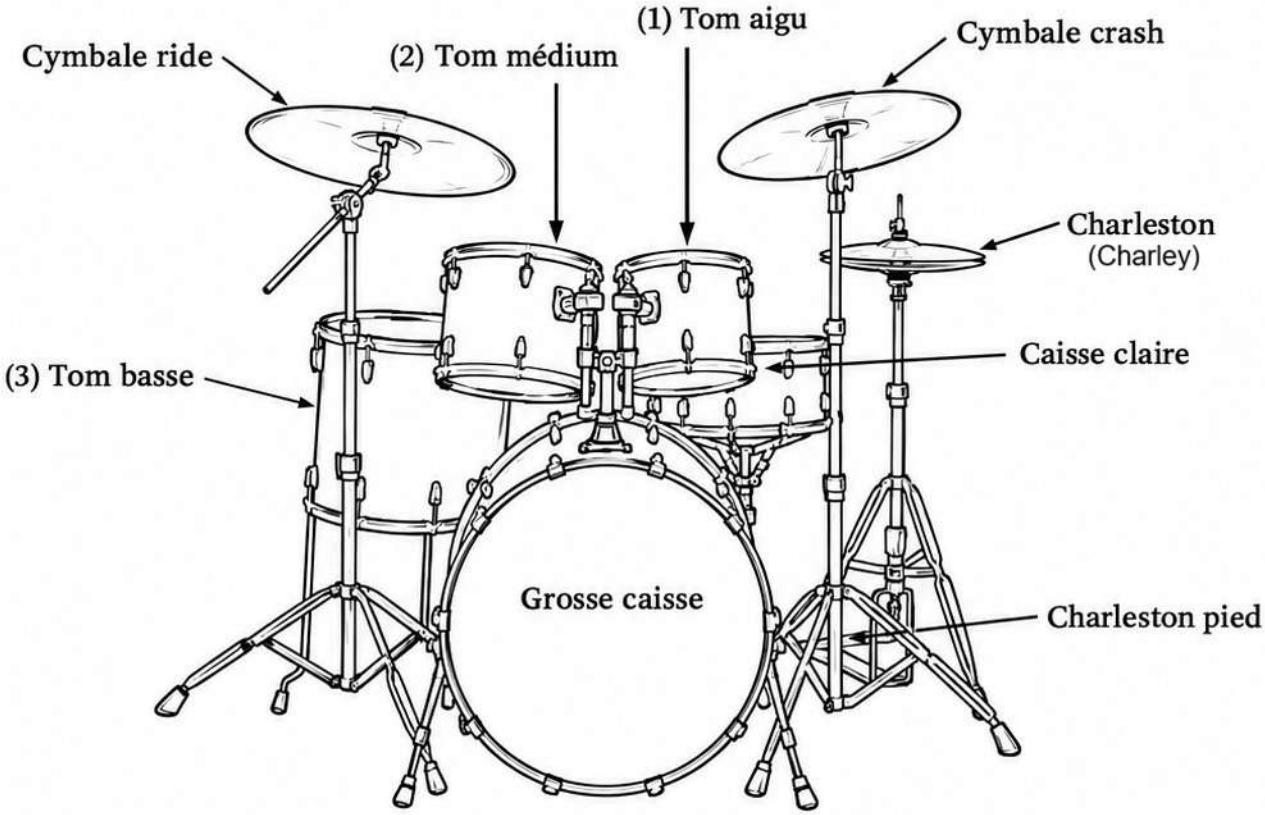
LA BATTERIE

La batterie a vu le jour au début du XXe siècle (1906). Les principaux éléments qui la composent (grosse caisse, caisse claire, cymbales…) existaient déjà au sein des orchestres classiques et des fanfares militaires. Leur regroupement en batterie est directement lié à la naissance du jazz, ainsi qu'aux différentes évolutions technologiques du début du XXe siècle. Aussi les premières batteries portaient-elles le nom de « jazz », du nom du style de musique qui leur donna naissance.

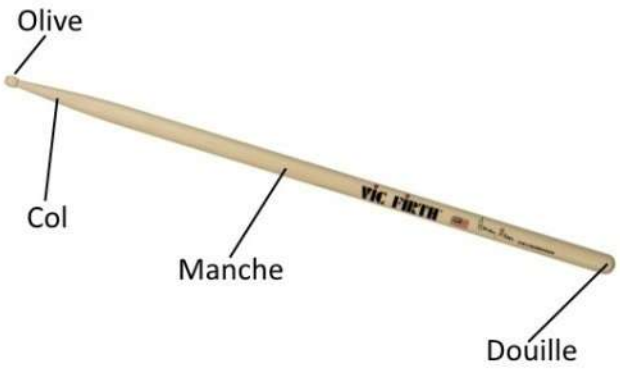
Son origine profonde est pluriculturelle et ancienne : la caisse claire (vers 1850) et la grosse caisse (XVIIIe siècle) sont d'origine européenne. Les cymbales sont issues d'Orient et sont probablement un des instruments les plus anciens du monde. Ainsi les premières traces d'objets s'apparentant à des cymbales remontent au IIIe millénaire av. J.-C., en Inde.

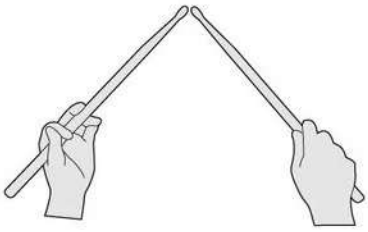
Les toms, quant à eux, trouvent leurs racines dans les percussions amérindiennes et africaines et furent probablement inventés à la même période que les vases en terre cuite. La (ou le) charleston, bien que travaillée jusqu'à sa forme actuelle par le jazz dans les années 1920, provient d'un instrument de percussion romaine datant de l'Antiquité : le *scabellum*.

Les différents éléments de la batterie

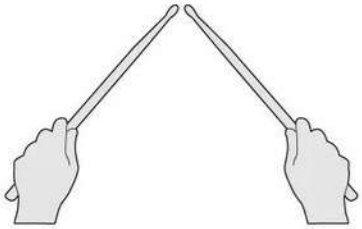


La tenue des baguettes





Prise traditionnelle



Prise timbalière

Une bonne tenue des baguettes permet de jouer avec précision, souplesse et sans fatigue inutile. La baguette doit pouvoir rebondir naturellement sur la peau de la batterie.

