



PLAY

Instrument Virtuel Quantum Leap RA



Manuel de l'utilisateur

Les informations de ce manuel sont sujettes à changements sans préavis et ne représentent pas un engagement de la part d'EastWest Sounds, Inc. Le logiciel et les sons décrits dans ce document sont protégés par Copyright et ne peuvent pas être copiés sur d'autres media. Aucun extrait de ce document ne peut être copié, reproduit, transmis ou enregistré, pour quelque raison que ce soit, sans la permission écrite préalable d'EastWest Sounds, Inc. Tous les noms de compagnies et produits sont des marques déposées [™] ou ® de leurs propriétaires respectifs.

© East West Sounds, Inc., 2007. Tous droits réservés.

East West Sounds, Inc.
6000 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028 USA

1-323-957-6969 vocal

1-323-957-6966 fax

Pour des questions sur l'enregistrement de la licence des produits : licensing@eastwestsounds.com

Pour des informations générales sur les produits : info@eastwestsounds.com

Pour de plus amples informations au sujet des produits : <http://support.soundonline.com>



PLAY

1. Bienvenue

- 4 Au sujet d'EastWest
- 5 Producteur: Nick Phoenix
- 6 Crédits
- 7 Comment utiliser ce manuel et les autres
- 7 Documentation en ligne et autres Ressources

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Maître de Navigation](#)

Bienvenue

Au sujet d'EastWest

EastWest (www.soundsonline.com) s'est consacré à innover en permanence et à ne pas faire de compromis sur la qualité, le plaçant dans les standards de l'industrie comme le producteur de CD d'échantillons et d'instruments (logiciels) virtuels le plus acclamé par la critique

Fondateur et producteur, Doug Rogers a plus de 30 ans d'expérience dans l'industrie de l'audio et est le lauréat de multiples récompenses de l'industrie du disque, y compris l'"Ingénieur de Son de l'Année".

En 2005, le "The Art of Digital Music" l'a nommé un des "56 Artistes Visionnaires & Initiés" dans le livre du même nom. En 1988, il a fondé EastWest, le développeur de sons le plus acclamé par la critique dans le monde, et lauréat de 50 récompenses industrielles, plus que tout autre développeur de sons. Son approche sans compromis de la qualité, et des idées innovantes ont permis à EastWest d'être en pointe dans le domaine des logiciels de sons depuis 20 ans.

En 1997, Rogers s'est associé avec le producteur/compositeur Nick Phoenix et monté Quantum Leap, une division possédée entièrement par EastWest, pour produire des bibliothèques d'échantillons et des instruments virtuels de haute qualité et sans compromis. Les instruments virtuels Quantum Leap sont pour la plupart produits par Nick Phoenix. Certaines des plus productions plus volumineuses, telles Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs et Quantum Leap Pianos sont co-produites par Doug Rogers and Nick Phoenix. En tant que compositeur, Phoenix a commencé en 1994 en écrivant des musiques pour des bandes annonces de films et pour des publicités télévisées. Jusqu'ici il a écrit ou déposé une licence pour les musiques de campagnes de publicité de plus de 1 000 films majeurs, y compris Terminator 3, Le Seigneur des Anneaux Return of the King, Harry Potter 5, Wall-E, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Pirates des Caraïbes 3, Blood Diamond, Une nuit au musée, 300, et Le Code Vinci. Quantum Leap s'est maintenant fermement établi comme un des plus grands producteurs de bibliothèques d'échantillons et d'instruments virtuels haut de gamme.

En 2006, EastWest a acheté le légendaire Cello Studios (ex United Western Records) sur Sunset Boulevard à Hollywood, le renommant EastWest Studios. Les 1890 m² d'installations, remodelés depuis par le Maître designer Philippe Stark, abritent cinq studios d'enregistrement et sont le siège central d'EastWest.

Producteur: Nick Phoenix

Né à Londres, Angleterre en 1967, Nick a commence en 1994 à écrire les partitions de bandes annonces de films et de publicités télé. Jusqu'à maintenant il a écrit ou mis sous licence de la musique pour des campagnes de publicité de plus de 1000 films majeurs. "Spiderman 3", "Pirates des Caraïbes 3", "Fantastic Four, Silver Surfer," "300," "Sunshine," "The Last Mimzy," "Hannibal Rising," "Blood Diamond," "Nuit au Musée", "Superman Returns," "Astronaut Farmer," "Rush Hour 3," "Eragon," et "Le Code Vinci " en sont quelques exemples récents. Nick a aussi écrit la musique pour de nombreux shows télévisés pour NBC, CBS, Showtime, Fox Family, et la chaîne History.



Son parcours comme compositeur a aussi incité Nick à enregistrer et programmer ses propres sons et échantillons. Il a fondé Quantum Leap Productions en 1997 et Quantum Leap a grandi depuis pour devenir le plus grand producteur d'instruments virtuels haut de gamme du monde. Le studio de Nick est situé à Venice, Californie, et est alimenté à 100% en solaire.

Les titres de Quantum Leap à ce jour :

- QL Guitar and Brass
- QL Brass
- QL56 Strat
- QL Voices of the Apocalypse
- QLRare Instruments
- QLHardcore Brass
- QLStormdrum
- EWQL Symphonic Orchestra
- EWQL Symphonic Orchestra XP
- EWQL Symphonic Choirs
- QL Ra
- QLColossus
- QL Gypsy
- QL Ministry of Rock
- QL Voices of Passion
- QL Stormdrum 2
- EWQL Pianos

Crédits

Producteurs

Nick Phoenix, Tony Austin et Pacemaker

Producteur en Chef

Doug Rogers

Prise de son et Mastering

Nick Phoenix

Programmation

Pacemaker, Jared Selter, Tony Austin, Justin Harris et Nick Phoenix

Montage

Pacemaker, Tony Austin, Jared Selter, Justin Harris, Jonathan Marmor, Arne Schulze, Claudia Phoenix, Nick Phoenix et James Rickabaugh

Direction Artistique

Steven Gilmore, Doug Rogers

Logiciel

Pacemaker, Tony Austin, Jared Selter, Justin Harris, Jonathan Marmor,

Photographies

Claudia Phoenix und Tony Austin

Manuel

John Philpit, Claudia Phoenix, Nick Phoenix, Doug Rogers, Pacemaker und Tony Austin

Traduction française : Rémy Garandel

Remerciements Particuliers à

Studios Ocean Way et tous les musiciens

Comment Utiliser ce Manuel et les Autres

Toute la documentation pour le système Avancé d'Échantillons PLAY et ses bibliothèques est fournie sous forme d'un ensemble de fichiers Adobe Acrobat, aussi appelés PDFs. Ils peuvent être vus sur l'écran de l'ordinateur ou être imprimés sur papier.

Chaque fois que vous installez une des bibliothèques PLAY, deux manuels sont copiés sur votre ordinateur :

- Le manuel qui décrit l'ensemble du système PLAY. Ce manuel, le plus volumineux, indique comment installer et utiliser toutes les fonctions du logiciel qui sont communes à toutes les bibliothèques.
- Le manuel spécifique à la bibliothèque, comme celui que vous lisez en ce moment. Ce document plus petit décrit les caractéristiques qui diffèrent d'une bibliothèque à l'autre, comme la liste des instruments et articulations inclus.

Utiliser les fonctions d'Adobe Acrobat

En ouvrant le panneau des renvois le long du côté gauche d'Adobe Acrobat Reader, l'utilisateur peut sauter directement à un sujet de la sélection. Notez que quelques versions plus anciennes d'Acrobat Reader peuvent ne pas supporter toutes ces fonctions. La dernière version d'Acrobat Reader peut être téléchargée et installée gratuitement sur le site <http://www.adobe.com>. (Comme exemple de lien, vous pouvez cliquer sur le dernier mot de la phrase précédente et être envoyé directement sur le site d'Adobe).

En lisant ce manuel et les autres sur l'écran, vous pouvez agrandir pour avoir plus de détails dans les images ou reculer pour voir plus de la page en une seule fois. Si une image de l'interface ou un diagramme semble flou ou illisible, agrandir est un des moyens fournis par le logiciel Acrobat Reader. Notez que c'est à 200%, suivi par 100%, que les images sont les plus claires et les captures d'écran les plus lisibles.

Le Document Maître de Navigation

Comme le système PLAY est un ensemble de composants, chacun avec son propre Manuel de l'Utilisateur, un Document Maître de Navigation (Master Navigation Document (MND)) est fourni pour permettre aux utilisateurs de sauter rapidement d'un PDF à l'autre quand ils sont lus sur l'écran. Ce MND est un fichier d'une page avec des liens vers la documentation du système PLAY et tous les manuels des bibliothèques. On trouve les liens vers ce document maître sur les pages de titre de chaque chapitre dans tous les documents. D'ici vous pouvez ouvrir tout document de la collection.

Par exemple, si vous lisez quelque chose dans ce document au sujet de la bibliothèque Quantum Leap RA, et que vous avez besoin d'ouvrir aussi le manuel de PLAY, allez sur une page de titre de chapitre et cliquer sur le lien qui affiche "Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Maître de Navigation". Une nouvelle fenêtre sera ouverte sur l'écran. Dans ce document, cliquez sur l'icône pour le système PLAY et son manuel s'ouvrira dans la même fenêtre (cachant le MND). Maintenant vous avez aussi bien le manuel de la bibliothèque RA que celui de PLAY ouverts dans des fenêtres séparées pour que vous puissiez vous référer aux deux.

Pour le moment, tous les manuels ne sont pas traduits, donc le document maître en français (MND-Fr.pdf) peut diriger un lien sur un manuel en anglais, qui sera associé à MND.pdf (version anglaise). Le document MND-Fr.pdf sera mis à jour au fur et à mesure de la parution des traductions françaises s'il y en a d'autres.

Documentation en ligne et autres Ressources

Pour les informations les plus à jour, allez voir les pages d'assistance sur le site d'EastWest.

L'adresse est : <http://support.soundsonline.com> . Vous y trouverez :

- des informations rendues disponibles après l'écriture de ces manuels
- des pages FAQ qui font la liste des réponses aux questions que vous pouvez vous poser
- suggestions d'EastWest et d'autres utilisateurs du système EastWest PLAY
- des nouvelles sur les sorties futures

Vous pouvez aussi aller sur les forums en ligne d'EastWest. Vous pouvez y lire des commentaires ou des questions d'autres utilisateurs de produits EastWest et y poster les vôtres. Les nombreux participants aux forums sont une bonne source d'informations utiles sur les deux aspects, technique et musical, du logiciel.

L'adresse des forums est : <http://www.soundsonline-forums.com>



2. Quantum Leap RA, Vue d'Ensemble

- 9 La Conception de la Bibliothèque QL RA
- 10 Les Instruments de Quantum Leap RA
- 11 Ce qui est inclus
- 11 Exigences Matérielles

[Cliquer sur ce Texte pour ouvrir
le Document Maître de Navigation](#)

Quantum Leap RA, Vue d'Ensemble

La Conception de la Bibliothèque RA

Dans l'ancienne Égypte Ra était le créateur de toutes choses et le dieu du soleil. Ra était représenté avec le corps d'un homme avec une tête d'aigle, un hiéroglyphe dans la main et un sceptre. La ville principale du culte de Ra était Héliopolis (mot grec qui signifie ville du soleil). Nous avons pensé que RA était le meilleur nom pour le plus grand et le plus complet des instruments virtuels d'instruments rares et ethniques.

RA était né il y a quelques années sous le nom de "Rare Instruments". Tous les sons de "Rare Instruments" sont compris dans RA. Les autres 90 % ont été enregistrés dans les studios Ocean Way à Hollywood. A cause de la taille et de la complexité du projet, nous avons engagé deux producteurs talentueux supplémentaires, Pace-maker et Tony Austin, pour co-produire la bibliothèque. Ils avaient déjà travaillé sur un autre projet de Quantum Leap et avaient des idées très intéressantes pour RA. Nous avons passé quelque temps pour trouver les meilleurs instrumentistes ethniques de la Côte Ouest. Il y a une grande diversité ethnique à Los Angeles, et on y trouve d'excellentes institutions comme Cal Arts, et c'était donc le lieu idéal pour enregistrer une telle collection. Le fruit de ces efforts a été Quantum Leap RA.

Après que EastWest ait sorti son moteur d'échantillon avancé PLAY, il a été naturel que RA soit développé pour ce nouvel environnement. Cette nouvelle version contient exactement les mêmes instruments rares et ethniques que la version précédente, mais fait partie de l'ensemble croissant de bibliothèques disponibles dans le système PLAY.

Ra est un instrument virtuel de 13 Gigaoctets, qui contient des instruments typiques et atypiques de toutes les parties du monde : Afrique, Amériques, Europe, Extrême-Orient, Inde, Moyen-Orient et le monde turc.

Qu'a donc de si spécial RA par rapport aux autres collections ethniques ? D'abord, à mon avis, vous allez aimer les sons qui ont rendu si populaire "Rare Instruments". Chaque instrument ou ensemble a été échantillonné en entier, ce qui fait que le caractère a été préservé. Pour échantillonner un instrument à vent turc et ne pas capturer le glissando, le balancement et le vibrato des notes est de manquer son but complètement. Nous avons fait ce gros effort pour garder les choses en bon ordre, en cohérence et de manière intuitive, ce qui est nécessaire pour une collection de cette taille. Tous les instruments ont de multiples articulations et effets qui s'étendent du très contrôlé au très expressif. Ceci vous permet de "jouer" de l'instrument avec des résultats authentiques. Ça nous a amenés à quelques idées innovantes pour obtenir un legato réaliste, qui ont donné le QLegato™.

Vous constaterez que les sons de RA sont d'une incroyable qualité. C'est le son des célèbres studios Ocean Way : une collection incroyable de micros d'époque et une console API personnalisée. RA été enregistré avec un réglage de 8 micros calés précisément en phase qui donne une image complète en trois dimensions de l'instrument. C'est avec ce type de son qu'une réverbération artificielle ou échantillonnée fonctionne très bien. Le son est clair et large. Les micros utilisés étaient des Neumann U67 (ou U47 comme alternative), Neumann M50, AKG C12 et Schoeps.

Un autre aspect sympathique de cet instrument virtuel est que nous avons enregistré des ensembles. C'est ce que nous avons fait avec les tambours africains, les cornemuses, les gamelans et une section de cordes du Moyen-Orient. Le son de ces ensembles ne peut pas être simulé de manière réaliste en superposant des instruments solos.

RA était un projet d'un coût très élevé, mais il en valait le prix. Beaucoup de remue-méninges pour le choix des instruments qui pourraient attirer les compositeurs de tous types, de la musique de danse au film. Vous pourriez mettre la section de cordes du Moyen-Orient dans votre prochaine chanson pop, ou le violon de Hardanger dans une large partition romantique, à la manière du Seigneur des Anneaux.

Vous vous étonnerez peut-être qu'on ne trouve que peu de percussions dans cette gigantesque collection ethnique. La raison : nous avons déjà enregistré beaucoup d'instruments de percussion ethniques dans Quantum Leap Stormdrum, et encore plus dans son successeur QL Stormdrum 2. Tous les deux, RA et Stormdrum 2, sont des bibliothèques PLAY et peuvent donc être mélangés dans une seule session de PLAY, avec comme résultat une combinaison continue et complémentaire des deux bibliothèques.

