

Jaime Reis

Fluxus, Dimensionless Sound

for flute and electronics

2017



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 :

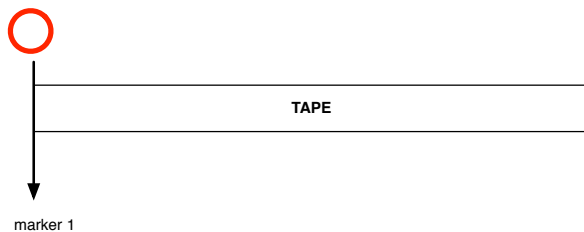
- soit sous forme de **numéros d'événements** 1, 2, 3, ... avec éventuellement leur nom
- soit comme des carrés autour des numéros de mesures avec numéro de marker au dessus

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

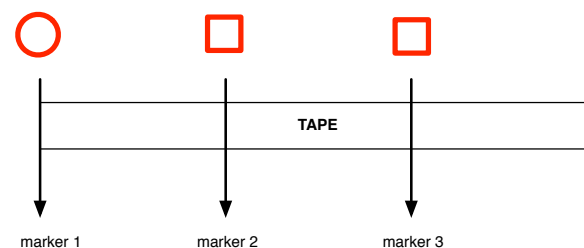
Marker au début du fichier son = cercle 

Marker à l'intérieur du fichier son = carré 

Le fichier TAPE avec un seul marker.



Le même fichier TAPE avec 3 markers.





Fluxus, Dimensionless sound (B)

for flute and electronics


Jaime Reis, 2012-17

This piece is part of a cycle of pieces denominated Fluxus. In dimensional analysis, a dimensionless quantity is a quantity without an associated physical dimension. For this piece, musical processes were created in order to obtain layers with different physical (sound) qualities, where the dimensions of the sounds of the voice and flute are combined, resulting different qualities of perception. The rhythm is characterised by transformations of cells which are often complemented by secondary simultaneous rhythmic transformations on the voice, whose melodic and harmonic content is derived from processes analog to the referred transformations. Each subsection of the piece comprises a cycle of transformations, often expanded or compressed, where a dominant sound characteristic and type of transformation is to be perceived.

 Aeolian sound; precise pitch


 Sound and breath simultaneously


 Slap (pizz)



 Sound and key percussion

TR Tongue - ram

 Fingering
Sound


 Key percussion w/ closed mouth piece
Fingering
Sound


 Breath ordinary, very sharp and resonant. To open lips, concentrate the breath inside the hole as pronouncing an "i" (like in "italian"). Round and amplify with the oral cavity.


Fl.  Voice singing and flute playing; use "toneless voice" with precise pitch.
V.  *sfz: mp*


c.v. Con vibrato


s.v. Senza vibrato


 "Detached", w/ a short distance away from mouthpiece

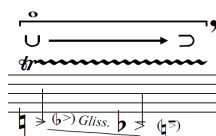
 Normal playing

 Closing the whole mouthpiece with lips

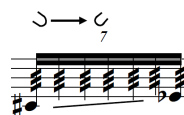
 Closing the whole mouthpiece w/ the tongue

 Normal position of the mouthpiece

 Turn mouthpiece inwards as far as possible (turning inwards in order to flatten the pitch)

 Measure 148: articulate each trill pitch for the whole measure while changing the mouthpiece position.

 Measures 104, 117-119 and 154-156: the glissandi should be performed ordinarily, using the fingers.

 Glissando with fingering and mouthpiece position. Although the first note is to be fingered a C#, it should sound a minor second lower, due to the mouthpiece position. Passages like this will be found on measures 3, 19, 90 and 91.

Fluxus, Dimensionless Sound (B)

Jaime Reis

1

Start Tape

00:00.0

♩ = 60

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
(4)	3
5#	4

Electronics

Flute

Voice

5

5 5

7

sfz *mp* *ppp* *sfz*

(Keys)

2

6

A

♩ = 50

Elec.

Fl.

V.

00:15.0

sfz *mf* *sfz* *p* *sfz* *mf*

Vib.

TR

3

11

1	→ A
2	
3	
4	
5	
(4)	
5#	

Elec.

Fl.

V.

00:27.4

mf *pp* *f* *mp* *p*

mf *pp* *f* *mp* *p*

00:39.4

Elec.

Fl.

V.

12

p *mp* *sfz* *pp* *sfz*

TR

Fast Gliss.

6

00:47.8

Elec.

Fl.

V.

15

sfz *mp* *sfz*

TR

bisbigl.

(x) (Keys)

5 5

1 2 3 4 2 3 4 → (5 $\frac{1}{4}$)

00:56.2

Elec.

Fl.

V.

18

p *sfz* *ppp* *p* *ppp*

Gliss.

5

4 20

1 2 3 4 2 3 4 → (A)

B

Elec.