Les règles essentielles

• La Pince (Le pivot) : La baguette doit être maintenue fermement mais sans crisper entre le pouce et la première phalange de l'index (ou du majeur), environ au tiers inférieur de la baguette.
L'apport des doigts : Les autres doigts entourent la baguette sans serrer. Ce sont eux qui propulsent la baguette lors des frappes rapides.

• L'axe des poignets : Les mains doivent généralement être à plat (paumes vers le sol en prise allemande) et le mouvement initial doit venir de l'articulation du poignet.

Ne pas serrer la baguette: tenez-la fermement mais sans crispation. Une main trop serrée bloque le rebond et fatigue rapidement.
Laisser la baguette rebondir: après chaque frappe, laissez-la revenir naturellement. Ne cherchez pas à contrôler chaque mouvement.

Utiliser les poignets: pour les frappes simples, le mouvement vient principalement du poignet. Les doigts peuvent accompagner et contrôler la baguette.

Rester détendu : les épaules, les bras et les coudes doivent rester souples. Évitez toute tension inutile.
Garder une position naturelle : les mains doivent être dans une position confortable, sans forcer les poignets. La position américaine, avec les paumes légèrement tournées l'une vers l'autre, est particulièrement adaptée au débutant.

À retenir
Détente + contrôle + rebond = bonne technique.

CHRISTOPHE ARENT
OBJECTIF BATTERIE

Les différentes prises de baguettes

Il existe plusieurs façons de tenir les baguettes. Les trois principales sont la prise française, la prise allemande et la prise américaine.

Aucune prise n'est < meilleure > qu'une autre. Elles permettent simplement d'adapter le mouvement, le contrôle et la puissance selon ce que l'on joue.

1. La prise française

Dans la prise française, les paumes des mains se font face. Les pouces sont placés sur le dessus des baguettes. Le mouvement est principalement contrôlé par les doigts, avec l'aide du poignet.
Cette prise permet beaucoup de précision et de rapidité. Elle est particulièrement intéressante pour les passages rapides, les roulements et les jeux nécessitant beaucoup de contrôle.

À retenir:
- Paumes face à face
- Pouce sur le dessus
- Beaucoup de contrôle avec les doigts

2. La prise allemande

Dans la prise allemande, les paumes des mains sont davantage tournées vers le bas.
Les poignets jouent un rôle important dans le mouvement. Cette position permet d'obtenir facilement une frappe puissante et régulière.
Elle est particulièrement adaptée aux exercices de base, aux rythmes nécessitant de la puissance et au travail sur la caisse claire.

À retenir:
- Paumes plutôt vers le bas
- Mouvement principalement avec les poignets
- Bonne puissance et régularité

3. La prise américaine (pour débuter, il est conseillé de commencer par la prise américaine).

La prise américaine se situe entre la prise française et la prise allemande.
Les mains sont légèrement tournées vers l'intérieur et les paumes se font partiellement face. Le poignet et les doigts travaillent ensemble.
C'est une position très naturelle et polyvalente, ce qui en fait une excellente prise pour commencer l'apprentissage de la batterie.
Elle permet de passer facilement d'un jeu puissant à un jeu plus rapide et précis.

À retenir:
- Asseyez-vous bien droit la caisse claire bien placée entre vos genoux
- Position naturelle des mains
- Paumes légèrement tournées vers l'intérieur
- Poignets et doigts travaillent ensemble
- Très polyvalente

Pédale de grosse caisse & de charley

La pédale de grosse caisse

Talon levé : le pied en pointe

L'avant du pied reste en contact avec la pédale. La cheville et le genou participent au mouvement et à la puissance de la frappe. Pour un son sec, maintenez la batte contre la peau après l'impact. Pour un son plus doux et plus rond, laissez-la revenir en arrière après la frappe.

Talon posé : le pied à plat

Le pied repose à plat sur la pédale. Le talon reste posé et le mouvement vient de la cheville, qui fournit la puissance de la frappe.

La pédale de charleston (CHARLEY)

Comme pour la grosse caisse, vous pouvez jouer avec le talon levé ou le talon posé. Appuyez sur la pédale pour fermer les cymbales. Pour les ouvrir, relevez légèrement l'avant du pied afin de relâcher la pression sur la pédale.

Talon levé

Talon posé

Les deux positions du charley

Comment jouer le charley

Jouez le Charley avec la main droite (*inversement pour les gauchers).
Réglez sa hauteur en fonction de celle de la caisse claire.
Fermez les cymbales avec le pied gauche*,puis frappez leur bord avec la baguette tenue dans la main droite* avec l'olive. Après chaque frappe, laissez la baguette rebondir: elle ne doit pas rester appuyée sur la cymbale.
Pour obtenir un son plus "sale"(Rock,hard) frappez entre le bord et le côté de la cymbale avec le col de la baguette. Deux positions de jeu sont possibles:

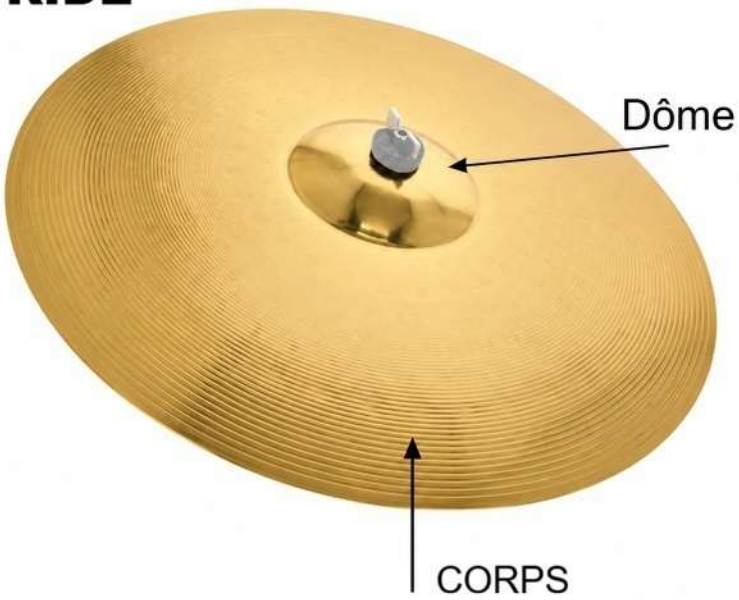
1. Mains croisées : pour alterner entre le charley et la caisse claire.