Vous pouvez avoir beaucoup de plaisir avec RA. Les possibilités sont infinies, particulièrement quand vous mélangez les sons de différentes cultures. Chargez la section de cordes du Moyen-Orient, appliquez un réglage de tonalité indien ou égyptien à l'aide des présets de micro-accord et jouez les en octaves. Construisez un rythme vraiment cool avec les effets du didgeridoo et la guimbarde vietnamienne. Prenez une musique de film classique et remplacez tous les instruments par leur équivalent ethnique: les cordes par la section de cordes du Moyen-Orient, le violon ou le violoncelle solo par le violon baryton électrique, le violon de Hardanger ou erhu, le cor par le cor des Alpes, la harpe par la kora, la flûte par le dizi, le hautbois par le duduk, le trombone par le rag dun, les percussions occidentales par des taikos et des percussions africaines etc., etc. Ou alors peut-être essayez la vielle à roue, le violon Hardanger, la guitare washburn, la mandoline et le dizi et faites un ensemble folk intéressant. Ou essayez l'ensemble de gamelans avec la flûte ney, duduk et esraj.

Et n'oubliez pas la réverbération pour les mettre tous ensemble dans le même espace acoustique !

Nick Phoenix, Producteur

QUANTUM LEAP

Les Instruments de Quantum Leap RA

Les tableaux qui suivent donnent une liste brève mais complète des 65 instruments disponibles dans Quantum Leap RA. Les descriptions de ces instruments, ainsi que les images, sont dans le chapitre 4, à partir de la page 20. Pour une liste de toutes les articulations, allez au chapitre 5, à partir de la page 52.

AFRIQUE

African Dual Wooden Shakers	Ekipiri	Kidi
African Metal Shakers (Ewe)	Ewe Drum Ensemble	Kora
Atsimevu	Ewe Bombshell	Log Drums
Axatse	FromTon From	Ngoni
Batas	Gankokwe Large	Udu
Berkete	Gyi I	
Ensemble de Djembés	Kalimbas	

AMÉRIQUES et AUSTRALIE

1890 Guitare Washburn	Percussion Cubaine	Mandoline
American Jaw Harp	Didjeridoo	Flûte de Pan
Banjo	Dobro	Ukelele
Berimbau	First Nations Cedar Flute	

EUROPE

Cor des Alpes	Gadulka	Irish Low Whistle
Ensemble de Cornemuses	Violon de Hardanger	Launeddas
Flûte à bec basse	Cornemuse écossaise	Uilleann Pipes
Frame Drums	Vielle à roue (Hurdy Gurdy)	

EXTRÊME-ORIENT

Dizi	Koto	Shamisen
Erhu	Rag Dung	Tambours Taiko
Ensemble Gongs Gamelan	Shakuhachi	Guimbarde Vietnamienne

INDE

Bansuri	Sarangi	Tambura
Baritone Violin (Electric)	Sitar	
Esraj	Tablas	

MOYEN-ORIENT et EMPIRE TURC

Armenian Duduk	Ney Flute	Yali Tambur
Bulgarian Duduk	Oud	Zourna
Mid East Fiddle	Qandahar Dumbek Santoor	
Mid East String Section	Turkish Duduk	

Ce qui est inclus

L'instrument virtuel Quantum Leap RA que vous avez acheté comprend:

- un ensemble complet d'instruments basés sur des échantillons, dont la liste est donnée plus loin dans ce manuel
- approximativement 13 Gigaoctets d'échantillons 24 bits, 44,1 kHz
- le moteur de lecture d'échantillons avancé EastWest PLAY
- le code d'autorisation unique qui identifie la licence que vous avez achetée
- des manuels en format Adobe Acrobat pour le système EastWest PLAY et l'instrument virtuel Quantum Leap Gypsy
- un programme d'installation sur votre ordinateur de la bibliothèque, du logiciel et de la documentation
- un assistant d'autorisation pour enregistrer votre licence sur une base de données en ligne

Un article requis qui n'est pas habituellement inclus est la clé de sécurité iLock. Si vous en avez déjà une d'un précédent achat de logiciel, vous pouvez l'utiliser. Si ce n'est pas le cas vous devez en acquérir une. Elles sont disponibles chez beaucoup de détaillants qui vendent des produits EastWest et Quantum Leap sinon vous pouvez en acheter une sur Internet à l'adresse : www.soundsonline.com.

Exigences matérielles

Voyez dans le manuel du système PLAY pour avoir une liste complète des besoins matériels et logiciels pour installer et lancer les bibliothèques du système PLAY. De plus l'espace disponible sur le disque dur pour l'installation complète de QL RA est d'environ 13,2 Gigaoctets.



3. Interface Utilisateur de QL RA

- 14 Exécution
- 15 Bouton Legato
- 15 Bouton Portamento
- 15 Bouton Répétition
- 15 Bouton de Remise à Zéro du Round Robin
- 15 Commandes Stéréo Double
- 16 Commande de Filtres
- 16 Commande de Microtuning
- 16 Commandes ADT
- 17 Représentation Graphique de l'Enveloppe
- 17 La Vue Browser
- 17 Scripts d'Exécution

[Cliquer sur ce Texte pour ouvrir le Document Maître de Navigation](#)

L'Interface Utilisateur de QL RA

Chaque bibliothèque présente sa propre interface quand un de ses instruments est l'instrument courant, comme c'est précisé dans la liste déroulante des instruments en haut à droite. L'image en bas de page fournit une vue d'ensemble de la fenêtre entière dans la vue Player.

Une grande partie de cette interface est partagée par toutes les bibliothèques du système PLAY, et les fonctions communes sont décrites dans le manuel de PLAY. Les commandes décrites ici sont :

- Interprétation
- Round Robin Reset
- Stéréo Double
- Filtre
- Microtuning (accord fin)
- ADT
- Représentation graphique de l'enveloppe



Performance (Exécution)

Il y a quatre boutons regroupés dans le section Exécution. Ils comprennent trois boutons pour activer ou désactiver les scripts particuliers à RA, qui contrôlent les paramètres de l'exécution.

- Portamento
- Répétition
- Legato

Le quatrième bouton du groupe, Remise à Zéro du Round Robin, marqué “rr reset” est décrit plus loin.

Voyez la section Performance Scripts, à partir de la page 17, pour l'utilisation de ces scripts.

Quand vous ouvrez une articulation, il y a des réglages par défaut (activé, non activé) pour chacun de ces trois scripts, choisis par les sound designers d'EastWest. Si vous voulez un autre réglage par défaut, vous devrez enregistrer le fichier .ewi avec ce réglage et ouvrir la nouvelle version.

Le Bouton Legato

Legato est le style de jeu dans une phrase sans silences perceptibles entre les notes qui produit une ligne mélodique douce et fluide. Utilisez ce bouton pour activer un effet legato sur l'articulation.

Le Bouton Portamento

Le portamento, quelquefois appelé glissando, est la technique d'un glissement continu d'une note à la suivante dans la phrase. Portamento, tel qu'il est utilisé dans cet instrument virtuel, est habituellement un court mouvement d'anticipation entre les hauteurs de deux notes consécutives. Cette technique est des plus communes dans les instruments qui ne sont pas restreints aux notes d'une gamme particulière, tels que l'utilisation de courbes est possible.

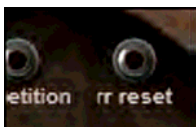
L'effet d'activer le portamento dans une phrase est un moyen subtil d'augmenter le côté réaliste du jeu.

Le Bouton Répétition

La répétition, dans ce contexte, se rapporte au jeu d'une unique note jouée plus d'une fois sans notes différentes intercalées dans la même phrase. Activer ce bouton fait sonner les notes un peu différemment, en évitant l'impression de répétition mécanique.

Bouton de Ré-initialisation du Round Robin

L'articulation Round Robin (tourniquet) est une articulation dans laquelle plusieurs échantillons différents sont enregistrés avec tous les paramètres tels que volume, vitesse, attaque etc. à peu près constants. Le moteur PLAY sait alors alterner entre deux ou plusieurs d'échantillons pendant la restitution. Le but est d'éviter ce qu'on appelle souvent “l'effet mitraillette” dans lequel répéter la même note échantillonnée fournit un son artificiel de notes consécutives mécaniquement identiques. Toute articulation avec “RR” dans son nom utilise la technique round robin. Celles avec “x3,” “x4,” ou quelque chose de ressemblant dans le nom, utilisent 3, 4 ou plus d'échantillons différents pour chaque note.



Il y a un problème potentiel avec la technique RR, et le moyen de le résoudre est le bouton Round Robin Reset. Le moteur PLAY se souvient de l'échantillon qui doit être joué pour la prochaine note. Si, par exemple, un patch round robin contient deux échantillons, A et B, et qu'un morceau utilise cette note 7 fois, le moteur PLAY joue A B A B A B A. Si le morceau est joué de nouveau depuis le début, le moteur commencera par B, car c'est le suivant dans l'ordre. Le second rendu sera subtilement différent. Pouvoir remettre à zéro toutes les articulations RR au début du cycle permet d'obtenir une restitution régulière.

Vous pouvez utiliser ce bouton pour la remise à zéro à la demande de toutes les articulations Round Robin. Ou utilisez un choix de note MIDI ou un code de contrôle MIDI pour la remise à zéro d'un instrument à partir d'un clavier maître ou des données enregistrées dans un projet du séquenceur. Voir la description de la boîte de dialogue Settings (dans le manuel de PLAY) pour plus d'information sur le traitement de cette articulation.

Commandes Stéréo Double

Ce bouton rotatif, avec ses trois bascules, donne à l'utilisateur la possibilité d'utiliser exclusivement le signal stéréo de gauche ou de droite quand “Stéréo” est sélectionné depuis la liste déroulante de Canal Source. Pour tout autre réglage, cette commande n'a aucun effet.



Le bouton permet à l'utilisateur de déterminer la dispersion des signaux, suivant quel champ l'oreille perçoit les canaux stéréo. Le tourner à fond à gauche ramène les deux canaux ensemble au centre (à moins que le bouton de panoramique positionne les sorties différemment), et c'est l'équivalent de l'extinction des commandes avec le bouton On/Off. Le tourner à fond vers la droite donne le maximum de champ stéréo. Sélectionnez entre la gauche et la droite avec les boutons de chaque côté du bouton On.

Commandes de Filtre

La commande de filtre prend le son de l'instrument et le modifie en filtrant une partie du son au-dessus d'une certaine fréquence. Ce type d'effet est habituellement appelé Filtre Passe-Bas.

Le bouton de fréquence détermine où le son commence à être filtré. Le bouton Résonance précise comment le filtre réagit autour de la fréquence de seuil. Plus le bouton est réglé haut, et plus le filtrage est précis (plus la dispersion est faible).

Le graphique vous donne une indication visuelle sur la distribution de fréquences créée avec le réglage sélectionné.



Microtuning Controls (Commandes d'accord fin)

Les instruments de Quantum Leap RA sont originaires du monde entier. Beaucoup de cultures ont développé leurs propres et distinctives gammes. Elles sont différentes de la gamme diatonique de la tradition européenne sur laquelle est basée toute la musique occidentale. RA facilite l'incorporation de des différentes gammes pour donner une sensation authentique.

Il y a deux commandes d'accord fin. Celle de gauche est une liste déroulante de toutes les gammes disponibles dans RA. Tout en haut de la liste se trouve "Western", accordée suivant les 12 notes de chaque octave suivant la gamme chromatique traditionnelle présente dans les autres bibliothèques. Ce choix, en fait, désactive le microtuning. Les autres options de la liste ajustent les hauteurs des 11 notes non fondamentales pour obtenir le son caractéristique de la gamme choisie.

La commande à droite est une autre liste déroulante de 12 noms de notes. Ce choix indique à PLAY quelle note est la plus basse de la gamme, appelée "root (= racine)". Tous les intervalles de l'autre gamme sont établis par rapport à cette hauteur fixée.

Il y a dans RA PLAY des douzaines de gammes disponibles qui peuvent être démarrées (rooted) sur une quelconque des 12 notes. Ceci les rend très flexibles. Il y a deux types de gammes disponibles :

- La gamme de type 1 comprend les 12 notes d'une octave et applique un réglage fin à toutes les notes.
- La gamme de type 2 limite les notes que vous pouvez jouer dans une octave, ce qui vous donne la gamme authentique que vous souhaitez. Le réglage fin est aussi appliqué. Quand vous jouez les notes qui ne sont pas dans la gamme souhaitée, on n'entend que les notes correctes. C'est une fonction très intéressante qui aide l'utilisateur à apprendre rapidement ce qu'est une musique ethnique. Ainsi les notes qui ne font pas partie de la gamme sont des doubles ou des prises différentes des notes de la gamme. Cette alternance fait de cette méthode un moyen utile de jouer des répétitions.

Commande d'ADT

L'Artificial Double Tracking¹ (Double enregistrement artificiel) est une technique, inventée aux studios d'Abbey Road quand les Beatles y enregistraient, qui approche l'effet d'un enregistrement double (enregistrer deux prises quasiment identiques d'un chanteur ou d'un instrument d'une même partie et de les mettre l'une sur l'autre), sans prendre le temps d'enregistrer effectivement deux prises. Certains diront que l'ADT est meilleur que le double enregistrement effectif, sans compter l'économie de temps. Le procédé original ADT était fait sur bande magnétique ; dans le moteur PLAY, l'effet est créé en numérique. Les programmeurs du logiciel, cependant, ont ajouté un simulateur de bande pour imiter les légères variations de vitesse des deux magné-



¹ N. d. T. Geoff Emerick, ingénieur du son des Beatles dans les années 60 et aux studios EMI d'Abbey Road à Londres appelait cet effet ADT, mais pour Automatic Double Tracking.

tophones analogiques qui créaient l'effet ADT.

Le bouton Delay précise, en milli-secondes, le retard entre le signal original et le secondaire. Un retard autour de 40 est correct, c'est en fait un bon point de départ quand on cherche un effet spécial.

Le bouton Depth précise de combien le retard est modulé. Vous ne voulez pas un délai strictement constant ; le retard du signal secondaire variera de part et d'autre de ce montant.

Le bouton Speed fait varier la vitesse à laquelle le retard est modulé.

Le bouton Level précise le niveau relatif du signal secondaire. Réglez le sur 0,0 dB pour entendre l'effet au maximum, avec le même niveau sur les deux signaux ; plus haut ou plus bas donne la préférence à l'un ou l'autre des signaux. L'effet global dépend de leur combinaison.

Le bouton On/Off arrête instantanément l'effet ADT ou le remet avec les mêmes réglages, si nécessaire.

La représentation Graphique de l'Enveloppe

Les commandes d'enveloppe sont décrites dans le manuel principal du système PLAY car elles sont communes à toutes les bibliothèques PLAY. Seules quelques bibliothèques ont le graphe, comme montré ici, et donc ils ne sont inclus que dans les manuels spécifiques à ces bibliothèques. Notez que la largeur totale du graphique représente la longueur de toutes les phases de l'enveloppe. Donc, quand vous changez quelque chose dans une partie du graphe, par exemple le déclin, vous pouvez voir les pentes des autres composants, l'attaque et le relâchement, changer aussi car ces phases occupent un plus grand ou plus petit pourcentage du tout ; ce qui était attendu.



La Vue Browser

L'explorateur se comporte de la même manière pour toutes les bibliothèques du système PLAY. Lisez le manuel principal du système PLAY pour des informations sur l'utilisation de cette vue.

Performance scripts (scripts d'exécution)

L'instrument virtuel RA inclut trois scripts internes qui peuvent fournir un supplément de réalisme aux phrases qui peuvent en tirer avantage.