Fl.

V.

22

sfz *p sfz p* *sfz* *sfz p* *sfz*

sfz *p sfz p* *sfz*

5, 5, 3, TR, Gliss., Fast Gliss.

01:23.8

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5 28

Elec.

Fl.

V.

25

ff *p*

TR, TR, TR, Gliss., Gliss., Fast Gliss.

01:38.2

Elec.

Fl.

V.

29

mf *mf < f > mp* *sfz p sfz p < sfz* *p* *sfz*

mf *mf < f > mp*

Vib., 3, 5, 5, 5

01:49.0 6 33

Elec.

Fl.

V.

31 *sfz mf* *sfz* *mf*

(di)ji _____ u
gradual passage

TR TR TR TR

Gliss. Gliss. Fast Gliss.

C ♩ = 60 7 36

Elec.

Fl.

V.

34 *f mf p f mp sfz*

5 5 5 5

TR

02:16.0 1 (2) —
4
2
5

Elec.

Fl.

V.

37 *mf ppmf mf sfz p mp pp f p*

measured vibrato m.v. s.v.

5 5 5 5 5

02:28.0

8 42

Elec.

bisbigl

Fl.

5

6

f *p* *f* *mp* *< sfz >* *p*

V.

40

Vib.

mp *f* *Gliss.*

02:44.0

D

Elec.

Fl.

TR TR TR TR

3 6

f *p* *mf* *sfz*

V.

44

Fast *Gliss.* Fast *Gliss.*

02:55.0

9 49

Elec.

TR

Fl.

3 7 7

mp *> p* *mf* *f* *p* *ppp*

V.

48

mf *Gliss.* *Gliss.*

03:12.0

Elec.

Fl.

V.

53

mp sfz mp sfz mp f

03:19.0

Elec.

Fl.

V.

55

p f mp p f p f sfz mp p f sfz

03:31.0

11

Elec.

Fl.

V.

58

p sfz p sfz p sfz p

measured vibrato

s.v. m.v. s.v.

(d)jiu (d)jiu

03:42.0 F

Elec.

Fl.

V.

61

f *p* *sfz* (high as possible) *mp* *f*

f *p* *sfz* *mp*

Gliss. Gliss. m.v.

Vib.

03:54.0 12 67

Elec.

Fl.

V.

65

mp *pp* *f* *sfz* *pp f* *pp f* *pp f*

mp *pp* *f*

s.v. TR TR TR

04:06.0 G ♩ = 105 (♩ = 52.5)

Elec.

Fl.

V.

68

sfz *sfzpp* *sfzpp* *sfzpp* *mf p* *mf p* *mf* *p*

sfz *sfz* *sfz* *sfz mp* *sfz mp* *sfz* *sfz*

(high as possible) Gliss.

04:16.6

2 → $\begin{matrix} 1 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \\ 5 \end{matrix}$

Elec.

Fl.

V.

p *f* *mp* *mp* *f* *p*

sfz *mp sfz* *mf* *mf* *sfz mp sfz*

13

H

04:24.6

Elec.

Fl.

V.

mf *p* *mf* *p* *pp* *f* *p* *f* *pp* *f*

sfz mp sfz mp sfz *mp* *sfz* *sfz sfz*

14

I

$\text{♩} = 60$

04:33.7

Elec.

Fl.

V.

p *f* *mp* *ff* *pp* *ff* *sfz*

p *mf* *sfz*

76 Vib. ord. Gliss. Gliss. Vib. TR

04:50.0

Elec. TR

Fl. TR

V. 80

mp sfz ff sfz

04:55.0

Elec. TR

Fl. U-U-U-U-U-U

V. 82

sfz mp pp f pp mp < ff mf p < f > p < mf

05:07.0

15 J ♩ = 60

Elec.

Fl. 7

V. 85

mf f p mf

05:25.0

Elec.

Fl.

V.

90

ppp *sfz* *ppp* *ppp*

ppp *sfz* *ppp* *ppp*

05:31.0

Elec.

Fl.

V.

92

mf

mf

05:38.0

Elec.

Fl.

V.

94

ppp

f *mf* *sfz* *p*

ppp

K

05:48.0

Elec.

Fl.

V.

97

f *pp* *f* *pp* *sfz*

6 7 5 5

(X) (Keys)

05:56.0

Elec.

Fl.

V.

100

pp *sfz* *pp* *sfz* *pp*

5 5 5

mf

(X) (Keys)

pp

$\text{♩} = 40$

06:05.0

Elec.

Fl.

V.

103

f *mp* *sfz* *p* *ppp* *sfz* *pp*

mf *sfz* *pp*

Gliss. Gliss.