2. Mains décroisées : pour jouer principalement sur le charley.

CHRISTOPHE ARENT
OBJECTIF BATTERIE

Rôles & sonorités des cymbales

RIDE



Le rôle principal d'une cymbale ride est de marquer le rythme régulier d'un morceau et de soutenir le tempo, un peu comme le fait le charleston, mais avec une sonorité plus ample et soutenue.

Pour jouer sur une cymbale ride et sur son dôme (ou cloche), utilisez la pointe de la baguette(l'olive) sur le corps de la cymbale pour un son continu et précis, et le col (ou le corps) de la baguette sur le dôme(à droite ou à gauche du dôme) pour un son percutant et puissant.

CRASH

Le rôle principal d'une cymbale crash est d'apporter de l'impact, de la dynamique et de marquer les transitions dans un morceau de musique. Contrairement à la ride ou à la charleston (hi-hat) qui servent à tenir le rythme continu, la crash est une cymbale d'accentuation.

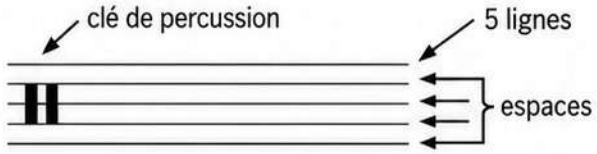
C'est son utilisation la plus fréquente. On frappe la crash pour annoncer le début d'une nouvelle section d'un morceau. Elle souligne l'arrivée d'un refrain, le début d'un couplet, ou la fin d'un solo. Elle agit comme un signal clair pour l'auditeur (et pour les autres musiciens) que la structure de la chanson change.

La zone de contact : Frappez le bord (la tranche) de la cymbale avec le col de la baguette (la partie fine juste en dessous de l'olive) ou avec le manche de la baguette.

Solfège essentiel pour batteur

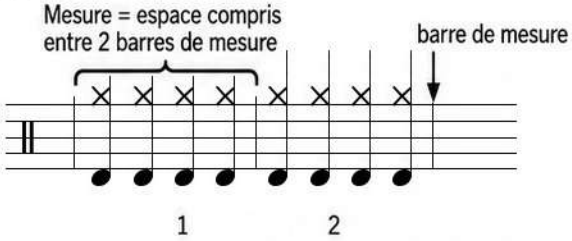
Les bases à connaître pour lire une partition

1 La portée

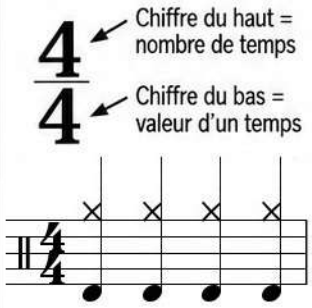


La portée sert à écrire la musique. En batterie, on utilise souvent la clé de percussion.

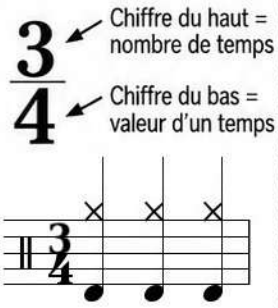
2 La mesure



3 Le chiffrage de mesure



Exemple en 4/4
(4 temps, la noire = 1 temps)



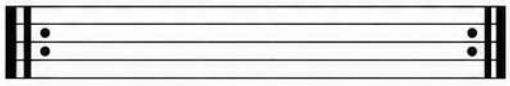
Exemple en 3/4
(3 temps, la noire = 1 temps)

- Le Numérateur (chiffre du haut) :
  Il indique combien il y a de temps dans chaque mesure.
  Par exemple, un 3 signifie qu'il y a 3 temps par mesure.

- Le Dénominateur (chiffre du bas) :
  Il indique la valeur de note qui compose ces subdivisions.
  Par exemple, le 4 signifie l'unité de mesure qui est la noire et le 8 la croche.

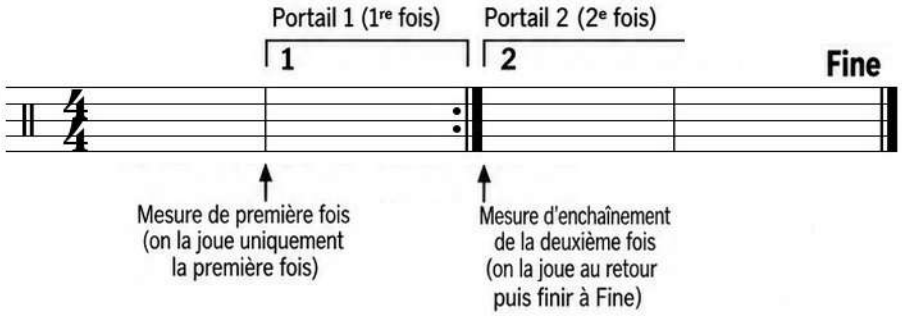
4 Les points de reprise et les portails

Signe de reprise début Signe de reprise fin



Jouez deux fois la mesure

Les portails indiquent la 1re et la 2e fois lors d'une reprise.



On répète la partie entre les deux signes. Lors du retour, on saute la mesure de première fois et on continue à la deuxième fois.

5 Les nuances

pp	p	mp	mf	f	ff
très doux	doux	moyennement doux	moyennement fort	fort	très fort

crescendo de plus en plus fort

decrescendo de moins en moins fort

6 Autres indications musicales utiles

Tempo

♩ = 80

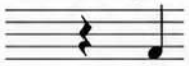
vitesse du morceau

Accent

jouer plus appuyé

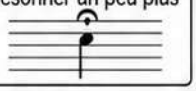
Silence / pause

ne pas jouer pendant la durée indiquée



Point d'orgue

tenir / laisser résonner un peu plus



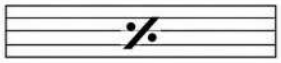
D.C. al Fine

D.C. al Fine

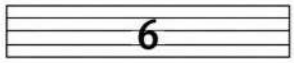
reprendre au début puis finir à Fine

Coda

aller au signe Coda

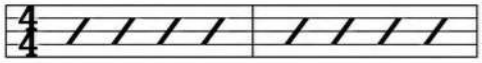


Rejouez la mesure précédente



Jouez 6 mesures similaires

Rejouez les deux mesures précédentes



Jouez le même rythme

Une coda (qui signifie « queue » en italien) est une section ou un symbole de fin placé à la conclusion d'un morceau de musique.