- Le script Portamento fournit un glissando entre deux notes consécutives d'une phrase. Il peut être utilisé pour simuler le portamento subtil qu'on trouve quand, par exemple, un instrumentiste à cordes déplace son doigt sur la corde au début ou à la fin d'une note.
- Le script Répétition change la qualité des notes quand une seule est jouée plusieurs fois en succession rapide. Bien que similaire à ce qu'on obtient avec les patches Round Robin, cet effet peut être utilisé sur toutes les articulations, et pas seulement celles qui ont "RR" dans leur nom.
- Le script Legato crée un son plus fluide et plus lié pour des notes d'une phrase continue.

Les scripts eux-mêmes ne sont pas modifiables par l'utilisateur, mais un paramètre important peut être ajusté en utilisant un code de contrôle MIDI. Voir des détails sur l'utilisation des codes de contrôle dans les descriptions qui suivent.



Pour qu'un script s'applique aux notes d'un fichier d'articulation, il doit être activé dans l'interface utilisateur de PLAY. L'image ci-dessous montre le script Portamento activé et les autres non. En plus le Code de Contrôle (CC) MIDI ne doit pas être désactivé. Ceci signifie que si les valeurs MIDI sont générées par le code On/Off de ce canal, comme dans le tableau ci-dessous, elles doivent être dans l'intervalle 64 à 127. Si les valeurs du CC MIDI ne sont pas générées, le code de contrôle est considéré comme activé (si le voyant dans l'interface utilisateur est allumé).

L'effet produit par le Portamento et le Legato est très subtil. Le but est d'obtenir le son d'un jeu adouci et lié et non pas quelque chose de si prononcé qu'il attire l'attention sur l'effet lui-même. Ces deux scripts partagent beaucoup de propriétés dans leur manière d'affecter les sons ; en fait, le script Legato contient un peu de Porta-

mento et inversement.

Codes de Contrôle MIDI

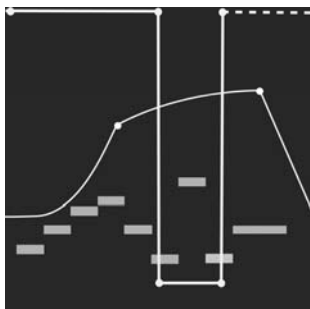
Ces valeurs MIDI peuvent être commandées en mode autonome en ajustant les commandes (boutons ou curseurs) sur une surface de contrôle ou un clavier MIDI. Quand il tourne en plug-in à l'intérieur d'un séquenceur ou un autre hôte, vous pouvez créer une enveloppe de contrôle pour ajuster automatiquement les valeurs pendant le jeu. Voir la documentation de votre matériel ou votre logiciel pour des informations sur les changements de valeurs des codes de contrôle.

La table suivante donne la liste des codes qui ont une incidence sur ces scripts. Notez que les CC MIDI n'ont aucun effet sauf si le script correspondant est activé dans l'interface de PLAY.

Code	Portamento	Repetition	Legato
5	Time		Time
65	On/Off		
68			On/Off
69		On/Off	

Les trois codes de contrôle On/Off fonctionnent tous de la même manière: une valeur d'au moins 64 active le script, et toute autre valeur (0 – 63) le désactive.

Le CC5 est associé à la durée du portamento ou du legato. Les valeurs possibles sont 0 – 127. Plus la valeur est haute et plus l'effet prend de temps à se terminer ; c'est-à-dire que vous devriez mettre des grandes valeurs pour rendre le son plus prononcé. Utilisez votre oreille pour trouver les bonnes valeurs pour chaque note de la phrase.



L'image à gauche montre deux enveloppes s'appliquant au script portamento dans un hôte. Les neuf barres blanches horizontales sont les notes. La ligne gris clair qui part du haut, pour aller presque en bas avant de remonter est CC 65 qui active et désactive le script de telle manière que seulement quelques notes utilisent le portamento. La ligne courbe près du milieu est CC 5, qui règle le paramètre de l'effet "temps de portamento" pour chaque note individuellement. (Notez que la section dans du milieu, quand la ligne CC 65 est près du bas, CC 5 n'a aucun effet car le script est désactivé en ce point).

Comportement Monophonique

Les scripts Portamento et Legato changent tous les deux l'instrument (fichier .ewi) pour qu'il puisse jouer une note à la fois quand le script est actif. Si une note sonne encore quand une nouvelle note démarre, la première s'arrêtera à ce moment là. Ce comportement empêche toute ambiguïté dans la manière dont les notes forment la phrase.

Une des conséquences de ce comportement est que si vous voulez deux lignes legato simultanées, ou une legato et une autre non, chantées avec la même articulation, il vous faut ouvrir la même articulation plus d'une fois et activer le script legato où c'est approprié. Bien sûr, la même règle prévaut pour le script Portamento.

Le Script Répétition

En jouant des notes consécutives à la même hauteur, l'emploi d'un même échantillon encore et encore en succession rapide peut sonner mécaniquement identique, ce qu'on appelle "l'effet mitraillette". Les patches Round Robin donnent une manière de résoudre le problème. Le script Répétition résout ce problème d'une autre manière. Pour tous les articulations, ce script utilise une ou plusieurs options sélectionnées au hasard pour garder le son légèrement différent à chaque répétition :

- Utiliser un échantillon d'une note proche, (par exemple un demi-ton plus haut ou plus bas) en le réaccordant à la hauteur souhaitée.
- Commencer la note un tout petit peu avant ou après le moment précis du début.
- Désaccorder l'échantillon de quelques centièmes (de demi-ton) plus haut ou plus bas.

Ces variations donnent au son une couleur plus humaine, moins robotique. Après tout, quel instrumentiste

réel joue toutes les notes parfaitement justes et exactement en mesure ?

Les producteurs d'EWQLSO ont sélectionné lesquelles de ces trois méthodes vont être utilisées pour chaque fichier d'articulations, et de combien sera la variation, pour obtenir le comportement le plus réaliste. En fait, certaines nappes utilisent au hasard trois méthodes, alors que d'autres n'en utilisent qu'une ou deux.

Notez que les scripts Répétition n'ont pas l'équivalent du bouton de remise à zéro du round robin pour garantir un son identique chaque fois qu'une piste est exportée en audio. Le caractère aléatoire du résultat fait partie de la fonction. Vous devez décider quelle est l'importance de l'exacte répétition avant de sélectionner un round robin ou le script Répétition.



4. Les Instruments de QL RA

- 21 Les types d'Instruments
- 22 Instruments Africains
- 28 Instruments Américains et Australiens
- 34 Instruments Européens
- 38 Instruments de l'Extrême-Orient
- 43 Instruments de l'Inde
- 47 Instruments du Moyen Orient et de Turquie

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Maître de Navigation](#)

Les Instruments de Quantum Leap RA

Ce chapitre décrit les instruments échantillonnés de cette bibliothèque. Comme beaucoup d'entre eux peuvent ne pas être familiers du lecteur, nous donnons des informations sur l'environnement et aussi un aperçu de la façon traditionnelle de jouer l'instrument. Précisément chaque section sur un instrument contient une photo, et ces quatre propriétés :

- Origine
- Construction
- Technique
- Articulations

La plupart de ces instruments peuvent être joués de multiples manières, appelées les articulations, pour créer différents sons. Vous trouverez une liste des articulations dans le prochain chapitre. Chaque description fournit un lien vers le tableau pour les articulations de l'instrument. Cliquez sur les numéros de pages pour accéder directement au tableau correspondant

Types d'Instruments

Comme on l'a vu dans l'Explorateur de PLAY, les articulations peuvent être ouvertes de différentes manières:

- Un programme keyswitch, avec "KS" dans le nom, contient au moins deux articulations. Le choix de l'articulation à jouer pour une certaine note est contrôlé par les notes keyswitch. Voyez la description complète des keyswitches dans le manuel du système PLAY. Dans les tableaux du prochain chapitre, vous pouvez lire quelle note keyswitch est assignée à quelle articulation.
- Un programme Live contient au moins deux articulations dans une ou deux configurations. Les groupes sont appelés "Live" car ils sont conçus pour le jeu de l'instrument en temps réel sur le clavier, mais peut aussi très bien convenir dans un séquenceur.
 - Un Velocity Switch (bouton de vitesse) utilise la vitesse de chaque note pour déterminer l'articulation à jouer. Habituellement, une articulation est affectée à toutes les vitesses moyennes, alors que les hautes vitesses le sont à des ornements caractéristiques comme des trilles ou un *Bend* (léger glissando d'ajustement avant d'arriver à la note devant être jouée). Dans les tableaux du prochain chapitre, les articulations sont indiquées par Vel 1, Vel 2, etc. En jouant en direct, allez chercher dans ces touches quand vous voulez entendre un de ces sons spéciaux.
 - Un Round Robin Switch (bouton round robin ou tourniquet) alterne entre les articulations incluses. Dans le prochain chapitre, les articulations sont affichées avec RR 1, RR 2, etc.
 - Un programme Big (grand, comme un chorus) met en une couche deux ensembles d'échantillons, c'est-à-dire joue deux échantillons simultanément, pour obtenir un son plus étoffé que celui entendu pendant la session d'enregistrement.

Les articulations peuvent aussi être ouvertes individuellement dans PLAY. Quand un ou plusieurs groupes de la liste ci-dessus est présent, les articulations individuelles sont habituellement contenues dans un dossier Éléments, comme dans l'image de la page précédente.

Quelques instruments, en particulier la plupart des instruments africains, ne contiennent qu'une articulation, et donc vous ne verrez rien de ces ensembles spéciaux.

Enfin, notez que les instruments à percussion sans hauteur définie affectent habituellement les différentes articulations à des notes différentes dans un seul fichier d'instrument. Par exemple, C3 (do 3) peut être un coup au centre, D3 (ré 3) un roulement et E3 (mi 3) un coup près du bord.

Les descriptions regroupent les instruments par régions géographiques dans la liste suivante :

1. Afrique, à partir de la page 22
2. Amérique et Australie, à partir de la page 28
3. Europe, à partir de la page 34
4. L'Extrême Orient, à partir de la page 38
5. Inde, à partir de la page 43
6. Le Moyen-Orient, à partir de la page 47

A l'intérieur de chaque section, les instruments sont classés par ordre alphabétique.

A la fin des principales descriptions vous trouverez un renvoi vers le tableau qui donne la liste des différentes articulations avec des informations sur les sons qu'on obtient. Cliquez sur le numéro de page, pour sauter directement au tableau.

Instruments Africains

Bata

Origine

Les tambours Bata ont été introduits à l'origine dans la région d'Yoruba, dans le sud-ouest de ce qui est maintenant le Nigeria. Ils ont été inventés pendant le règne du roi Sango et étaient considérés comme ses tambours royaux. On joue généralement les tambours Bata dans des ensembles de taille moyenne. Ils étaient traditionnellement employés pour des usages divers, dont l'autorisation d'un roi pour convoquer des gens au tribunal, l'annonce des visiteurs du roi, l'envoi de messages ou avertissements à toute la population à portée de son, et, le plus important, pour des motifs rituels pour dire des prières.



Construction

L'enveloppe de bois sculptée du bata a à peu près la forme d'un sablier. Il est supposé être parallèle au sol, pendu depuis l'épaule ou posé sur les genoux du musicien. Il y a deux peaux animales aux extrémités du tambour. L'une donne un son plus grave et l'autre un son plus aigu. Les batas sont de différentes tailles. Un ensemble traditionnel est normalement composé d'un petit, d'un moyen et d'un grand tambour.

Technique

A cause de la nature tonale de la langue Yoruba, les batas sont habituellement joués pour dire certaines phrases ou passages de la langue Yoruba. Pour les besoins de cette bibliothèque d'échantillons nous avons inclus deux articulations de base qui sont très fréquentes pour le bata. L'articulation la plus fondamentale est le son à vide. Il est obtenu en frappant la tête du tambour avec le plat de la main, et de laisser le son tenu. Quand c'est joué correctement, le son à vide produit un son qui est majoritairement composé du fondamental. Vient ensuite le slap à vide. Il est obtenu en frappant la tête du tambour avec une main nue légèrement creusée. Jouée correctement, cette articulation produit un son plus brillant et plus aigu.

Articulations

Cet instrument n'a pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les articulations.

Berkete

Origine

Le berkete, aussi connu sous le nom de Gungon, vient du Ghana, Afrique de l'Ouest. On peut le trouver principalement dans les régions du centre et du nord du Ghana. Le berkete se joue habituellement en ensembles de taille moyenne et est accompagné par un ensemble de tambours parlants africains.

Construction

Le berkete en bois creusé comme une coquille a la forme d'un tambour basse et



a des tailles variées, mais a le plus souvent un diamètre de 35 centimètres. La tête en fine peau de chèvre est liée avec un boyau à l'extérieur pour produire un son tenu râpeux.

Techniques

Il y a deux articulations de base qui sont jouées sur le Berkete:

- Frapper la tête avec une baguette en laissant sonner pleinement le tambour pour générer le son du coup à vide.
- La sourdine est produite en frappant le tambour avec une baguette en la pressant fermement sur la tête pour couper la tenue de la note.

Articulations

Cet instrument n'a pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les différentes articulations.

Ensemble de Djembés

Origine

Le djembé vient de l'empire du Mali, autour du XII^{ème} siècle. De l'empire du Mali sont issus aujourd'hui une grande partie du Mali, du sud et de l'ouest de la Mauritanie, de la Guinée et du Sénégal. On a dit que le djembé a été inventé pour le roi Sunjata Keita et qu'on s'en est servi comme autel pendant beaucoup d'années avant de le jouer en public.



Construction

Le djembé est sculpté dans le bois. Il a une forme similaire à celle d'un verre à vin. Actuellement, les têtes sont faites de peau de veau, de daim ou de chèvre. Les têtes sont liées avec des cordes avec un motif particulier autour du fût pour attacher les peaux sur le corps de bois. Comme options, quelques joueurs de djembé attachent des ornements en forme d'ailettes appelés Ksink-Ksink au corps en bois. Ils sont habituellement faits de fer blanc ou d'aluminium et ont des anneaux métalliques attachés. Ils produisent un son grinçant et râpeux quand on frappe sur la tête.

Technique

Pour les besoins de cette bibliothèque d'échantillons, nous avons inclus trois articulations de base et une articulation étendue. L'articulation principale est le son à vide. Il est accompli en frappant le tambour avec le plat de la main vers le bord en laissant le tambour sonner. Quand elle est jouée correctement, le son à vide produit un son fondamental plein et rond. L'articulation la plus facile à jouer est la note basse, elle est accomplie en frappant avec le plat de la main au centre en laissant le tambour sonner. Ceci produit un son de basse sous-harmonique. L'articulation la plus difficile des trois est slap à vide. Elle est accomplie en frappant le tambour vers le bord de la tête avec une main légèrement creusée. Jouée correctement elle produit un son plus brillant et plus aigu. Nous avons aussi inclus une articulation d'ornement. Beaucoup de joueurs de djembé utilisent cette articulation pour subdiviser tranquillement ou garder le rythme en jouant des motifs ou des solos. L'articulation d'ornement est accomplie en tapant doucement les bouts des doigts sur la tête.

Articulations

Ces instruments n'ont pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les différentes articulations.

Percussions Ewe

Instruments:

Ensemble de tambours Ewe, Atsimevu, Kidi, Axatse et Gonkowe



Origines

Ces instruments viennent du Ghana, pays de l'Afrique de l'Ouest et sont natifs de la tribu Ewe. Le peuple Ewe utilise principalement ces instruments pour des cérémonies culturelles, rituelles et des célébrations, quand ils sont accompagnés par un ensemble de danseurs et de chanteurs.