17

105

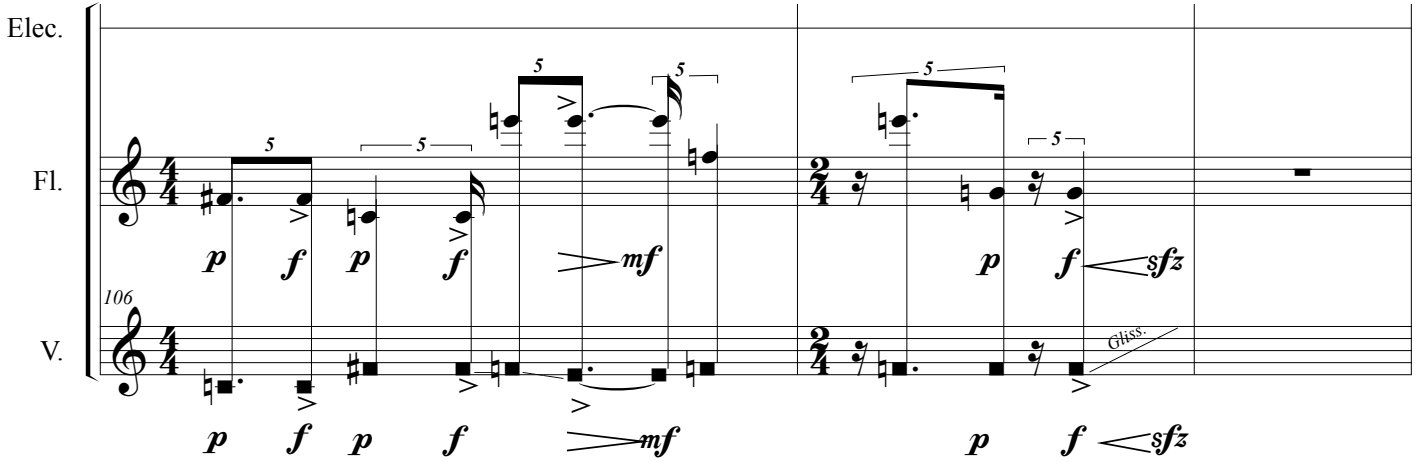
L 

Elec.

Fl. *p f p f mf p f sfz*

V. *p f p f mf p f sfz*

106



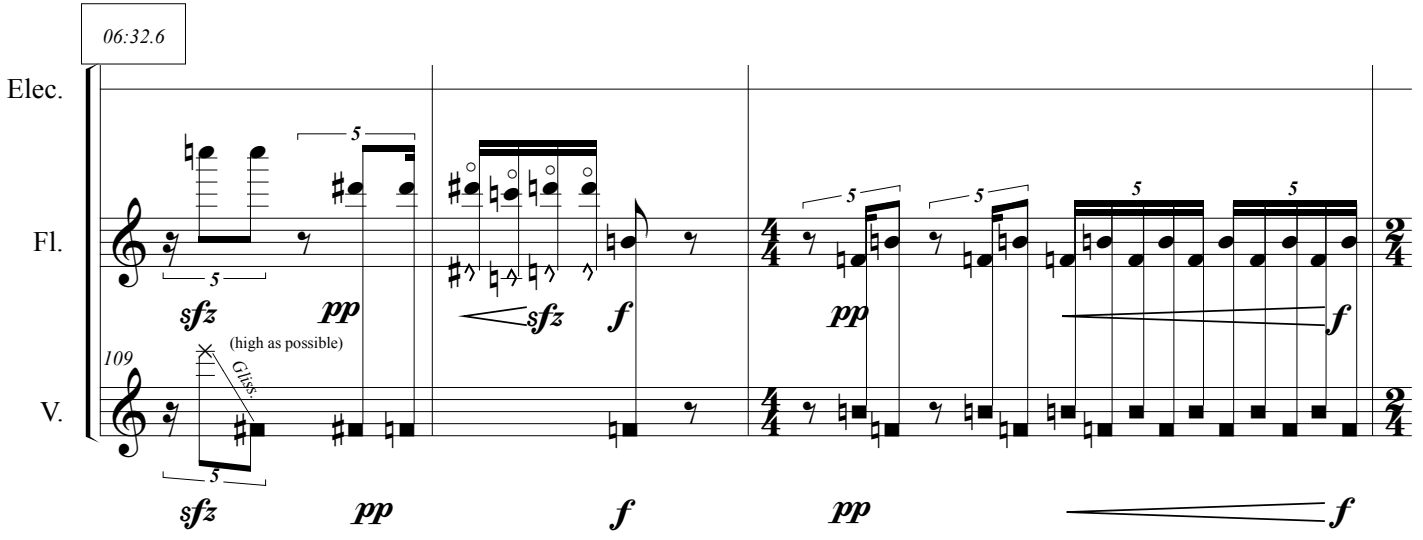
06:32.6

Elec.