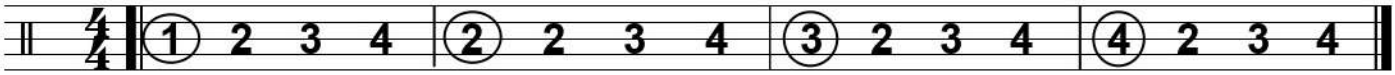
L'essentiel pour un batteur débutant

1. Compter régulièrement : 1 2 3 4
2. Bien repérer les barres de mesure
3. Regarder le chiffrage de mesure avant de jouer
4. Respecter les reprises
5. Jouer les nuances pour donner du relief
6. Suivre le tempo

Comment compter des cycles de mesures:

Ex1. « taper les deux baguettes ensemble pour battre le rythme sur les temps ».
Compter le cycle à haute voix: 1,2,3,4 - 2,2,3,4 - 3,2,3,4 - 4,2,3,4 etc...

Ex. 1



Binaire & Ternaire

• Binaire (mesures simples) : Les temps sont divisibles par deux (comme en 2/4, 3/4 ou 4/4). Malgré le chiffre 3, le 3/4 possède 3 temps binaires (comme une valse).

• Ternaire (mesures composées) : Les temps sont divisibles par trois, avec des numérateurs comme 6, 9 ou 12 (par exemple 9/8 pour un 3 temps ternaire).

Durées des notes & des silences

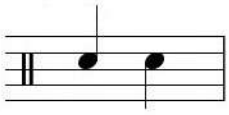
Figures des notes	Nom	Durée	Figures des silences	Nom	Durée
𝅝	La ronde (vaut)	4 temps	𝄻	La pause (vaut)	4 temps
𝅗𝅥	La blanche	2 temps	𝄼	La demi pause	2 temps
♩	La noire	1 temps	𝄽	Le soupir	1 temps
♪	La croche	1/2 t	𝄾	Le demi soupir	1/2 t
𝅘𝅥𝅯	La double croche	1/4 t	𝄿	Le quart de soupir	1/4 t
𝅘𝅥𝅰	La triple croche	1/8 t	𝅀	Le huitième de soupir	1/8 t
𝅘𝅥𝅱	La quadruple croche	1/16 t	𝅁	Le seizième de soupir	1/16 t

REMARQUE:

Les croches, les doubles croches, les triples croches,

les quadruples croches, peuvent être liées.

Lecture des rythmes



Les deux schémas ci-dessus sont identiques en solfège.
Que la hampe de la note soit dirigée vers le haut ou vers le bas, la note conserve exactement la même valeur rythmique et se joue de la même manière.

Le sens de la hampe ne change pas le rythme.
Il est uniquement utilisé pour faciliter la présentation et la lecture de la partition.

À retenir :

Hampe vers le haut ou vers le bas = même note, même durée, même rythme.

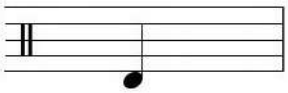
Nomenclature

☐ = Main Droite ● = Main Gauche

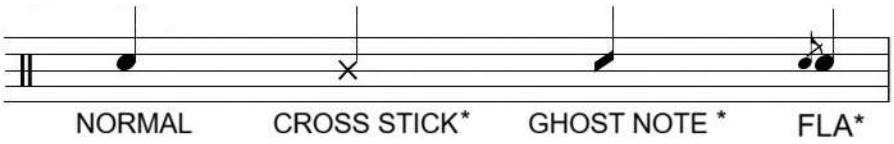
Inverser pour les gauchers

> = Accent

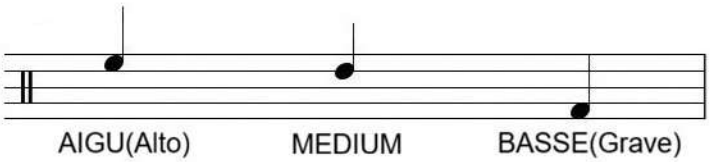
GROSSE CAISSE



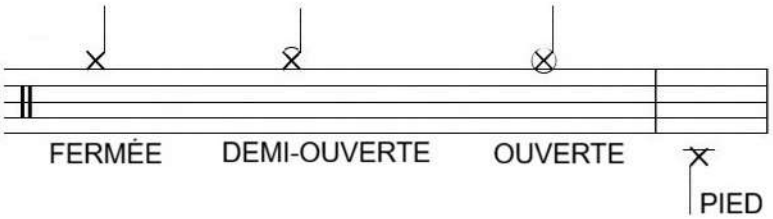
CAISSE CLAIRE



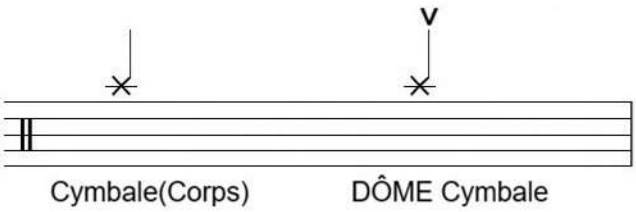
TOMS



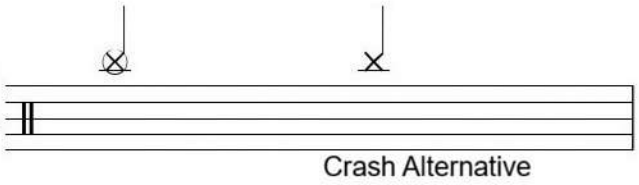
CHARLESTON (CHARLEY)



CYMBALE RIDE



CYMBALE CRASH



***Cross Stick:** Cerclage de la caisse claire.

***Ghost note:** (ou note fantôme) en batterie est un coup joué très doucement sur la caisse claire, à peine audible, intercalé entre les frappes principales pour donner du relief et du groove au rythme.