Construction

Les tambours (Atsimvu et Kidi) sont construits en bois, soit avec une pièce creusée dans la masse ou, ce qui est plus commun, des bandes de bois liées par des anneaux de métal. Les têtes sont habituellement faites de peaux de daim ou d'antilope et sont tenues sur le tambour par des cordes attachées à des chevilles, utilisées pour accorder l'instrument.

La maracas (Axatse) est faite d'une calebasse, vidée en enlevant les graines, et couverte avec un filet de perles ou de graines. Il ressemble beaucoup au shekere, mais avec une différence visible: le dessus de la calebasse n'est pas découpé, et ceci pour donner à l'Axatse un son plus brillant et plus pointu qui le fait percer à travers des ensembles bruyants de tambours qui l'accompagnent.

Les cloches (Gonkowe) sont faites de fer forgé à la main par les forgerons dans une forme particulière traditionnelle. La structure du Gonkowe consiste en une grande cloche de fer forgé de tonalité basse et une plus petite de ton plus haut empilées en permanence. On considère la plus grande des cloches de fer comme le parent et la plus petite comme l'enfant dans le giron protecteur du parent. Elles ressemblent beaucoup aux cloches agoco, et pourraient être considérées comme étant de leur famille.

Techniques

Les tambours sont joués en frappant la tête avec la main nue ou une baguette. En frappant dans différentes positions et en manipulant la tête en l'étouffant avec la main, on produit une série de hauteurs, qui forme le vocabulaire des tambours Ewe.

L'Axatse est joué en le frappant légèrement sur la cuisse et la paume. En frappant sur la cuisse, on obtient un son de crécelle. En frappant avec la main, comme en applaudissant, on produit un son de crécelle combiné avec un composant tonal plus aigu dû à la vibration de l'air à l'intérieur de la calebasse.



Le Gonkowe est considéré comme un substitut de la voix humaine et imite la manière dont la bouche produit la parole. Il est joué avec une baguette tenue dans une main, la plus grande cloche s'appuyant sur la cuisse du musicien qui est généralement assis.

Articulations

Ces instruments n'ont pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les différentes articulations.

FrontomFrom

Origine

Le Frontomfrom vient de la région centrale du Ghana. Il est essentiellement joué par la tribu Ashanti.

Construction

Le Frontomfrom est un grand tambour cylindrique vertical qu'on a creusé dans du bois. Habituellement, le frontomfrom peut avoir une hauteur s'échelonnant entre 1 et 2,50 mètres. La tête est faite d'une peau de chèvre et est attachée par des cordes à un certain nombre de chevilles autour du tambour.

Techniques

Le Frontomfrom est frappé par une baguette coudée ou à main nue. Il y a trois manières de base pour jouer le Frontomfrom: le coup de baguette à vide, le coup avec la main et la baguette étouffée. Ce dernier s'obtient en frappant la tête du tambour en pressant fermement la baguette contre la tête pour



étouffer la tenue du son du tambour.

Articulations

Ces instruments n'ont pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les différentes articulations.

Gyl

Origine

Le Gyl est un xylophone avec 14-18 touches joué par les peuples Gagara au Ghana, du Burkina Faso et de la côte d'Ivoire. C'est l'instrument national des Lobi et des Dagara. En Afrique de l'Ouest les gens croient que le son de bois de l'instrument est issu d'une vibration liquide qui équilibre physiquement l'eau présente dans le corps de l'homme et des animaux.

Construction

Les touches de bois du Gyl résonnent sur des calebasses, chacune ayant des trous alignés avec de très minces sacs d'œufs d'araignée. Ces membranes vibrantes créent un son bourdonnant ou "spirit", autour de la mélodie qui est un élément crucial dans toute la musique africaine.



Les 14-18 bandes de bois sont suspendues sur un cadre au-dessus des calebasses. Le son est comme celui des marimbas occidentales, quoique d'un caractère plus primitif. La musique de gyl est pour l'oreille ce qu'un kaléidoscope est pour l'œil, une matrice éclatante d'éléments constants mais toujours changeants engagés dans une conversation dynamique.

Techniques

Dans le sud du désert du Sahara en Afrique de l'Ouest, il y a une longue tradition d'art du gyl. Dans la tradition, chaque communauté rurale a son propre style de jeu, sa propre tonalité, et ses propres maîtres musiciens. L'instrument est joué avec une paire de grands maillets, et quelquefois avec des baguettes.

Articulations

Il y a de multiples articulations pour le gyl, mais elles n'apparaissent pas dans leur propre dossier.

Kora

Origine

On trouve la kora dans toutes les cultures Mande. Elle est jouée par les Mandinkas en Gambie, Sénégal et Guinée Bissau, les Malinkes ou Maninkas en Guinée, les Bambaras ou Bamanas au Mali et les Dioulas en Côte d'Ivoire, bien que ce soit en Gambie et en Casamance (sud du Sénégal) qu'elle a le plus d'importance pour la vie sociale. La kora a des siècles de tradition et a été jouée dans des cours royales, où les musiciens et les griots (en Afrique poète ou musicien ambulant) faisaient partie du personnel. La kora a été mentionnée pour la première fois dans la littérature en 1799 par Mungo Park.

Construction

La kora est une harpe de l'Afrique de l'Ouest de la famille des harpes à chevalet ou harpes-luths. On dit souvent que la kora est un mélange de harpe et de banjo-luth-guitare. C'est l'instrument à cordes le plus développé d'Afrique. La construction de l'instrument, ainsi que la musique, est unique dans le monde. La kora a une grande caisse hémisphérique, un long manche et deux plans ayant 11 et 10 cordes partant d'entailles sur les côtés d'un chevalet vertical. Sa caisse est traditionnellement faite d'une calabasse coupée en deux et couverte de peau de vache. Les cordes sont communément faites de fil de pêche et



arrangés suivant deux plans, un pour chaque main.

Techniques

Le style de jeu ressemble à celui de la guitare jazz avec médiator sur les doigts, le placement des cordes permet de jouer des accords, des harmonies et des traits mélodiques rapides. Les cordes sont pincées par le pouce et l'index de chaque main. La kora peut aussi être frappée, comme un tambour, pour des rythmes et des effets. Elle est jouée comme instrument soliste, pour accompagner un chanteur ou à l'intérieur d'un orchestre.

Articulations

Cet instrument est fourni avec un unique fichier d'articulations.

Log Drums (tambours à fente)

Origine

Ce tambour à fente, appelé à l'origine "Ekwe", est originaire de la région orientale du Nigeria.

Construction

Le tambour à fente est fait d'un rondin de bois évidé avec deux trous rectangulaires creusés sur un des côtés. La pièce de bois qui sépare les deux trous rectangulaires est coupée au milieu. C'est fait pour produire deux zones sur le tambour qui n'ont pas la même hauteur.



Techniques

Habituellement, le tambour à fente est joué en frappant le côté du tambour au-dessus de l'un ou l'autre des rectangles. Le tambour à fente est le plus souvent joué avec une baguette nue ou un maillet dont l'extrémité est recouverte de cuir.

Articulations

Ces instruments sont disponibles aussi bien en articulations sans hauteur définie qu'en version avec hauteurs, appelés "tambours à fentes" mélodiques.

Ngoni

Origine

Le ngoni est un luth. Il y a beaucoup de confusion au sujet de son nom. Ngoni signifie un instrument à cordes qui peut être une harpe ou un luth. C'est éventuellement l'ancêtre du banjo à 5 cordes (comme le suggèrent quelques accords et styles de jeu). Le ngoni est probablement le plus ancien des instruments Jaliya, plus vieux que le balafon et la kora.



Construction

On trouve le ngoni dans différentes tailles et étendues :

- Ngoni Ba, grand et profond
- Ngoni Micin, petit et aigu

Le nombre de cordes varie de 1 à 7. Le modèle le plus commun a 4 cordes : 2 longues et 2 courtes. Les longues sont raccourcies avec la main gauche comme une guitare, et chaque corde courte est accordée à une certaine note de la gamme selon la chanson qui est jouée. Des instruments avec plus de 4 cordes ont des cordes courtes en plus pour étendre la tessiture.

Techniques

La technique de jeu, en particulier pour la main droite, est très compliquée et utilise beaucoup d'ornementation, variations de son et de coups percussifs. Il y a un accord spécial pour chaque chanson typique avec des doigtés séparés. Le ngoni a un vaste répertoire de chansons, aussi bien pentatoniques (par ex. musique Bambara au Mali) et heptatonique (par ex. musique Jaliya compatible avec la kora et le balafon). Comme c'est un luth sans frettes, il y a beaucoup de modes exotiques micro-tonaux utilisés qui peuvent être joués sans avoir à ré-accorder l'instrument pour les intervalles de seconde, tierce, sixte et septième. La quarte est juste ou diésée, la quinte et l'octave sont toujours justes. Certains joueurs utilisent des médiateurs pour le pouce et l'index.

Articulations

Cet instrument est fourni avec un unique fichier d'articulations.

Kalimbas (sanzas)

Origine

Le kalimba, aussi appelé sanza, est une version moderne du mbira africain. Dans les années 1920, Hugh Tracey vint d'Angleterre en Rhodésie (actuellement Zimbabwe) pour aider son frère aîné à cultiver le tabac. Il fut fasciné par la culture musicale locale. Avec les encouragements d'éminents compositeurs comme Ralph Vaughan Williams et Gustav Holst, il décida d'entreprendre une étude de la musique africaine et finalement créa la Bibliothèque Internationale de Musique Africaine. Étant particulièrement intéressé par le mbira, il créa le kalimba à partir du mbira africain. Présenté par Tracy au début des années 1960, kalimba fut la marque déposée pour cet instrument diatonique qui devint rapidement populaire à travers le monde. Le mot kalimba signifie littéralement petite musique. Il est bien adapté à la musique occidentale et facilite le jeu d'harmonies en utilisant les deux pouces. Comme avec le mbira, le nom de kalimba est connu à travers une grande partie de l'Afrique, mais le nom de mbira est plus habituellement utilisé au Zimbabwe.



Construction

Le kalimba de base est un mbira moderne avec une caisse de résonance. Il a des touches, ou langues, métalliques (appelées lamelles) attachées sur le dessus. Les langues sont quelquefois faites de roseau. La caisse de résonance est faite d'un bois dur africain, le kyatt, avec des touches faites d'acier élastique européen. Les touches consistent habituellement en 20 à 24 langues métalliques montées entre deux barres à une extrémité et attachées à la caisse avec des chevilles de bois les tenant en place. Les extrémités libres sont placées avec différentes longueurs pour produire une variété de hauteurs. La longueur de l'extrémité vibrante des touches détermine la hauteur, une langue plus courte produisant un son plus aigu.



Techniques

La kalimba produit un son de percussion lancinant et fluide considéré comme calme et envoûtant. Il peut être un instrument soliste ou un accompagnement pour des chanteurs, des musiciens et des danseurs. Les touches sont pincées avec les pouces, ou avec des combinaisons de pouces et d'autres doigts. Comme vous pouvez jouer simultanément ou en alternance avec les deux pouces, des effets harmoniques et rythmiques sont possibles. On peut obtenir beaucoup d'effets en pinçant les touches en poussant ou en tirant. Le kalimba aigu a la même étendue de 17 notes, mais il a une caisse qui fournit une résonance profonde qui le distingue du kalimba céleste. Le kalimba alto a la même caisse que le kalimba aigu, mais a une étendue limitée à 15 notes.

Articulations

Il y a plusieurs fichiers d'articulations pour le kalimba, mais ils n'apparaissent pas dans leur propre dossier.

Voyez la liste des articulations page 62.

Udu

Origine

L'udu est un tambour en poterie du peuple nigérien Igbo. Traditionnellement c'était une jarre à eau avec un autre trou sur le côté, joué par les femmes pour de la musique de cérémonies. On a suivi la trace des origines jusqu'au centre et dans le sud du Nigeria. Bien qu'on utilise le terme udu, le tambour de poterie avec un trou sur le côté est connu sous beaucoup de noms différents, dépendant des zones tribales et des cérémonies dans lesquelles il est utilisé.



Construction

La méthode traditionnelle pour faire un udu est d'aplatir un morceau d'argile molle autour d'une forme sphérique rigide appelée moule de motte. La motte d'argile est placée sur le moule et mise en forme autour de lui à l'aide d'une large pierre plate. Elle est battue soigneusement pour égaliser l'épaisseur avec des battes faites à la main comme des grandes cuillères de bois ou des raquettes de ping-pong. Ensuite, elle est coupée en deux sur le moule. Cette demi-sphère devient la moitié du dessous du tambour. La moitié du dessus est faite en utilisant la méthode du rouleau, ce qui suppose de faire des grandes longueurs d'argile, l'une au-dessus de l'autre, avant de les compresser, les battre et de les mettre en forme dans les côtés du tambour. Ce qui suit est un processus élaboré de séchage et de polissage dont on dit qu'il prend au moins un mois.

Techniques

L'instrument peut être joué de nombreuses façons : par exemple, en étant assis par terre jambes croisées, on peut mettre le tambour sur les genoux avec une main sur chaque trou. La main du dessus commande la hauteur pendant que l'autre joue sur le trou de côté. On peut utiliser la paume ou les bouts des doigts, le frapper comme on le fait sur un conga, ou même le jouer avec des maillets ou des brosses. Il est aussi possible de les monter sur des supports et de les jouer debout. Pour RA nous avons échantillonné un très grand udu joué avec une pagaie.

Articulations

Cet instrument n'a pas d'articulations séparées. PLAY utilise des notes différentes pour jouer les différentes articulations.

Instruments Américains et Australiens

Banjo

Origine

Le banjo apparaît dans les traditions de beaucoup de cultures au moment de la traite des esclaves africains. Les esclaves africains ont construit les premiers banjos d'après les instruments de leurs régions d'Afrique. Ils atteignent finalement l'Amérique, où ils deviennent populaires à travers la musique des ménestrels blancs. Pendant les ères de la musique américaine de salon, ou ère classique, il y eut beaucoup de virtuoses du bajo, et l'instrument est devenu populaire aussi bien comme membre d'un orchestre symphonique que comme instrument soliste. En plus le banjo, le banjo est devenu un instrument essentiel pendant la période Jazz et s'est trouvé dans beaucoup d'ensembles de jazz. En 1929 la bourse s'effondre et la dépression qui a suivi a été la cause de la fin de la popularité du banjo, sa sonorité était vraiment trop joyeuse ; il a été remplacé par la guitare. Il a été de nouveau popularisé par Bill Monroe par les musiques Country américaine et *bluegrass*², style dans le-



² N.d.T. Musique bluegrass : musique folklorique du Kentucky

quel il est le plus communément connu aujourd'hui.

Construction

Avec la construction moderne on a un corps métallique en forme de tambour et un manche de bois avec des frettes et cinq cordes. Un boyau ou une peau d'animal est tendu au-dessus pour servir de résonateur, alors qu'un anneau d'accord est cerclé à l'intérieur du dessus. L'anneau d'accord est fait de cuivre, d'acier ou de bois (bouleau ou érable) et c'est ce qui donne au banjo ce son caractéristique. Le choix du matériau utilisé pour l'anneau fait que chaque banjo a un son très distinctif, différent de ceux faits avec d'autres matériaux.

Techniques

Il y a beaucoup d'accords différents pour le banjo, le plus commun étant l'accord "Open-G (sol ouvert)" qui est sol-ré-sol-si-ré (du plus haut au plus bas), le premier sol étant une octave plus haut que celui de la troisième corde. Traditionnellement le banjo est joué assis, le banjo s'appuyant entre les jambes. On utilise des ongles aux doigts pour jouer, les plus communs étant en plastique sur le pouce et en métal sur les autres doigts.