Fl. *sfz pp sfz f pp f*

V. *sfz pp f*

109 (high as possible)



06:42.2

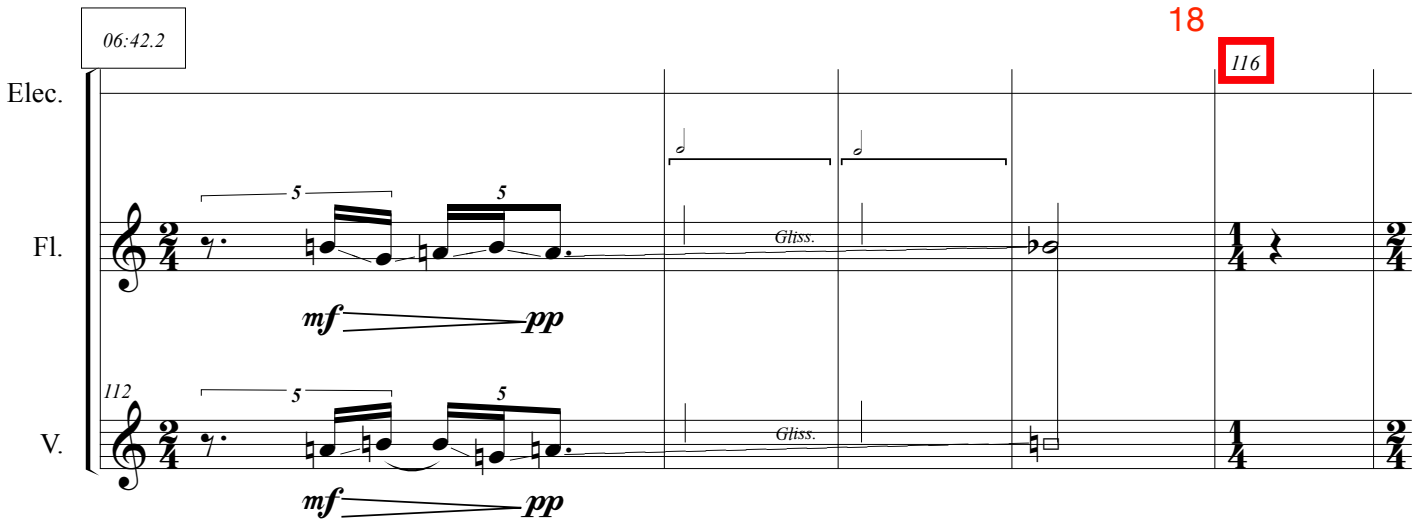
Elec.

Fl. *mf pp*

V. *mf pp*

112

18 116



M ♩ = 60

Elec.

Fl. *Gliss.*

V. 117

07:00.5

Elec.

Fl. *sfz p sfz pp*

V. 121 *pp*

07:04.5

Elec.

Fl. *ppp sfz pp ppp mf sfz ppp*

V. 122 *sfz pp ppp mf sfz ppp*

Vib.

07:18.0

19

128

Elec.

Fl.

V.

126

sfz *ppp* *sfz*

07:24.0

Elec.

Fl.

V.

129

pp *ppp* *mp* *sfz*

pp *ppp* *mp* *sfz*

Gliss. Gliss.

20

N

♩=105 (♩=52.5)

07:32.0

Elec.

Fl.

V.

132

mp *ppp* *sfz* *p* *sfz* *p* *sfz*

mp *ppp* *sfz* *p* *sfz* *p* *sfz*

U → U → U

Gliss. Gliss.

5 5 5 5

TR

07:44.6

Elec.

Fl.

V.

135

mp *sfz* *p* *mf* *mf*

p *mf* *mf*

(high as possible) *Gliss.*

07:56.0

Elec.

Fl.

V.

138

sfz *mf* *sfz* *mf* *sfz* *mf* *sfz* *mf* *sfz* *mf*

sfz *mf* *sfz* *mf* *sfz* *mf* *sfz* *mf*

08:04.0

$\text{♩} = 60$

Elec.

Fl.

V.

140

sfz > *pp* *sfz* > *pp* *sfz* > *pp* *mf*

sfz > *pp* *sfz* > *pp* *sfz* > *pp* *mf*

08:11.0

21

143

O

Elec.

Fl.

V.

measured vibrato

s.v.

3

sfz

ppp

pp

mf

pp

sfz

Vib.

142

sfz

ppp

pp

mf

pp

sfz

08:36.0

Elec.

Fl.

V.

mf

ppp

p

p

(1) $\frac{2}{5}$

Key Gliss.

Key Gliss.

sfz

(high as possible)

Gliss.

148

08:56.0

22

151

P

Elec.

Fl.

V.

sfz

sfz

(high as possible)

Gliss.

TR

151

09:07.0

Elec.

Fl.

V.

pp

154

pp

Gliss.

Gliss.

Gliss.

Gliss.

Slow vib.