***Fla:** Consiste à jouer deux coups très rapprochés, voir page 17. Le fla se joue aussi sur les toms.

CHRISTOPHE ARENT
OBJECTIF BATTERIE

Cross Stick
et Rimshot

Le cross-stick (ou rim tap) est une technique de batterie qui consiste à frapper le cerclage de la caisse claire tout en posant une partie de la main et de la baguette sur la peau pour obtenir un son boisé, sec et feutré.

Comment réaliser un cross-stick ?

• Poser la main : Posez la paume et quelques doigts de la main droite (pour un droitier) directement sur la peau de la caisse claire pour l'étouffer (mater le son).
• Pincer la baguette : Pincez la baguette entre le pouce et l'index, l'olive (la pointe) restant juste au-dessus ou en léger contact avec la peau sans appuyer fort.
• Frapper le cercle : Frappez le cerclage métallique opposé de la caisse claire avec le corps de la baguette.

Cross stick

Ne pas confondre avec le rimshot : Contrairement au cross-stick qui étouffe le son et tape le cercle à plat, le rimshot consiste à frapper simultanément la peau et le cercle avec la baguette dans le sens normal pour un son très puissant et explosif.

ACCORDAGE

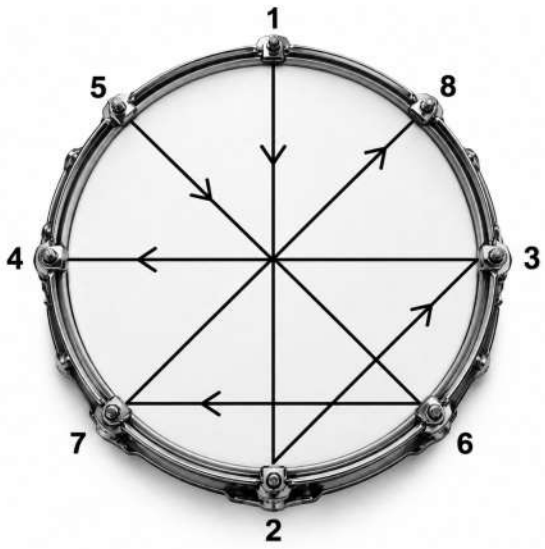


Schéma de tension d'une caisse claire à 8 tirants.

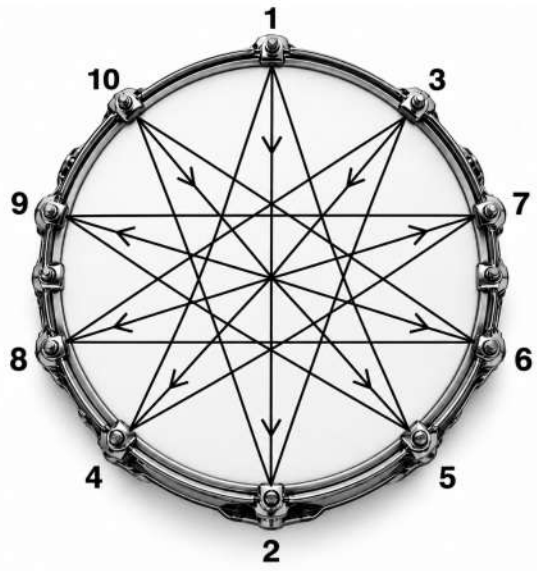


Schéma de tension d'une caisse claire à 10 tirants.

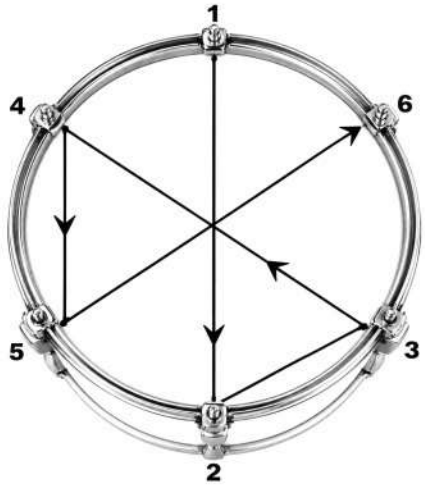


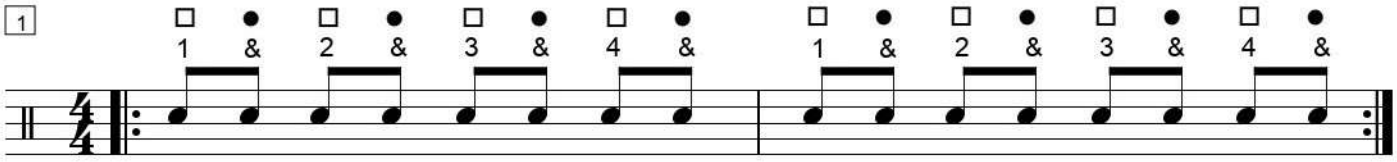
Schéma de réglage d'un tom à 6 tirants.

Les roulements

LE FRISÉ

À la batterie, le frisé est le rudiment le plus fondamental et essentiel du batteur. Il consiste simplement à alterner un coup de chaque main de manière régulière : un coup avec la main droite, un coup avec la main gauche (inversement pour les gauchers).

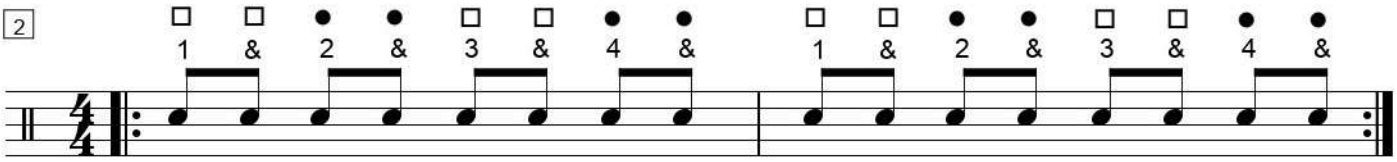
1



LE ROULÉ

Surnommé le "Papa-Maman". Le roulé est le deuxième rudiment incontournable à la batterie Il consiste à donner deux coups consécutifs de chaque main de manière parfaitement fluide : Droite-Droite et Gauche-Gauche (inversement pour les gauchers).