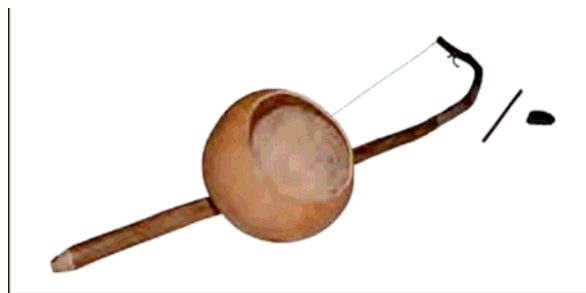
Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 54

Berimbau

Origine

Il y a beaucoup d'inconnues au sujet des origines exactes du berimbau. Cependant, on sait que les africains l'ont apporté au Brésil pendant la traite massive des noirs vers l'Amérique du Sud. C'est au Brésil que le berimbau a été associé étroitement avec l'art de la danse martiale afro-brésilienne connue comme le Capoeira.



Construction

Le berimbau est composé d'un corps comme un arc avec une corde de métal attachée aux deux extrémités. Attachée à l'extrémité basse de l'arc, le plus près du corps du musicien, il y a un résonateur en forme de gourde fait d'une calebasse, appelée cabaça. La cabaça est utilisée pour l'amplification et elle produit le son particulier qui caractérise de manière unique l'instrument.

Techniques

On joue le berimbau en frappant la corde métallique avec une fine baguette de bois. Le musicien contrôle le timbre en déplaçant la cabaça contre son corps. Un autre contrôle sur le son peut être obtenu en appuyant une pierre en forme de pièce de monnaie contre la corde vibrante pour produire un son grinçant et étouffé qui éteint progressivement la tenue de la note.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 63.

Cuban Percussion (Percussion cubaine)

Instruments

Congas, Bongos et Timbales

Origines

Les origines exactes de ces instruments sont inconnues par le fait qu'ils ont été introduit à Cuba pendant la traite des esclaves vers l'Amérique du Nord vers le 19^{ème} siècle. Beaucoup sont d'accord pour dire que ces instruments sont issus d'un mélange de cultures africaines.



Construction

Les congas sont construites en bois, soit d'une pièce de bois massif creusée ou de bandes de bois liées par des anneaux de métal. La tête est attachée au-dessus du tam-



bour par des pattes métalliques.

Les bongos sont construits en attachant deux tambours circulaires à un petit bloc de bois. Habituellement les deux tambours n'ont pas la même taille pour créer deux hauteurs différentes.

Les timbales consistent en deux tailles différentes de tambours de cuivre à une tête, comme les tom-toms suspendus sur un pupitre métallique.

Techniques

Pour les besoins de cette bibliothèque, nous avons échantillonné la technique de base "ton à vide" de frappe de ces instruments. Cependant, pour la conga, nous avons inclus les techniques suivantes :

- **Marcha** : une technique de balancement de la paume sur la main et les doigts avec des allers et retours pour produire un marquage des temps ou une subdivision intercalée entre d'autres techniques.
- **Mute slap** (slap en sourdine) : obtenu en étouffant la tête avec une main en frappant avec des doigts légèrement recourbés de l'autre main.
- **Open slap** (slap à vide) : comme le précédent, mais sans étouffer la tête.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 63.

Didjeridoo

Origine

Les origines anciennes du didjeridoo suggèrent que c'est un des instruments les plus anciens du monde, avec une histoire aborigène qui remonte à 40 000 ans. Il est utilisé par les aborigènes au cours de cérémonies sacrées ou des rituels de guérison. Ils croient que le bourdon continu est la voix de la Terre, qui atteint le subconscient collectif de l'Univers.

Construction

On utilise un cactus évidé et renversé, traditionnellement un morceau d'eucalyptus évidé par des fourmis. De la résine ou de la cire d'abeilles est mise en forme pour constituer l'embouchure à une extrémité du tube.

Techniques

La respiration continue est une technique fondamentale. La forme de la langue et la pression créent des variations de hauteur.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 56.

Dobro

Origine

Le désir initial pour la conception de la moderne Dobro était de créer une guitare qui pourrait rivaliser avec les cuivres puissants utilisés dans la musique populaire au début des années 1900. On doit à John Dopyera et Rudy Beauchamp la conception du résonateur tricône 1927 National, avec un corps en métal. Une année plus tard, John Dopyera a fondé sa propre entreprise avec l'aide et le support financier des frères Beauchamp. Il a mis en place le DOBRO, résonateur simple-cône avec un chevalet en araignée et une caisse de bois.

Peu après, National fabriquait sa version résonateur simple du DOBRO. Après quelques batailles juridiques, chacune des parties attaquant l'autre en justice, ils ont formé la



compagnie National-Dobro en 1932. Les membres de la famille ont fondé la compagnie Original Musical Instruments en 1967 et construit des résonateurs jusqu'en 1970, quand ils ont ré-acquis le nom de DOBRO. Les instruments de musique Gibson ont acquis Original Musical Instruments en 1993 et, après, comme le brevet du DOBRO leur appartenait, ont décidé qu'on devait se référer à ces instruments comme des "guitares résophoniques".

Construction

C'est une guitare avec une caisse en bois ou en métal, avec de un à trois résonateurs coniques en aluminium pour améliorer l'amplification. L'érable est le choix traditionnel pour le bois, mais la construction varie suivant le luthier. Du bois peint avec du métal rehausse le ton. Il y a un résonateur placé dans la guitare qui, suivant la guitare, qui peut être dirigé vers le haut de la guitare, parfois vers le bas. Le chevalet "en araignée" est un support de 8 pieds qui enjambe le disque et aide les vibrations des cordes, habituellement au nombre de six.

Technique

La technique traditionnelle de la dobro est de reposer la guitare horizontalement, soit sur les genoux ou avec une sangle pour mettre la guitare sous le même angle. La main droite utilise des médiators aux doigts et la gauche tient une glissière métallique. Les accords ouverts sont les plus communs. Un accord normal est l'accord "Open-G (sol ouvert)" qui est sol-si-ré-sol-si-ré. Le diamètre des cordes est plus faible et on a besoin d'une touche plus légère pour jouer sur cette guitare.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau page 55.

First Nations Cedar Flute

Cette flûte était traditionnellement utilisée par les Indiens des Plaines pendant les cérémonies de cour, et c'est ainsi qu'on leur a donné le nom de "flûte d'amour". L'homme donnait une sérénade à sa fiancée future au cours d'un rituel.

Construction

Cette flûte de cèdre contient deux chambres manufacturées ; la première chambre, dans laquelle on souffle, et la seconde, coupée de la première, contient les trous. L'air soufflé passe de la première chambre à la seconde à travers un animal de totem additionnel creusé à l'extrémité de la flûte qui guide l'air à travers le passage. L'animal totem comprime l'air donnant le ton unique à la flûte.



Techniques

Comme on n'a pas besoin d'embouchure, la flûte est assez simple et peut-être jouée par presque tout le monde. Chaque flûte est accordée sur une tonalité spécifique, et on a donc besoin d'une flûte différente pour chaque tonalité.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau page 57.

American Jaw Harp (Guimbarde)

Origine

Étant un membre de la famille des instruments des idiophones pincés, les origines de la guimbarde ne sont pas très claires. C'est un instrument folklorique commun dans beaucoup de cultures de par le monde. Parmi les premiers campements d'américains, il était souvent troqué et est devenu un instrument populaire chez ceux qui voyageaient vers l'Ouest. Dans beaucoup de pays c'est un instrument ayant une signification rituelle et religieuse.

En Angleterre elle est appelée "Gewgaw", en Norvège "Munnharpa", en Italie "Scacciapensieri" en France "Guimbarde", en Allemagne "Maultrommel", en Russie "Vargan", en Sibérie "Khomus" et à Bali "Gengong." A travers les âges, le nom le plus commun est le "Trump", la trompette.



Construction

Le cadre en forme de clé est traditionnellement fait de fer ou d'argent, et à l'occasion de bambou. Une tige de métal dépasse de la pointe de la clé.

Technique

La base du cadre en forme de clé est placée dans la bouche et le bout est laissé en dehors. La tige qui sort de la clé est pincée pendant que la taille et la forme de la bouche changent la hauteur. La cavité buccale amplifie le son de l'instrument.

Articulations

Voyez le tableau des articulations à partir de la page 54.

Mandoline

Origine

La mandoline est un parent éloigné du luth, qui est, en retour, un parent éloigné de l'oud. Les instruments de la lignée du luth commencent à apparaître vers 2000 avant J.C. en Mésopotamie. Ce sont de petits instruments à cordes sans frettes joués avec un médiator. Il y a même des représentations d'instruments du genre du luth dans les peintures pariétales datées d'entre 15 000 et 8 000 avant J.C. Elles représentent un homme jouant d'un instrument à une corde avec un archet.



En Europe, et principalement en Italie, la mandoline a une histoire de 250 ans. Même Antonio Stradivarius, le fameux luthier, a fabriqué des mandolines pendant un temps. Des immigrants italiens ont apporté la mandoline en Amérique, où elle a gagné en popularité aussi bien comme instrument folklorique que classique. Elle était assez populaire dans le domaine des variétés. Orville Gibson est responsable d'avoir donné à la mandoline sa popularité actuelle dans tous les États-Unis. Ses modèles étaient d'une qualité telle qu'ils ont incité des investisseurs à créer en son nom une entreprise appelée la Gibson Mandolin-Guitar Mfg. Co. Ltd. connue aujourd'hui comme la Gibson Guitars. En 1940 la mandoline a commencé à être utilisée dans les musiques *Bluegrass* (voir note en bas de la page 28) et Country. Et c'est Bill Monroe qui a popularisé l'instrument pour un tout nouveau public.

Construction

Traditionnellement, la mandoline est un instrument avec une petite caisse et un manche court et 4 paires de cordes. Les cordes sont doublées à l'octave. Des trous de résonance ou trous *f*, similaires à ceux utilisés sur un violon, sont situés de chaque côté des cordes, sur la caisse, pour projeter le son.

Techniques

L'accord normal est le même que celui d'un violon, en quintes (ascendantes) sol-ré-la-mi. Elle est jouée avec un médiator ; une technique sérieuse de médiator, tout comme le picking à plat et le cross-picking est nécessaire.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 56

La Flûte de Pan

Origine

Les flûtes de Pan datent des anciennes civilisations et sont parmi les plus anciens instruments de musique d'après documents archéologiques. On trouve des traces dans les anciennes civilisations égyptiennes, aussi bien que dans des fouilles en Europe. Il y en a aussi en Mésopotamie 3500 ans avant J.C. On en a trouvé aussi en Inde, en Asie et en Afrique, aussi bien que dans les civilisations Vikings datant du 10^{ème} siècle. Des fouilles romaines en France ont découvert 7 tuyaux accordés suivant la gamme ionienne. Maintenant l'instrument est très populaire en Amérique du Sud.

Pan était un dieu de la mythologie de la Grèce antique qui protégeait les populations pastorales et leurs troupeaux. Pan, malade d'amour après avoir été rejeté par la nymphe Syrinx, jouait des chansons tristes sur une flûte qu'il avait construite avec du roseau.

Construction

Dans les temps anciens, la flûte de Pan était construite avec des os évidés qui étaient maintenus ensemble par des tendons de veau. Aujourd'hui elle est faite en bambou. Plus le bambou est court et plus la note est haute. Certains facteurs garnissent l'intérieur avec une protection en bois.

Technique

Les flûtes plus longues sont tenues traditionnellement dans la main droite. C'est une flûte verticale.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 58



1890 Washburn Guitar

Origine

« Cette guitare Washburn a été adjudgée \$200 dans une vente aux enchères en 2003.

A l'intérieur on trouve une étiquette en bois sur laquelle on lit : "Lyon & Healy of Chicago". Au bout de la tête "Patent Applied For" est imprimé sur le manche.

Elle était plutôt en mauvais état, la touche était endommagée, le chevalet délabré, plusieurs vis à tête plate utilisées comme chevilles tenaient trois cordes ensemble. En un mot, elle était injouable. J'ai fait appel aux services de Tim Frick, un de mes amis, luthier très doué (et un excellent facteur de basses électriques) habitant dans la région de la baie de San Francisco. Alors que je vivais comme un décor pendant plusieurs mois dans son atelier, il l'a restaurée pour moi, taillant une nouvelle touche (en refaisant les frettes) et un nouveau chevalet avec du bois de rose brésilien. Comme toujours, il a fait un excellent travail. Les échantillons que vous avez ici sont un avant goût de ce qu'elle peut donner. »

Pacemaker



Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 54

Ukelele, aussi Ukulele

Origine

Manuel Nunes, Joao Fernandes et Augustine Dias ont émigré vers Hawaï en 1897 pour travailler dans les champs de canne à sucre. Nunes était un maître luthier d'instruments portugais et, pendant ses heures de loisir et avec Fernandes et Dias, a inventé ce qui est maintenant connu comme l'ukelele. Impressionné par le beau timbre que pouvait créer l'instrument, les Hawaïens lui ont donné le titre de Ukelele, qui signifie "Puces sautantes". Cet instrument est le symbole de l'identité et de l'esprit des Hawaïens.



Construction

L'ukelele est une petite guitare à 4 cordes, bien que quelques luthiers en font avec entre 4 et 10 cordes. La caisse est généralement construite en bois récolté sur les îles Hawaï, comme le Koa, l'acajou hawaïen, le milo ou le bois de Kula, l'essence dépendant du luthier. On construit aussi des instruments de différentes tailles, qui ont des registres différents ; taille normale, de concert, ténor et baryton. Traditionnellement les cordes nylon sont des cordes de qualité, quelques luthiers préfèrent les cordes en acier.

Techniques

Les accords normaux pour le soprano, le concert et le ténor est la-mi-do-sol. Le baryton, lui, est accordé en mi-si-sol-ré (du haut vers le bas). On utilise quelquefois des ongles souples pour créer un son doux et unique.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 56

Instruments Européens

Cor des Alpes

Origine

Aussi connu sous le nom d'alphorn, cet instrument vient de Suisse, et d'autres pays alpins. Il est traditionnellement utilisé par les montagnards. Il y a au moins deux mille ans, des tribus celtes, s'établissant pour la première fois dans les Alpes du Nord, ont utilisé le cor des Alpes pour des rites quotidiens, aussi bien sacrés que séculiers.

Construction

Généralement long d'1 mètre 50 à 3 mètres de long, le cor des Alpes est un instrument à vent fait de fines bandes de bois de bouleau ajustées dans un tube. Les bandes fines sont placées dans l'eau et trempent jusqu'à ce qu'elle soient assez tendre pour être mises en forme dans le tube, où elles sont méticuleusement couvertes d'écorce. L'embouchure est en bois en forme de coupe.



Techniques

Comme les seules ouvertures du cor des Alpes sont l'embouchure et le pavillon, quand on souffle, on obtient la série des harmoniques du son fondamental. "Ranz des Paches" est la mélodie la plus célèbre du cor des Alpes, popularisée par Beethoven dans sa Symphonie Pastorale.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 60

Bass recorder (flûte à bec basse)

Origine

Les origines font l'objet d'un débat académique passionné. La flûte soufflée dans l'axe est aussi vieille que la civilisation elle-même, mais elle n'est précisément connue quand est née la flûte à bec elle-même. Des preuves solides, dans la forme de vraies flûtes à bec jouables, datent du 16^{ème} siècle, celui de la Renaissance.



