

Michal Rataj

Wonderland. End.

for flute, guitar and live electronic

2010

## 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 :

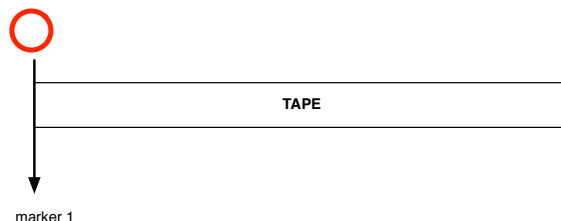
- soit sous forme de **numéros d'événements** 1, 2, 3, ... avec éventuellement leur nom
- soit comme des carrés autour des numéros de mesures avec numéro de marker au dessus

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

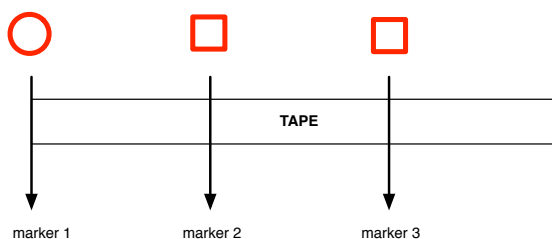
Marker au début du fichier son = cercle 

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](http://www.sampo.fr)  
[contact@sampo.fr](mailto:contact@sampo.fr)

**Michal Rataj**

# **Wonderland. End.**

Inspired by sonic ideas of Haruki Murakami

for flute, guitar and live electronic

2010

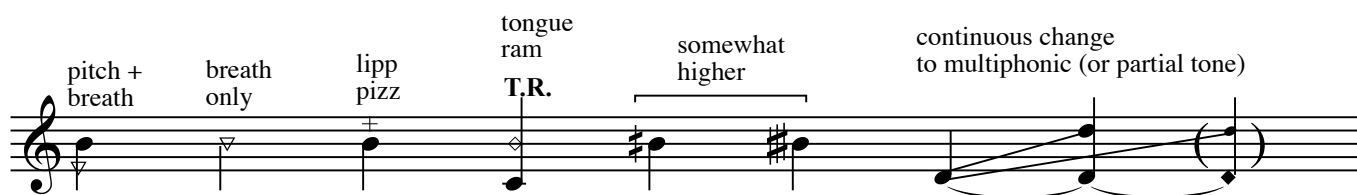
# Performance Notes

1/ The piece is inspired by Haruki Murakami's *Sekai No Owari To Hadoboirudo Wandarando*, particularly with the idea of "anti-sound". So specific parts of the piece are build around more or less opposite articulations like *sustained - percussive* or *polyphonic - homophonic* as well as an idea of narratives which go deep into our minds and lead us to parallel words.

2/ Accidentals are valid through one bar only

3/ If possible - let the guitar sound as long as possible, never mute if not necessary

## 4/ Flute notation



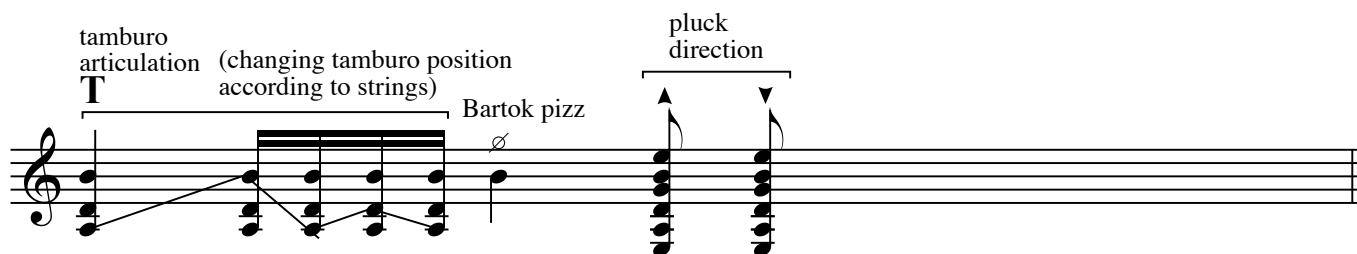
→ continuous change between two articulations

Flute multiphonics are marked with multiphonic number according to

C. Levine's and C. Mitropoulos-Bott's publications:

The Techniques of Flute Playing, (2) 2003 Bärenreiter-Verlag, Kassel, Germany.

## 5/ Guitar notation



## 6/ Live electronics

Sample cues are pedal-triggered by one of performers (flute player suggested).

There is a simple MAX/Msp patch with all samples loaded, which can be obtained upon request at [info\(at\)michalrataj\(dot\)com](mailto:info(at)michalrataj(dot)com).

MAX/Msp patch can be run free via MAX/Msp Runtime software. For download see [www.cycling74.com](http://www.cycling74.com) or contact composer.

Equipment necessary:

computer

sound / midi interface with sustain pedal option

sustain pedal

Prague, April 10, 2010

(c) Michal Rataj

[www.michalrataj.com](http://www.michalrataj.com)

# Wonderland. End.

Inspired by sonic ideas of Haruki Murakami

Michal Rataj 2010

1

**A**  $\text{♩} = 70$

flute

guitar

electronics

No. 92

*f* 5

3

*pp*

*mf*

1

CUE 1

4

7

f.

g.

el.