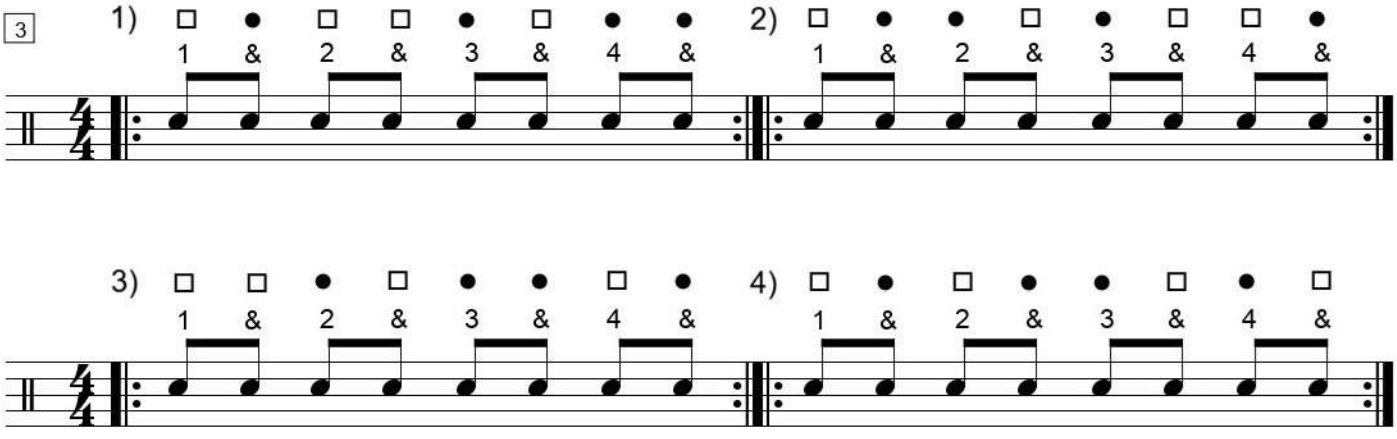
2



LE MOULIN

C'est une combinaison technique incontournable mélange des frappes simples (le frisé) et des frappes doubles (le roulé), ce qui permet notamment de changer la main directrice à chaque cycle. Il existe quatre doigtés de base:

3

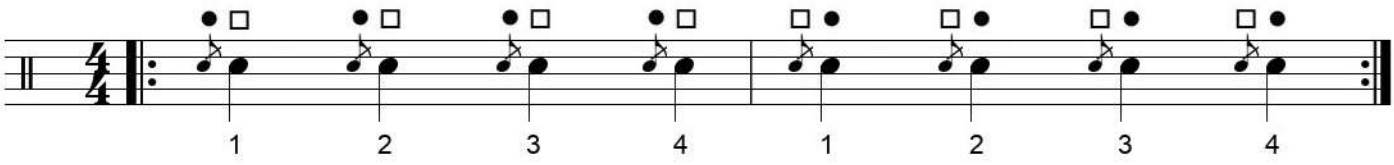


Flas & Ras

Le fla est un rudiment essentiel de la batterie qui consiste à jouer deux coups très rapprochés : un coup faible (grâce à une baguette près de la peau) suivi immédiatement d'un coup fort (grâce à une baguette levée plus levée plus haut).

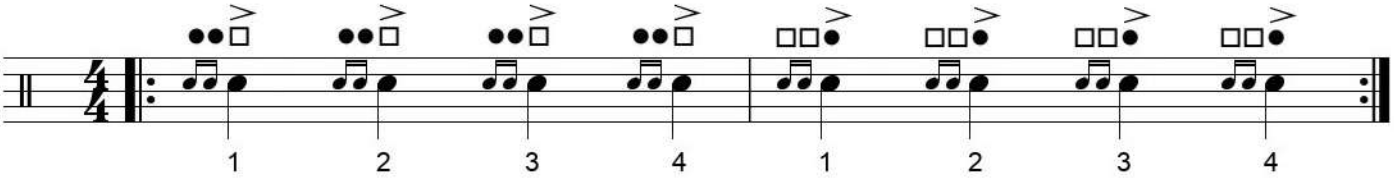
Le doigter :
- Fla à droite : La main gauche frappe d'abord (faible), puis la main droite frappe fort.
- Fla à gauche : La main droite frappe d'abord (faible), puis la main gauche frappe fort.

Le fla



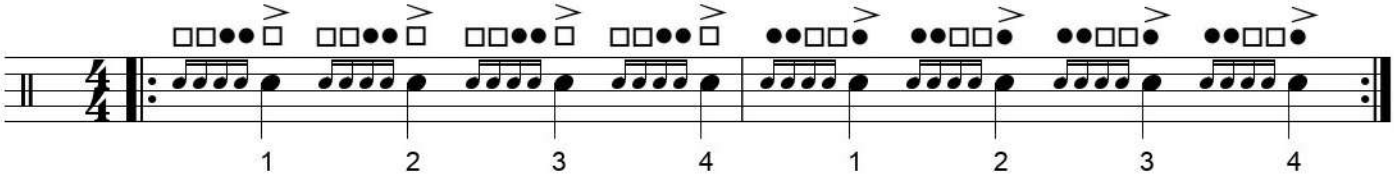
Le ra de 3

Il est composé de trois notes consécutives : deux coups faibles (ou rapides) joués avec la même main, suivis d'un coup plus accentué (fort) avec l'autre main.



Le ra de 5

Il est composé de 4 coups faibles suivis d'un coup final accentué (le coup fort).