Construction

Ces flûtes font partie de la famille des "fipple flutes" (flûtes à bec). Un bec est un bloc dans l'embouchure qui crée un passage étroit qui comprime l'air dans le tube. C'est ce qui donne à la flûte à bec sa sonorité claire caractéristique. Quand elle est faite des bois âgés les plus beaux, le matériau utilisé dépend du facteur, toutes sortes de bois exotiques sont utilisés. Mais en définitive, ce qui importe le plus est la conception du tuyau et de la circulation d'air de chaque flûte à bec.

Techniques

Cette flûte soufflée dans l'axe a une étendue de deux à deux octaves et demie. Les deux mains jouent sur les trous, et la bouche est placée sur le bec.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 61

Frame Drum (tambour à cadre)

Origine

Les tambours à cadres sont parmi les tambours les plus anciens et les plus culturellement représentés dans le monde. L'existence des tambours à cadres remonte bien avant la période historique et ils sont représentés en sculpture et en peinture par une multitude d'artistes de par le monde et à travers l'histoire de l'humanité. Pour cette bibliothèque, nous avons échantillonné le style de tambour cadre influencé par la culture de l'Europe de l'Ouest.



Construction

Le tambour à cadre est très simple dans sa forme de base. Il est construit à partir d'un cerceau en bois, ou cadre, avec une tête attachée à une extrémité. Ils sont de tailles variables, généralement entre 25 et 50 cm de diamètre. Un ornement habituel est une corde de boyau attachée à l'intérieur de la tête pour produire un son grinçant et vibrant dans les notes tenues.

Techniques

Habituellement, le tambour à cadre est tenu debout par le musicien. La technique classique repose beaucoup sur la main dominante, pas celle qui tient le tambour, pendant que l'autre n'utilise que quelques doigts pour aider au remplissage ou à la subdivision. Le tambour est habituellement joué en combinant différents doigts, la main et des techniques de sourdine pour produire des motifs complexes, comme une conversation.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 60

Gadulka

Origine

La gadulka est d'origine bulgare. De nos jours, on le trouve dans le centre de la Bulgarie, dans les Balkans et en Thrace. C'est le plus ancien instrument folklorique de Bulgarie. Un parent plus ancien de la gadulka est la lyre grecque.

Construction

C'est un instrument à cordes creux, en bois et en forme de poire, joué avec un archet. L'instrument entier est taillé dans une unique pièce de bois de sycomore, noisetier ou poirier. Il a 3 cordes jouables et 11 cordes sympathiques.



Techniques

Les trois cordes principales sont souvent accordées en la-mi-la (I V I), bien que l'accord puisse varier suivant le pays d'origine. On le joue en le tenant droit, en l'appuyant sur les genoux ou horizontalement, en le tenant avec une courroie s'appuyant au centre de la poitrine comme celle d'un saxophone. Les extrémités des doigts de la main gauche font la mélodie en jouant les cordes sur le manche, glissant de haut en bas du manche sans contact avec la touche.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 58

Violon de Hardanger

Origines

Un violon norvégien, appelé le “hardingfele” est reconnu comme étant l'instrument national de Norvège. Le plus ancien violon de ce type a été construit à Ullensvaang, Norvège, en 1651 par Olav Jonsson Jaastad. On a recensé plus de 1000 morceaux pour le violon de Hardanger. Chaque chanson a son individualité et a un lignage aussi bien préservé que la mélodie elle-même.

Construction

La construction est similaire à celle d'un violon ; en plus il y a quatre à cinq cordes sympathiques et il a une touche plus plate. Chaque violon est habituellement une œuvre d'art avec de la marqueterie qui couvre la caisse, de la nacre incrustée sur la touche et la volute est souvent sculptée en tête d'animal ou de créature mythique. ,



Techniques

L'accord varie énormément, et il y a plus de 20 manières d'accorder l'instrument. Ainsi il n'y a pas d'accord standard. La technique traditionnelle est polyphonique. La technique authentique est sans vibrato. Cependant, pour cette bibliothèque, nous avons aussi enregistré du vibrato pour avoir un son du style “Seigneur des Anneaux”.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 59

Hurdy Gurdy (Vielle à roue)

Origine

La première apparition d'une vielle à roue était en 942 et elle a été représentée pour la première fois en Europe au XII^{ème} siècle. Les premiers modèles étaient si grands qu'il fallait deux musiciens pour jouer : l'un faisant tourner la manivelle et l'autre jouant les touches. Au XIII^{ème} siècle, elle devint populaire dans la musique de danse et la taille de l'instrument commença à décroître, et donc jouer en solo devint possible. Au XVIII^{ème} siècle, les français s'y intéressèrent et leur modèle est le modèle normal d'aujourd'hui.



Construction

La caisse en bois a la forme d'un petit violoncelle. A l'endroit de la pique, une roue, qui a besoin de colophane, est tournée par une manivelle. Les cordes reposent sur la roue et, quand on tourne la manivelle, la roue fait vibrer les cordes ; ceci simule le glissement de l'archet sur les cordes. Une boîte est posée à l'endroit de la touche du violoncelle. Elle contient des touches qui s'appuient sur les cordes pour faire les notes. Certaines cordes ont des hauteurs fixes et sont utilisées comme bourdons, comme ceux d'une cornemuse.

Techniques

La main droite fait tourner la roue pendant que la gauche joue les notes sur les touches. Tourner la roue en continu permet un son ininterrompu, comme celui d'une cornemuse, pour donner l'effet d'un souffle long et continu. Il est facile de sortir une note de base sur la vielle à roue, mais développer une technique supérieure demande un certain temps.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 59

Irish Low Whistle (Sifflet bas irlandais)

Origine

Le sifflet bas irlandais est utilisé en musique folklorique. Il descend de la famille des flûtes à bec et de toutes les flûtes jouées dans l'axe. Ses origines exactes sont obscures.

Construction

Les premiers modèles étaient en bois. Plus tard, on a utilisé des métaux comme du nickel et du cuivre. C'est une flûte avec un bec à une extrémité. Le calibre, le tube principal de l'instrument, a six trous pour les doigts. Il peut être cylindrique ou conique. Le sifflet a une embouchure à une extrémité, qui contient le bec et un conduit qui canalise l'air vers un biseau situé sur le côté de l'embouchure.



Techniques

L'étendue est d'environ une octave. La technique caractéristique utilise un vibrato très rapide.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 61

Launeddas

Origines

Les origines remontent au moins à 900-700 av. J.C. en Sardaigne où des statuettes séculières décrivent un joueur de laneddas. C'est un symbole de l'identité sarde.

Construction

C'est un instrument polyphonique en roseau fait de trois cannes des marais de différentes longueurs. La plus basse est appelée "tumbu" est accordée à la tonique, les deux autres tuyaux sont "sa mancusa manna" et "mancosedda". Ce sont des tuyaux mélodiques. Sur ces deux tuyaux il y a cinq trous pour les doigts joués par les deux mains en même temps.



Techniques

L'instrument requiert un flux d'air constant et une technique de respiration continue est nécessaire. "Sa mancusa manna" et "mancosedda" sont jouées simultanément, et des combinaisons différentes de trous créent des types différents de "cunzertus" (harmonies).

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 62

Highland Pipes (Cornemuses)

Origine

L'histoire de la cornemuse écossaise des Highlands remonte au 14^{ème} siècle. Au cours des 16^{ème} et 17^{ème} siècles il était habituel d'avoir une décoration élaborée. Historiquement elles sont jouées en extérieur pour des événements séculiers.

Construction

Le modèle historique consiste en un sac d'air, fait de peau de mouton avec cinq tuyaux attachés, un bourdon basse, deux bourdons ténors, l'embouchure et un tuyau mélodique, la chanterelle (*chanter*). Celui-ci est un tuyau court avec huit trous de doigts et un de pouce.



Techniques

Le sac est rempli d'air par l'instrumentiste par le tuyau d'embouchure. La pression causée par le bras gauche s'appuyant sur le sac commande le flot d'air dans le chanteur et les bourdons. L'étendue de la mélodie est une neuvième. La tonique est à peu près un si bémol et la gamme inclut une septième naturelle.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 72.

Uilleann Pipes (cornemuse irlandaise, Dudelsack)

Origine

Les cornemuses irlandaises sont connues pour dater du début du 18^{ème} siècle quand elles sont apparues en Irlande, bien que leur origine réelle soit probablement l'Europe continentale, éventuellement la France.

Construction

Les modèles modernes de cornemuse irlandaise sont constitués de la chanterelle, trois bourdons et trois régulateurs: sept tuyaux en tout. La chanterelle joue la mélodie. Les trois bourdons, qui peuvent être activés ou non sont à une distance d'une octave. Les trois régulateurs ont 4 ou 5 touches qui jouent les notes qui sont en harmonie avec le bourdon et la chanterelle.



Techniques

On joue la cornemuse irlandaise, traditionnellement assis et à l'intérieur, dans toutes sortes de situations et styles de musique. L'improvisation des chansons et de l'ornementation sont typique du style de musique. L'étendue est de deux octaves complètes sur la chanterelle. Le jeu chromatique est possible avec l'utilisation d'anches sèches.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 62

Instruments de l'Extrême Orient

Erhu (二胡)

Origine

L'erhu est une évolution du xiqin, une forme primitive chinoise d'un instrument à cordes populaire au cours du 8^{ème} siècle. Les origines de l'erhu remontent jusqu'au 18^{ème} siècle. L'erhu (二胡), avec le zhonghu (中胡), gaohu (高胡) et xihu (西胡) forment la famille huqin (胡琴) des instruments chinois.

Construction

Ce violon de 80 centimètres a deux cordes en acier et est joué avec un archet de bambou. L'archet, enduit de colophane des deux côtés, est attaché à l'instrument et, pendant l'exécution, est enfilé entre les cordes. La tête du manche, similaire à la volute du violon occidental, est souvent sculptée en forme de tête de chauve-souris ou de dragon. La base du manche est attachée à une caisse d'acajou, d'ébène ou de bois de santal, et est couverte avec une membrane en peau de serpent, qui aide à amplifier le son du violon.

Techniques

L'instrumentiste étant assis, l'erhu s'appuie verticalement sur la cuisse gauche pendant que la main gauche tient le manche et que la droite tient l'archet. Pousser l'archet fait sonner la corde la plus basse et tirer fait sonner la plus haute. L'erhu est le plus souvent accordé en quintes, la plus basse étant un ré et la plus haute un la. L'étendue est entre une à trois octaves, suivant le niveau technique de l'instrumentiste.



Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 63

Dizi (笛子)



Origine

“Di” (笛) est un terme générique pour désigner les flûtes chinoises et “Hengdi” (横笛) décrit une flûte traversière dans laquelle on souffle par le côté. Les origines chinoises des flûtes traversières remontent à la dynastie des Han (206 av. J.C.). “Dizi” est le terme chinois pour décrire toute flûte munie d’une membrane. L’addition d’une unique membrane, le muo kong, a été effectuée par Liu Xi sous la dynastie des Tang (618 – 907 apr. J.C.). Sans le muo kong, on trouve la flûte traversière dans beaucoup de cultures à travers le monde, et on peut remonter ses origines anciennes jusqu’aux peintures de la flûte ney représentée dans des peintures de l’ancienne Égypte. Le dizi est utilisé pour accompagner l’opéra chinois.

Construction

Le dizi est habituellement fait de bambou, mais il peut aussi être confectionné en pierre ou en jade. Il possède six trous et l’unique trou additionnel, le muo kong, situé entre la lèvre et les autres trous. Le muo kong est une fine membrane de pousse de bambou (ou quelquefois, dit-on, un fin morceau de papier de riz). Quand on joue, la membrane vibre pour créer le son bourdonnant et résonant caractéristique de la flûte et qui améliore la projection du son.

Techniques

L’étendue la plus fréquente est de deux octaves un quart. L’instrument lui-même est accordé suivant une gamme diatonique majeure avec la septième légèrement basse. Les notes extérieures à la gamme sont obtenues en bouchant partiellement les trous. Beaucoup de joueurs de dizi accomplis ont un ensemble de sept flûtes ; une pour chaque tonalité. Malgré la technique limitée de l’instrument, le niveau de jeu peut être très élevé.

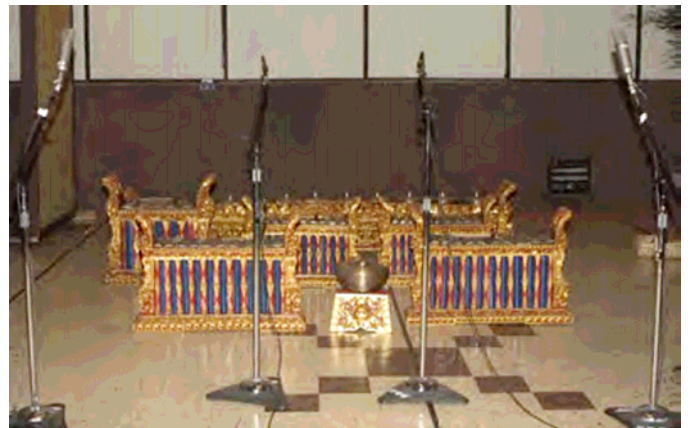
Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 65.

Balinese Gamelan (Gamelan de Bali)

Origine

Le gamelan de Bali est natif de la culture indonésienne. Il y a deux types d’orchestres de gamelans. Pour les besoins de cette bibliothèque, nous avons échantillonné les instruments de gamelan originaires de Bali. L’autre type d’ensemble gamelan, qui vient de Java, diffère légèrement dans la construction, l’instrumentation et la composition. Traditionnellement, le gamelan n’est joué qu’à certaines occasions comme des cérémonies rituelles, célébrations spéciales à la communauté, spectacles d’ombres chinoises et pour la famille royale. Le gamelan accompagne aussi des danses à la cour, au temple et dans les rituels de village.



Construction

L’orchestre gamelan est composé d’une large variété d’instruments. Pour cette bibliothèque nous avons échantillonné deux types d’instruments. Les métalphones (calung, katana et pamade) sont approximativement construits comme un vibraphone. Ils sont faits d’un certain nombre de barres métalliques accordées suspendues sur un bâti élaboré de bois sculpté.

Les gongs (gong gamelan, kajar et byon) ressemblent à la plupart des gongs chinois avec une différence qui les distingue. Au lieu d’avoir une surface plate, les gongs de gamelan ont une surface en forme de cloche ou de sein au centre des gongs. C’est pour produire une note riche en harmoniques. Les gongs sont accordés aux no-

tes de la gamme du gamelan. Les gongs gamelan et kajar servent de métronome ; c'est pourquoi ils sont le plus souvent accordés sur la note fondamentale de la gamme de la composition spécifique au gamelan. Le byeon est un groupe de gongs accordés en gamme suspendus horizontalement sur un montant de bois.

Techniques

Les métallophones sont joués en frappant les barres métalliques accordées avec une baguette métallique en forme de marteau. Le plus grand gong est joué en frappant le centre en forme de sein avec un grand maillet circulaire doux. Le kajar et le byon sont joués en frappant le centre en forme de sein avec un maillet de bois en forme de batte miniature.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 63.

Gongs

Origine

D'après la tradition chinoise, les gongs viendraient du pays de Hsi Yu dans la région Ouest, entre le Tibet et Burma. Le gong est mentionné dans des écritures du début du 6^{ème} siècle, du temps de l'Empereur Hsuan Wu (500-516 apr. J.C.)

Constructions

La plupart des gongs sont faits de composites de cuivre jaune et rouge, étain, plomb, zinc et fer moulé à chaud. Ces composants en fusion sont martelés en forme, adoucis par un outil en latte, puis accordés. Après accordage, certains gongs sont polis et décorés avec de la peinture et de la broderie.