*mf*

*frull.*

5

*f*

3

5

*mf*

*f*

*p*

T

6

f.

g.

el.

*p*

5

6

*frull.*

*p*

*mf*

3

*f*

*gliss.*

*mute sul E*

*f*

*pp*

**B** Acute, Percussive

8

No. 41

f. *mf* *p* *f* *frull.* *frull.*

g. *f* *5 gliss.* *mf* *pp* *f* *behing tuning pegs*

el. **CUE 2**

11

f. *sfz*

g. *T* *6*

el. *6*

12

f. *6*

g. *behing tuning pegs*

el.

13 *poco a poco frull.* ----- No. 164 **C** Calm, Round, Sustained  $\text{♩} = 60$  No. 52

f. *ff* *p*

g. *ff* *mf* *sul h*

el. *p* **CUE 3**

**3**

15 No. 39 No. 53 20

f. *mf* *mf* *pp*

g. *p* *mf*

el.

21 **D** Acute, Percussive  $\text{♩} = 70$

f. *p* *f* *frull.* *frull.* *frull.*

g. *f* *pp* *f*

el.

behind tuning pegs

24 key clicks with sound *poco a poco dim. al niente*

f. *sfz mf*

g. *f mf*

4 CUE 4

MUTE the e-h-g strings with LH, change randomly the mute point from resonance whole toward the IV. tie

resonance whole → XII → X

26

f. T.R. *mf f*

g. *f mf*

VIII *poco a poco dim. al niente* VI IV

29

f. *ff*

g. *f*

30

No. 164

*ff*



33

**E** Calm, Round, Sustained

$\text{♩} = 60$

33 34 35

No. 52 No. 606

f. *p*

g. *p* sul h

el.

36

36 37 38 39 40

*espress.* *f* *f* *pp*

No. 4

f. *f* *mf* T

g. *f* *mf* T

el. **5** CUE 5

39

39 40

f. *p*

g. *pp* sul g

el.

42

# F No metrum

ca 9 sec

ca 8 sec

ca 13 sec

ca 9 sec

No. 312

f. *mf* *mf* *mf* *mf*

g. *mf* *mf* *p* *mf* *pp*

el.

cross e & b string, hold with one finger to produce bell like sound

ca 4 sec

ca 5 sec

6 CUE 6

46

# G Running Trajectories

A tempo

$\text{♩} = 80$

non legato

f. *frull.* *frull.* *frull.*

g. *mf* *f* *f*

el.

sul d sul h

7 6 5 3 3 3 7

48

f. *frull.* *frull.*

g. *frull.*

el.

5 6 6 7 6 6 6 5

50

50 *frull.* *frull.* *frull.* *frull.*  $\alpha(\pm)$

f. 5 6 6

g. 5 6 6 6 6 6

el. CUE 7

7

52

*frull.*  $\alpha(\pm)$

f. 6

g. 6 6 6 6 6

el. 8 CUE 8 merges into Cue 7

54

*frull.* 55  $\alpha(\pm)$  *frull.*

f. 6 6 6 6 6

g. 6 6 6 6 6

el.

56

f. *sfz*

g. *ff*

el. **9** CUE 9

58

*frull.*

f. *f*

g. *f*

el. *f*

59

*molto vibrato*

f. *molto vibrato*

g. *molto vibrato*

el. *molto vibrato*

60 *frull.*

f. 60 *frull.*

g. 6 6 6 7

cl. 10 CUE 10

62

f. 62 *frull.* No. 46 *frull.*

g. 6 6 6 6 6

cl. *sfz* *mf* *f* *fp* *f*

65

f. 65 No. 240 **H** Fading Out... *mf* 5

g. *sfz* 6 5 *mf*

cl. 11 CUE 11 12 CUE 12 merges into Cue 11

68  $\text{♩} = 75$

f. *mf* 6 5

g. *mf* 5 3

el.

71  $\text{♩} = 70$   $\text{♩} = 60$

f. *mf* 6 5 *p* 3

g. *mf* 5 3 *p* 3

el. 3

74

f. 75 3 *p*

g. 3 5 sul E 3

el.

78

No. 310

ca 9 sec      ca 8 sec      ca 13 sec      ca 9 sec

f. *mf* *mf* *mf* *mf*

cross e & b string, hold with one finger to produce bell like sound

ca 4 sec      ca 4 sec      ca 2 sec      ca 2 sec      ca 5 sec

g. *mf* *mf* *p* *mf* *pp* *mf* *pp* *mf*

el. **13 CUE 13**

82

No. 91

key clicks with sound

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

3

g. sul E sul A sul d sul h      sul d

*p* *mf*

el. **CUE 14**

postupne se rozsypajici kytarovy tamburo

85

85

frull.      ord.

f. *pp* *ppp*

IX → I

g. *p* *ppp*

el.