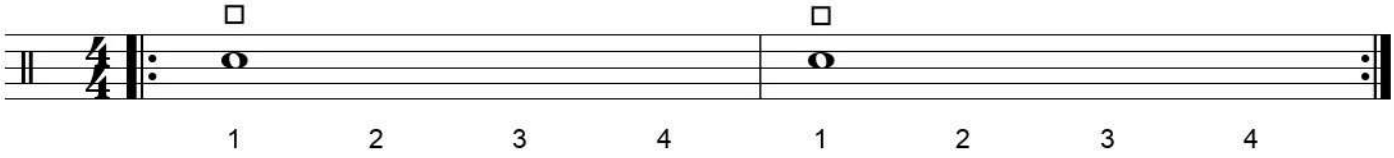


CHRISTOPHE ARENT
OBJECTIF BATTERIE

Solfège progressif 1

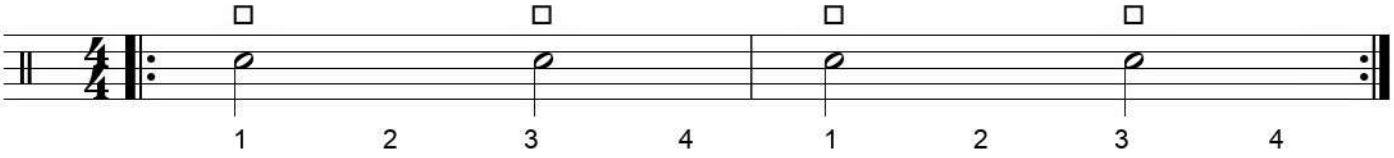
1 La ronde

La ronde dure 4 temps et se joue sur le premier temps.
Pensez à compter 1, 2, 3, 4 avec le métronome à 60 bpm.



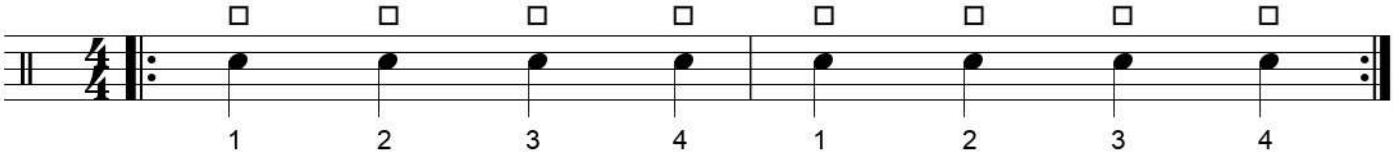
2 La blanche

La blanche dure 2 temps, frappez sur le premier et le troisième temps.



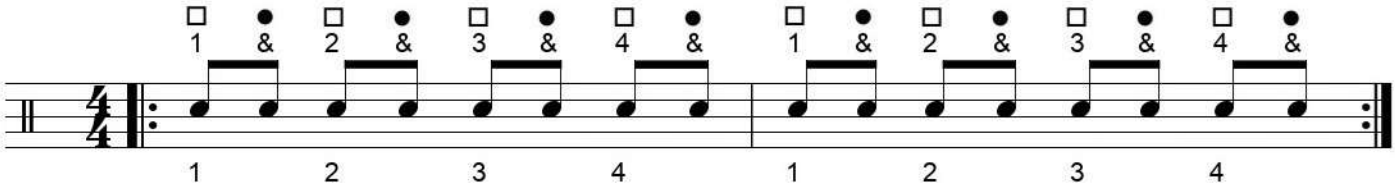
3 La noire

La noire dure 1 temps et se joue sur tous les temps . Jouez ensuite le même exercice avec la main gauche.



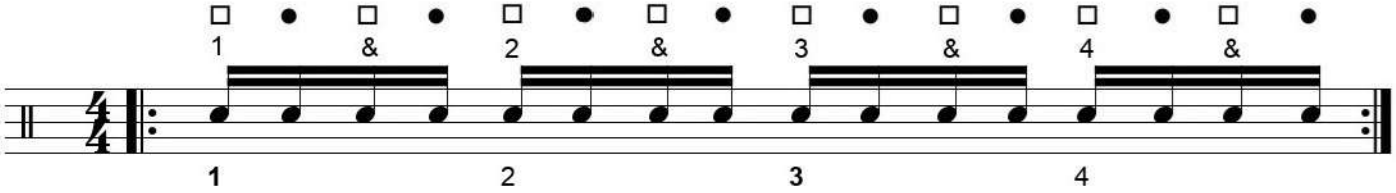
4 La croche

La croche divise le temps en deux parties égales. Jouez-les en comptant 1et 2 et 3 et 4 et.
Le temps se joue avec la main droite et le contretemps (le "et") avec la main gauche.
(inverser pour les gauchers)



5 La double croche

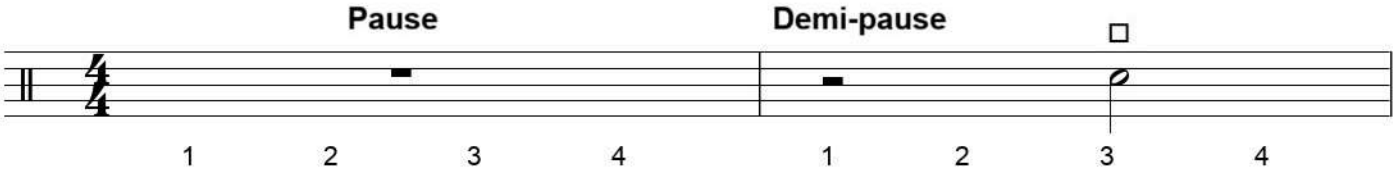
La double-croche divise chaque temps en quatre parties égales.