Techniques

La technique de base pour jouer sur les gongs est assez simple. Frapper le centre avec un maillet large et doux produit le son le plus reconnaissable. Cependant, beaucoup de techniques avancées ont été développées pour produire des timbres d'effets sonores. Des techniques incluent le grattage du gong avec une griffe métallique, ou de les frapper avec des maillets de formes bizarres.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 64.



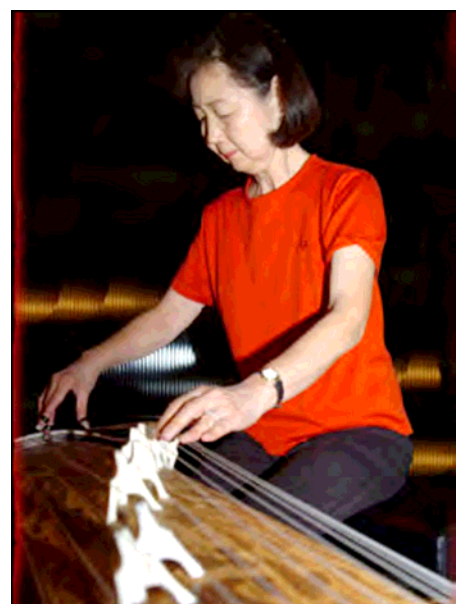
Koto

Origine

Le koto a été introduit dans la culture japonaise au 7^{ème} ou 8^{ème} siècle, probablement depuis la Chine. Le répertoire était transmis par apprentissage. Réservé à l'origine à la cour royale, Yatsushashi Kengyo, un joueur de koto aveugle, s'efforça de rendre l'accès plus fréquent au peuple.

Construction

Le koto est une cithare de table d'environ 180 centimètres et avec 13 cordes. La caisse creuse est faite de bois de paulownia (un arbre à feuilles caduques originaire d'Asie). Le son résonne à partir de trous de résonance creusés sur le côté à chaque extrémité de la caisse. Toutes les cordes ont la même longueur. Elles sont attachées aux deux extrémités de la caisse par des chevalets fixes, alors que des chevalets ajustables (appelés ji) pour toutes les cordes éloignent les cordes de la caisse. L'accord est créé en ajustant les positions des jis le long de la caisse pour créer des variations de hauteur pour toutes les cordes.



Techniques

On joue traditionnellement l'instrument en étant assis par terre. Le joueur utilise des petits ongles (appelés tsume) attachés au pouce, à l'index et majeur de la main droite pour pincer les cordes à droite du ji. Dans le même temps, la main gauche pousse (pour baisser la hauteur) et tire (pour monter la hauteur) les cordes à gauche du ji pour créer la mélodie.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 77.

Rag Dung

Origine

Le rag dung est utilisé pour certains rituels par une secte mystérieuse de moines tibétains Karma Kaputa.



Construction

Construits en cuivre et mesurant entre 1 mètre et 6 mètres 50, ils sont construits en sections qui peuvent être télescopées pour un transport plus facile. Les cors les plus courts sont utilisés pour créer des notes plus hautes, alors que les bourdons plus grands sont utilisés pour les tons fondamentaux.

Techniques

On a besoin de la respiration continue pour créer les bourdons ininterrompus, qui sont joués en intervalles de tierces ou de quintes.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 66.

Shakuhachi

Origine

On a pu retracer les origines du shakuhachi jusqu'en Corée et en Chine, bien que des siècles de traditions ont donné un instrument très différent de ses ancêtres. Le shakuhachi est déjà représenté dans l'art sacré japonais au 8^{ème} siècle. Il a acquis une réputation d'instrument de méditation spirituelle des Komoso errants (une secte Fuke de moines bouddhistes Zen) dont les morceaux de méditation pour le shakuhachi étaient appelés honkyoku. Les chants honkyoku sont arythmiques et une grande partie demandent beaucoup de technique. Pendant la période Meiji, la secte Fuke a été dissoute, et les exécutions de shakuhachi ont été temporairement oubliées. Les représentations de shakuhachi modernes consistent en des solos et des ensembles.



Construction

Le shakuhachi est un tube de bambou évidé avec 4 trous au-dessus et un au-dessous. Le mot "shakuhachi" peut être divisé en deux parties, "shaku" et "hachi" et les deux sont reliés à la mesure. Un shaku fait 30 centimètres. Hashi est le nombre 8. La longueur de 1,8 shaku est de 54 centimètres, la longueur la plus commune de l'instrument.

Alors que la plupart des pousses de bambou sont coupées à 1,8 shaku, les pousses ont des longueurs variables entre nœuds et donc des tailles graduées sont faites en dixièmes de shaku (1,8 ; 1,6 (E) ; 2,1 (B) ; 2,4 (A)). Plus l'instrument est grand et plus il est grave. La lèvre sur laquelle le joueur souffle est affûtée pour obtenir le maximum de précision dans la hauteur.

Techniques

On tient le shakuhachi verticalement et on souffle à une extrémité, comme dans une flûte à bec. L'étendue

la plus usuelle est de deux octaves et une quinte. Les cinq trous sont accordés suivant une gamme pentatonique, et toute note peut être modifiée d'un ton en hauteur, et il est donc possible de jouer une gamme chromatique complète. Des notes supplémentaires extérieures à l'étendue normale de l'instrument peuvent être obtenues en couvrant partiellement les trous de l'instrument et en changeant l'angle du souffle.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 67.

Shamisen

Origine

On remonte jusqu'aux origines anciennes chinoises du shamisen. Il a évolué à partir de l'instrument chinois appelé sanxian, et il a été rapporté de Chine vers les Iles Méridionales de Ryukyu, puis vers le Japon. Le shamisen est l'instrument principal du théâtre musical japonais appelé Kabuki. On joue le shamisen dans le debayashi (principal ensemble de musique du kabuki) sur une plate-forme surélevée sur un côté de la scène. On le trouve dans les deux styles de musique japonaise, le nagauta et le joruri.



Dans la dernière partie du 7^{ème} siècle, le nagauta, connu comme étant une longue chanson, consistait en un style lyrique et simple. Le joruri accompagne un narrateur pendant une pièce du théâtre de joruri ; Le style de jeu moderne du shamisen, nommé tsugaru-jamisen, a évolué au début du 20^{ème} siècle à partir des interprétations des chansons folkloriques traditionnelles par un musicien aveugle, Chikuzan Takahashi. Le style tsugaru-jamisen a beaucoup d'improvisation, a un parfum de bluegrass³ avec beaucoup de travail de doigté, un peu *tape à l'œil*.

Construction

Le shamisen est un instrument à trois cordes de près d'un mètre de long. Le haut, semblable à la volute d'un violon, (appelé tenjin), est rattaché au manche (appelé sao), qui, lui, est joint à la caisse (appelée dou). Ce dou, fait en bois, a la forme d'un tambour. Il est recouvert de chaque côté d'une peau de chien ou de chat qui amplifie le son. Le manche et la caisse sont détachables pour faciliter les déplacements. Les cordes sont faites en soie. Un son bourdonnant caractéristique (appelé shawari) est créé quand la corde du bas passe sur une bosse. Le bachi est l'onglet utilisé pour pincer les cordes. Il peut être fait à partir de différentes matières : bois, plastique ou autres matériaux naturels.

Techniques

On utilise habituellement le shamisen pour accompagner un chanteur comme évoqué plus haut dans les styles, bien que dans les périodes plus modernes il a évolué pour devenir un instrument classique soliste. Il y a trois principaux accords :

- 1- Hon chosi (accord principal) : tonique – quarte – tonique.
- 2- Niagari (en montant la deuxième corde) : tonique – quinte – tonique
- 3- San sagari (en descendant en plus la troisième corde) : tonique – quinte - septième

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 65.

Taiko Drums (Tambours Taiko)

Origine

Les tambours Taiko ont leur origine dans la culture japonaise et remontent à bien avant le 6^{ème} siècle. Une des premières utilisations du taiko était comme un instrument de champ de bataille. Ils étaient d'abord utilisés pour intimider et effrayer l'ennemi. La conception de la version moderne du taiko ne date que d'un siècle.

³ Cf. note de la page 28 sur la musique Bluegrass

Construction

Littéralement, le mot japonais “taiko” signifie “gros tambour”, bien qu’il y ait une vaste gamme de formes et de tailles de ces tambours. Habituellement, le taiko est fait de bois sculpté en coquille en forme de tonneau avec des peaux d’animaux des deux côtés.

Techniques

Les tambours taiko sont généralement joués avec des baguettes de bois lourdes et de grand diamètre. Il y a deux manières de base de frapper le tambour taiko.

La plupart des motifs de taiko imposent au joueur de frapper le taiko sur la tête recouverte de la peau et sur le fût en bois. Tous les échantillons de RA ont été enregistrés à partir d’un grand tambour. On peut trouver d’autres taikos dans Stormdrum 2 et dans EWQL Symphonic Orchestra.



Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 64.

Vietnamese Jaw Harp (guimbarde vietnamienne)

Origine

Les Dan Moi (harpes de cuivre vietnamiennes Hmongs) sont faits par une tribu des montagnes du nord du Viêt-Nam, les Hmong. Dan moi signifie “instrument à lèvres”. Il est fait de cuivre courbé et est de taille beaucoup plus réduite que le modèle Chong Moua Lee. Le dan moi est un instrument de cour. Il a un son délicieux approprié pour les moments où des amoureux jouent de la musique pour communiquer l’un avec l’autre. .



Construction

L’instrument est fait d’une mince pièce de cuivre avec une langue métallique flexible au milieu. Quand vous avez fini de jouer, vous le glissez dans une boîte en bambou décorée avec des rubans colorés.

Techniques

L’instrument est joué contre les lèvres à la place des dents. Il donne un son gratifiant, plein d’harmoniques brillantes, mais il est fragile et doit être traité avec soin.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 66.

Instruments de l’Inde

Bansuri

Étant une flûte traversière, le bansuri est un des modèles d’instruments le plus ancien. En Inde, le bansuri a l’histoire riche des musiques populaires de l’Inde, aussi bien sacrée que profane. Il est relié de manière particulière au dieu Krishna ; comme le dit la légende, Krishna est un berger ayant des pouvoirs magiques et qui joue de la flûte.

Dans l’Inde des temps modernes, il est utilisé pour les musiques folklorique, populaire, religieuse et classique. Panna Lal Gosh s’est vu attribuer beaucoup de mérite ce siècle pour avoir rendu la flûte bansuri populaire en musique classique indienne et pour ses ajouts au modèle du bansuri moderne. Le mot “bansuri” vient de deux noms en Hindi : “banse” qui signifie bambou, et “sur” qui veut dire mélodie.

Construction

Il est fait de bambou, ou occasionnellement de roseau, fermé à une extrémité et a six trous uniformément échelonnés. Par sa capacité à créer des harmoniques, ce dont une flûte de métal est incapable, on préfère faire

ces flûtes en bambou. Traditionnellement d'environ 33 centimètres de long, il en existe des plus longues pour créer des notes plus basses. Plus récemment beaucoup de bansuris ont un septième trou ajouté, ce qui ajoute de la flexibilité et du contrôle, et qui étend aussi les registres les plus aigus d'un tiers d'octave.

Techniques

Dans la musique d'Hindustani, l'étendue est de deux octaves. Les éléments essentiels de la technique de flûte incluent une respiration correcte et des techniques de langue. Des modulations en hauteur et en timbre, comme le glissando et les demi-tons peuvent être obtenus en couvrant les trous partiellement. Récemment le bansuri a été utilisé en musique de films, pour obtenir des effets de type shakuhachi exagérés.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 72

Electric Baritone Violin (violon électrique baryton)

Origine

Le violon électrique baryton est un instrument à 7 cordes d'origine récente. Il est très populaire en musique moderne du sud de l'Inde.

Construction

C'est un violon à 7 cordes avec un chevalet large et un capteur électronique.

Technique

La technique est similaire à celle du violon sauf qu'on peut obtenir plus d'accords à cause des cordes supplémentaires. La gamme étendue, dans les notes basses, est bien adaptée aux mélodies mystérieuses de l'Inde. Dans RA, nous avons utilisé les capteurs, des micros Neumann et un ampli de guitare pour obtenir le son que vous écoutez.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 68.



Esraj

Origine

D'origine indienne, l'esraj a à peu près 200 ans. On l'utilise dans les régions centrale et orientale de l'Inde, alors qu'on trouve le dilruba dans le Nord. On utilise l'esraj dans une grande variété de genres musicaux, et il se trouve être l'instrument de prédilection de Sri Chinmoy !

Construction

L'esraj est mi-sitar (le manche) et mi-saranji (le résonateur et la caisse). Il est aussi considéré comme le jumeau du dilruba ; les principales différences dans la construction sont dans la conception des chevilles d'accord et l'usage de cordes sympathiques. Il est entièrement fait en bois et a sur la caisse un résonateur fait d'une peau d'animal tendue. Son long manche a 20 frettes, 4 cordes métalliques jouables et entre 12 et 15 cordes sympathiques. On le joue avec un archet de violon ou de saranji.

Techniques

L'esraj est si semblable au dilruba que si vous apprenez un des deux vous pouvez passer facilement de l'un à l'autre. Les frettes de l'esraj sont essentiellement comme indications de hauteur, la technique correcte n'impose pas qu'elles soient jouées. La main gauche appuie sur les cordes légèrement au-dessus des frettes. La main droite tient l'archet. On le joue assis par terre, et il s'appuie entre les jambes, plutôt comme un violoncelle.



Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau de la page 69.

Sarangi

Origine

On dit que beaucoup d'instruments indiens, et en particulier ceux à archet, viennent du dhanuryantram, autrement connu sous le nom de "l'arc et la flèche". On dit que le son réverbérant de la flèche quittant l'arc a inspiré beaucoup de tribus indigènes anciennes pour créer des instruments à archet. Le sarangi a une histoire qui remonte à loin ; l'instrument est si vieux qu'il y a beaucoup de théories sur son origine. Beaucoup sont des légendes épiques, et il n'y en a aucune qui soit considérée comme vraie. Une légende parle d'un médecin qui, un jour, fatigué de voyager et cherchant à s'abriter d'un soleil de plomb, s'est allongé à l'ombre d'un arbre pour se reposer. Alors qu'il s'endormait, il a entendu un joli son venant de la forêt. Laissant son coin à l'ombre, il s'est mis à chercher l'origine de ce son. Après avoir voyagé quelque temps dans la forêt, il est arrivé devant une peau d'un singe mort, caressant doucement la branche d'un arbre dans la brise. Inspiré par la nature pleine de sentiment de ce phénomène, le médecin créa le sarangi.

Un autre conte remplace le médecin par Boo Ali Ibn Sina, un disciple égyptien. Quelle que soit l'origine ancienne, le sarangi est le plus célèbre instrument à archet de la musique indienne. De nos jours, il est joué dans la musique de l'Inde du Nord (Hindustani).

Construction

Le sarangi a un manche et une caisse faits de bois de tonneau, un résonateur fait d'une peau d'animal, 3 cordes métalliques jouables et 30 ou 40 cordes sympathiques. On le joue avec un archet semblable à celui d'un violon, sauf que les crins vont en pointe vers le bois au fur et à mesure qu'on se rapproche de la pointe, et il est aussi plus lourd à cette extrémité.

Techniques

Traditionnellement joué assis, l'instrument s'appuie sur la cuisse. Alors que la main gauche tient le manche et joue la mélodie, la droite tient l'archet, paume en haut. La main gauche joue les cordes avec l'extrémités des ongles ; on utilise du talc pour faciliter les glissements vers le haut ou le bas de la corde.

