

João Pedro Oliveira

Jet

for flute and electronics

2015



Jet

João Pedro Oliveira
2015

Jeu avec Sampo

Sampo permet de jouer deux sortes de pièces : des pièces avec fichier son (aussi appelé bande) et des pièces dites « live-electronic » avec un traitement du signal en temps réel. Les deux types de pièces sont jouées à l'aide des pédales.

Pièces avec bande :

Toutes les pièces avec bande fonctionnent avec le même preset :

Gestion de la bande

Pédale 2 Démarrage, déplacement, arrêt.

Mixage des niveaux - Tape/Instrument

Pédale 3 Niveau volume du micro

Pédale 4 Niveau volume de la bande

Effet

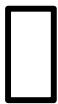
Pédale 5 Ajout progressif de la réverbération

Avant de commencer à jouer, préparez à l'aide des pédales les niveaux pour les fichiers sons, pour l'amplification de l'instrument et pour la réverbération en jouant quelques notes avec votre instrument.

Démarrage des fichiers sons

La pédale numéro 2 peut être dans trois positions :

1



complètement baissée
0 sur l'écran
arrêt de fichier son

2



au milieu
cca 60 sur l'écran
pas d'action

3



complètement appuyée
127 sur l'écran
démarrage de fichier

En appuyant la pédale au maximum, le fichier son commence à jouer à partir du marker affiché sur l'écran.

Une fois le fichier démarré, il joue jusqu'à sa fin.

Démarrage de la bande :

En appuyant sur la pédale avec la pointe du pied. (Valeur 127 sur l'écran). Revenir ensuite en position milieu.

Arrêt de la bande :

En appuyant sur la pédale avec le talon. (Valeur 0 à l'écran). Revenir ensuite en position milieu.

Pour avancer dans la bande :

Appuyer la pédale plusieurs fois avec la pointe du pied jusqu'à arriver à l'endroit souhaité. Revenir ensuite en position milieu.

Pour reculer : Appuyer la pédale avec le talon plusieurs fois jusqu'à arriver à l'endroit souhaité. Revenir ensuite en position milieu.

Un click-track accompagne le plus souvent les pièces avec bande. Pour l'écouter branchez votre casque !


Markers


Vous pouvez observer les noms des « markers » au dessous de la zone des pédales.

Un marker est toujours placé au début du fichier (temps 0 minute et 0 seconde), mais d'autres peuvent être ajoutés à l'intérieur du fichier son. Les markers sont inscrits dans la partition suivant son type d'écriture :

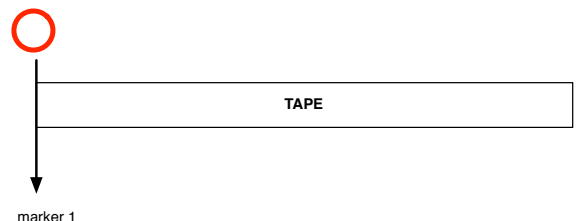
- soit sous forme de **numéros d'événements** 1, 2, 3, ... avec éventuellement leur nom
- soit comme des carrés autour des numéros de mesures avec numéro de marker au dessus

Le fichier peut contenir plusieurs markers, mais au minimum un marker est toujours indiqué au début

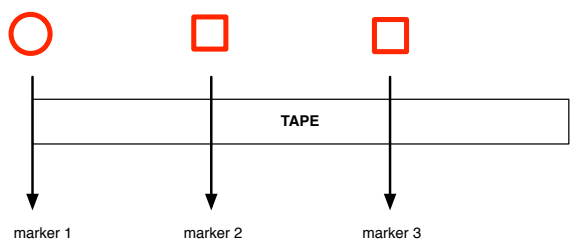
Marker au début du fichier son = cercle 

Marker à l'intérieur du fichier son = carré 

Le fichier TAPE avec un seul marker.



Le même fichier TAPE avec 3 markers.



www.sampo.fr

contact@sampo.fr

Jet

João Pedro Oliveira

2015

1 1 ♩ = 60

2 4

Electronics

Flute

jet whistle *tr*^b *jet whistle*

fff *mp* *ff* *fff*

3 6

Electr.

Fl.

p *ff* *mp*

4 9

(10)

Electr.

Fl.

also sing the same note *jet whistle* *tr*[#]

fff *mf*₃ *fff* *p*

5 13

Electr.

Fl.

jet whistle

fff *fff*

15 6 18 3

Electr.

Fl.

mf *fff*

20 7 22

Electr.

Fl.

fff *mp* *ff* *fff* *p*

jet whistle

Electr.

Fl.

fff *p*

25 8 26

Electr.

Fl.

fff *fff* *ff*

change harmonics

jet whistle