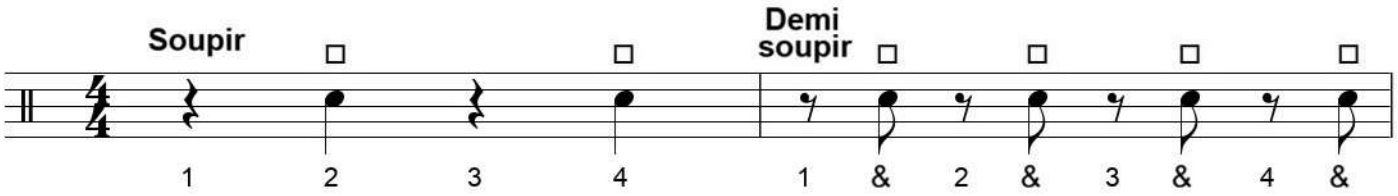


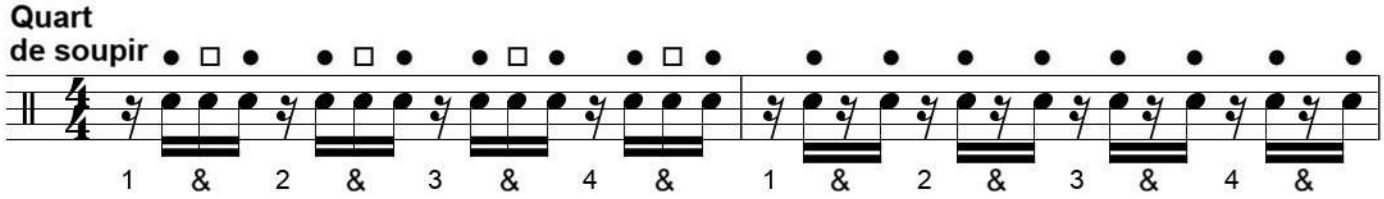
Les silences

Chaque silence correspondant à une valeur de note:

- 1 Pause (silence de la ronde) = 4 temps
- 1 Demi-pause (silence de la blanche) = 2 temps
- 1 Soupir (silence de la noire) = 1 temps
- 1 Demi-soupir (silence de la croche) = 1/2 temps
- 1 Quart de soupir (silence de la double-croche) = 1/4 de temps.



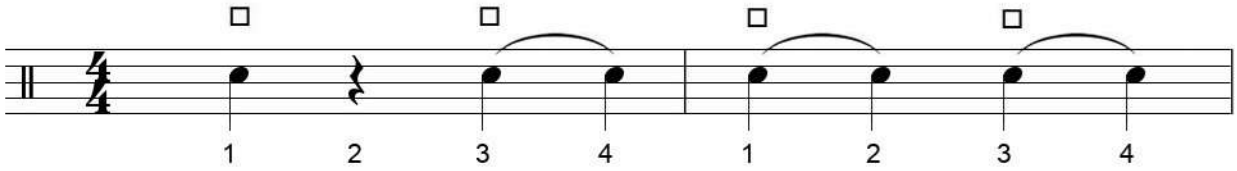




La liaison:

En musique, la liaison sur une partition de batterie sert à prolonger la durée d'une note en additionnant sa valeur à celle de la note suivante. Une note liée à une autre ne se rejoue pas au deuxième coup ; sa durée totale correspond à l'addition des deux figures de notes.Par exemple, une noire liée à une autre noire équivaut à deux temps.

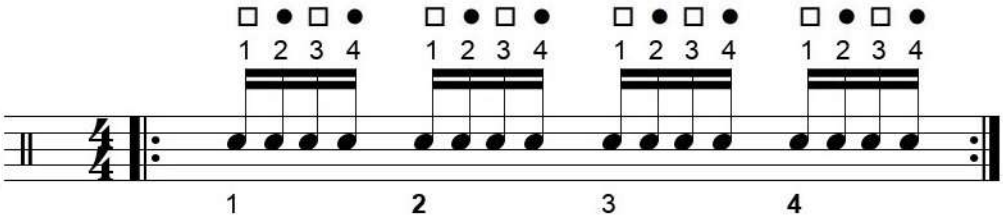
Dans la première mesure la noire du troisième temps est jouée mais celle du quatrième temps ne le sera pas. Dans la deuxième mesure il faut jouer le premier et troisième temps.



Solfège progressif 2

Comment compter les doubles croches:

Pour compter les doubles croches, vous devez diviser chaque temps en quatre parties égales et compter 1,2,3,4 sur le premier, deuxième, troisième et quatrième temps.

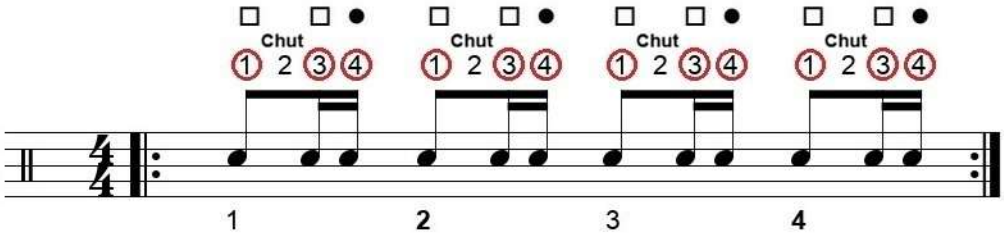


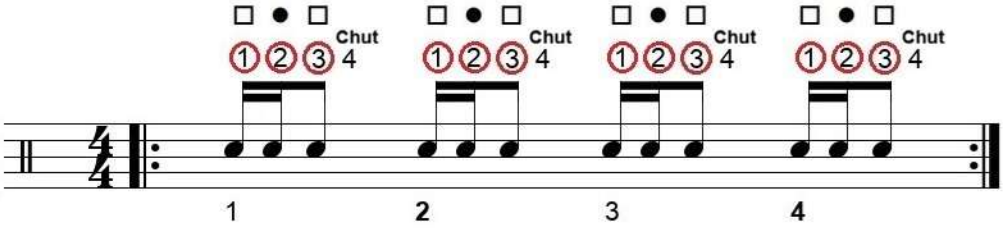
Une croche et deux doubles (croches):

Pour compter et jouer la figure rythmique « croche - deux doubles croches » (qui dure exactement 1 temps dans une mesure en 4/4), il faut comprendre comment ce groupe se superpose à une subdivision de 4 doubles croches.Une croche vaut 2 doubles croches. Par conséquent, la première note (la croche) est plus longue et prend la place des deux premières subdivisions. Les deux doubles croches suivantes viennent compléter le temps.

Pour ressentir le rythme naturellement, vous pouvez utiliser des onomatopées.
• La formule parlée : Dites « 1,chut,3,4 » le 1 sera joué à la main droite, le chut ne sera pas joué le 3 sera joué à la main droite et le 4 à la main gauche.

Les notes encerclées en rouge sont les notes qui doivent être jouées.
Les autres représentent les chuts, elles ne sont pas jouées.



Deux doubles croches-croche:

Qui dure exactement 1 temps dans une mesure en 4/4.
La formule parlée : Dites « 1,2,3,chut ».