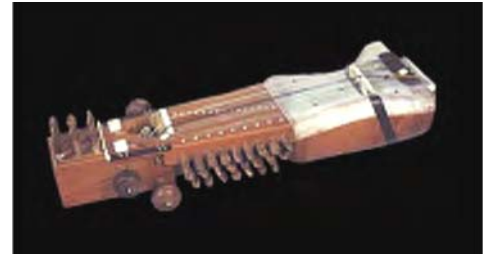
Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 72

Sitar

Origine

Le sitar est venu du sous-continent Indo-Pakistanaï pendant l'effondrement de l'empire Moghul au 17^{ème} siècle. Les luths persans avaient été utilisés dans les cours Moghuls pendant des siècles, et il est évident que le sitar en est une évolution. Un fakir du 18^{ème} siècle appelé Amir Khursru est crédité du premier modèle de sitar, supposé développé à partir du shetar persan. Le petit-fils de Kursru, Masit Khan, a continué la tradition familiale. Khan est considéré comme le musicien le plus influent dans le développement et la conception de ce sitar primitif, et on se souvient de ses styles de compositions comme Masitkhani Gat. Actuellement, le sitar est utilisé en musique classique indienne de l'Hindustani (du nord).



Construction

Le sitar est un instrument à cordes avec un long manche muni de frettes fait en tun ou en bois de teck avec un résonateur habituellement formé d'unealebasse. La plupart des modèles ont 20 cordes : 7 sur lesquelles on joue et 13 cordes sympathiques. Les 20 frettes sont relevées pour laisser de la place au-dessous pour les cordes sympathiques. On peut les ajuster pour un accord plus précis.

L'accord fin est effectué par des perles à la base du chevalet et avec les chevilles. Il est particulièrement difficile à accorder. Un plectre, appelé mezbab, est utilisé par la main droite pour pincer les cordes, alors que la main gauche joue sur le manche.

Techniques

Les 7 cordes jouables sont installées comme suit : 3 cordes couvrent les trois octaves du haut, 3 cordes, appelées cikari, sont les cordes de rythme et une septième corde couvre l'octave du bas. Comme pour la plupart des instruments classiques indiens, on apprend le sitar avec un maître, pendant une longue période.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 71.

Tablas

Origine

Le tabla est l'instrument à percussion utilisé en musique classique d'Inde du Nord le plus populaire. L'origine exacte du tabla n'est pas connue avec certitude. Elle est entourée de mystère et il y a beaucoup de théories sur sa naissance. Le tabla est représenté dans des gravures rupestres du deuxième siècle après J.C. Il est difficile de savoir comment le tabla a été inventé et il y a beaucoup d'histoires sur son origine.



Construction

Le nom de tabla désigne l'arrangement de deux tambours. Le *danya*, fait en bois, est le plus aigu, et le *baya*, fait de métal, est le plus grave. Les deux tambours en forme de bol ont une tête très complexe, faite de cinq sections de membranes, attachées au corps avec des brides de cuir brut. Des chevilles de bois sont insérées entre les brides et le corps du tambour pour changer la tension de la tête, modifiant par le fait la hauteur globale du tambour.

Techniques

Chaque mouvement ou position de la main sur le tabla produit un son différent et a un nom ou une syllabe particulier (appelé bol). Pour cette bibliothèque, nous avons inclus une variété de sons qui couvrent l'alphabet du tabla en entier.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 71.

Tambura

Origine

La tambura est utilisée aussi bien dans les musiques classique indiennes d'Hindustani (au nord) et de Carnatic (au sud). Elle est connue en Inde du Nord comme la "tanpura" et la "tambura" en Inde du Sud.

Construction

C'est un instrument en bois avec un long manche sans frettes et quatre cordes. Le jawari ou chevalet plat sur lequel les cordes s'appuient augmente l'amplitude de vibration de la corde, ce qui donne le son caractéristique du chaud bourdon de la tambura. Trois des quatre cordes sont en acier, la quatrième est en cuivre.

Il y a trois différents modèles de tamburas :

- Les indiens du nord utilisent le style miraj. L'instrument mesure entre 1 et 2 mètres, la caisse est faite en teck ou bois de tun et le résonateur est composé d'une calebasse.
- Les indiens du sud utilisent le style tanjore. L'instrument mesure aussi entre 1 et 2 mètres, avec les mêmes essences de bois, mais, bien que similaire, le style tanjore diffère en ce que le long manche se rétrécit vers la tête et que le résonateur est fait de bois.
- Le style tampuri est plus petit, moins d'1 mètre, le résonateur est plus petit et sa construction entièrement en bois augmente sa durée de vie. Sa petite taille le rend plus facile à transporter.

Construction

L'accord des quatre cordes est dans l'ordre dominante-tonique-tonique-tonique et elles sont pincées très doucement pour créer un bourdon. La tamboura est l'instrument principal d'accompagnement des exécutions vocales dans la musique classique indienne. Le résonateur est placé sur la cuisse droite et est tenu vertical pendant le jeu.



Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 86.

Instruments du Moyen-Orient et de l'Empire Turc

Qandahar Dumbek

Origine

D'origine arabe, on trouve communément le dumbek en Turquie, dans les pays des Balkans et l'Afrique du Nord. Ce dumbek au son large et profond vient d'Irak.

Construction

Le corps du dumbek a la forme d'un sablier et est habituellement fait de nickel, de céramique ou d'aluminium compressé. L'instrument utilisé pour cette bibliothèque était en métal et était beaucoup plus grand que les dumbeks habituels, donnant donc une note fondamentale beaucoup plus basse.

Techniques

Le nom "dumbek" est dérivé des techniques de base de frappe du tambour : "dum" est le ton de basse et "bek" est le son de craquement dans les aigus obtenu en frappant le tambour vers le bord de la tête. Nous avons aussi échantillonné un certain nombre de techniques non-traditionnelles à l'occasion de cette bibliothèque.

Articulations

Voyez le tableau de ses articulations à partir de la page 76.



Duduk

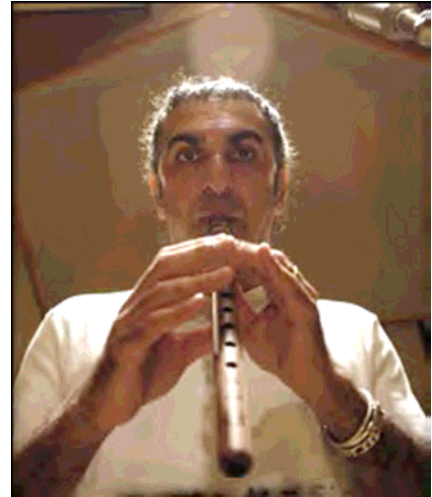
Origine

Le duduk arménien, "dziranapogh" est un nom arménien traditionnel signifiant abricotier, a peut-être l'histoire la plus riche et la plus ancienne de tous les instruments à vent à anche double, remontant bien avant notre ère. Duduk est le nom adopté venant d'un instrument russe à tuyau appelé "dudka". Le modèle de duduk a émigré d'Arménie vers de nombreux pays. En Turquie il est appelé mey, en Irak et Iran un balaban, en Georgie un dudki et en Azerbaïdjan un balaman. On trouve aussi des variantes dans des zones comme la Perse et les Balkans.

Beaucoup considèrent le duduk comme le cœur et l'âme de la musique arménienne. Pour RA, nous avons échantillonné 3 duduks : un d'Arménie, un de Turquie et un petit de Bulgarie.

Construction

Dans l'Antiquité, il était fait d'os. Maintenant l'instrument à anche double est plus communément fait de bois d'abricotier âgé. Il y a 8 trous sur le dessus, et un de pouce au-dessous. Un trou d'accord supplémentaire est creusé du côté du pavillon de l'instrument. Suivant le facteur, il peut être au-dessus ou en dessous. Les tailles varient, les plus courantes étant 28, 33 et 40 cm. Le *ramish* (anche double) mesure entre 9 et 14 cm et consiste en deux morceaux de canne coupée dans les roseaux des bords de la rivière Arax en Arménie. Les anches sont assemblées en configuration bec de canard. On accorde le duduk avec un bois ajustable lié autour du ramish. Faire glisser cet assemblage le long du ramish ouvre ou ferme les anches. L'anche est généralement plus large que la plupart des autres, ce qui donne ce son mélancolique caractéristique.



Techniques

La gamme de l'instrument est diatonique et il a une étendue d'une octave. Les notes en dehors de la gamme pentatonique sont obtenues par des techniques de doigté spéciales. La largeur des anches demande plus de souffle de l'instrumentiste. Un ajustement en pression des lèvres et en doigté créent des variations de dynamique. Habituellement le duduk est joué par paires. Un des instrumentistes joue la mélodie de la chanson, pendant qu'un autre, appelé le *damkash*, utilise la respiration continue pour jouer le *dam*, un bourdon tonique.

Articulations

Pour le duduk arménien, voyez le tableau de ses articulations à partir de la page 78. Le duduk bulgare commence à la page 79, et le turc à la page 81.

Violon et Ensemble à Cordes du Moyen-Orient

Construction

La facture est la même que celle des violons et violoncelles européens.

Techniques

Les techniques du violon incluent le style de jeu européen (sous le menton) et un style *sur les genoux*, appelé style gamba. L'accord turc pour le violon sol-ré-la-ré est légèrement différent de l'accord européen sol-ré-la-mi. L'accord arabe est encore légèrement différent, étant sol-ré-sol-ré. Les techniques caractéristiques de jeu sont très ornées, avec des mélismas, des liés, glissements, trilles, vibrato plus large et double cordes. A cause de sa conception sans frettes, il est capable facilement de s'adapter aux structures en quarts de tons du maqam. L'ensemble de RA a été enregistré avec 4 violons à gauche et 3 violoncelles à droite jouant une octave plus bas.



Articulations

Voyez le tableau des articulations pour le Violon du Moyen-Orient à partir de la page 73. Le tableau des articulations pour la section entière de cordes débute page 73.

Flûte Ney

Origine

Des peintures dans les tombes des pyramides de l'Égypte ancienne datées de 3000 et 2500 av. J.C. représentent des joueurs de flûte ney, et des fouilles archéologiques à Ur, cité ancienne de Mésopotamie, maintenant Irak, ont découvert des spécimens anciens de flûtes neys. On la trouve fréquemment à travers le Monde Arabe, en Perse et en Turquie. "Ney" est le mot farsi pour roseau, et donc la flûte tient son nom de la plante avec laquelle elle est confectionnée.

Construction

Traditionnellement coupée à partir d'une section de neuf segments de la plante Riesenschilf (Arundo Donax) Arundo donax des bords du Nil, la flûte ney est une flûte soufflée en bout avec six trous pour les doigts au-dessus et un trou pour le pouce au-dessous. Au-dessus, le trou le plus près de l'embouchure est partiellement ouvert, alors que les autres sont ouverts complètement. L'embouchure est taillée en biseau, et est actuellement ajustée avec du bois tourné, de l'os et de la corne. Les neys égyptiennes traditionnelles ont du fil de fer enroulé autour de l'extrémité de l'embouchure pour ajouter une décoration et pour consolider la structure de la flûte. Des emblèmes près de l'embouchure représentent l'indication de la tonalité de la flûte ou la signature de son facteur. Ils sont gravés et encrés ou pyro-gravés.

Techniques

Des longueurs différentes définissent la hauteur et la plupart des joueurs ont un ensemble de flûtes pour jouer dans différentes tonalités. Les joueurs accomplis peuvent attendre l'étendue de trois octaves sur une ney par des techniques avancées de doigté et de souffle. Le mode de base est le mode maqam arabe, le plus facile à obtenir avec la flûte ney ; pour vous, avec une vue plus européenne, la gamme est celle du mode dorique. Le *bridge* est un mode polyphonique de la flûte ney ; il est obtenu quand l'instrumentiste joue la même note mais distante d'une octave. De manière caractéristique, l'instrumentiste joue des notes dans la tessiture de l'instrument et leurs sous-harmoniques pour obtenir le *bridge*.

Articulations

Voyez le tableau des articulations à partir de la page 80.

Oud

Origine

L'oud est un luth à cordes pincées du monde arabe avec un manche court et en forme de demi-pêche, un ancêtre direct luth européen. Il apparaît en Mésopotamie pendant la période Kassite (1600 – 1150 avant J.C.) avec une petite caisse ovale. Le nom d'Oud dérive du nom arabe pour bois, qui renvoie aux bandes de bois qui constituent la caisse arrondie. C'est le principal instrument du monde arabe, et d'importance secondaire en Turquie (ud), Iran, Arménie et Azerbaïdjan. Il est connu aussi bien par de la documentation que par tradition orale comme le roi, le sultan ou l'émir des instruments de musique, le plus parfait parmi ceux inventés par les philosophes.



Construction

Il y a cinq paires de cordes sur un oud, les paires à l'unisson, plus une corde simple, la plus épaisse connue comme le "bamteli" en turc. La manière la plus commune d'accorder l'oud est de l'accorder en quarts. Le manche de l'oud, qui est court en comparaison avec la caisse, n'a pas de frettes et contribue à sa sonorité unique. La combinaison de cordes la plus commune est cinq paires de cordes deux par deux à l'unisson et une unique corde basse, quoiqu'on puisse trouver treize cordes. Les cordes sont généralement en nylon ou en boyau.

Techniques

On utilise différents accords. L'oud de style turc a un son plus brillant que son homologue arabe, en partie à

cause de l'accord plus aigu. Dans RA, nous utiliserons l'oud arabe. Les cordes sont traditionnellement pincées en utilisant une plume d'aigle, connue dans le monde arabe comme la *risha*, et en Turquie comme un mizrap. Toutefois les plumes d'aigles ne sont plus vraiment disponibles de nos jours, et donc les joueurs modernes se sont tourné vers d'autres matériaux pour faire leur médiateur. Beaucoup de professionnels utilisent une risha faite de corne, de vache par exemple. Pour s'assurer que l'oud est placé à une hauteur confortable, beaucoup de joueurs utilisent un tabouret de bois du type de ceux utilisés par les guitaristes classiques, mais certains croisent simplement les jambes. La table de l'oud devrait être verticale et le manche horizontal.

Articulations

Voyez toutes les articulations dans le tableau à partir de la page 75

Santour

Origine

"Santoor" est un mot perse signifiant cent cordes ; son nom sanscrit, "Shata tantri veena", signifie luth de cent cordes. Les origines anciennes remontent aux mystiques Soufis qui utilisaient l'instrument à 100 cordes



comme un accompagnement des hymnes sacrés de la musique qu'ils appelaient "Sufiana Mausiqi". Les origines perses anciennes remontent au 16^{ème} siècle et représentent un instrument à cordes pincées. Au 17^{ème} siècle le modèle moderne, encore en usage aujourd'hui, le santour à 72 cordes, comme on l'appelle en Iran, en Irak et en Turquie. Étant de la famille du dulcimer, instruments à cordes frappées, on trouve des variantes tout autour du globe, dont le yangqin chinois à 45 cordes, le Hackbrett allemand à 135 cordes, le santoori grec, le kentele finlandais, le cymbalum hongrois et le santoor indien.

Construction

Le santour est un instrument en bois avec des cordes en acier. Le cadre est le plus souvent fait de noisetier ou d'érable alors que la table et le fond sont faits de placage ou de contreplaqué. En général 29 chevalets de bois (quoiqu'il existe des santours à 31 ou 33 chevalets) repose sur la table d'harmonie de l'instrument et supporte les cordes. Elles sont attachées à l'autre extrémité de la table par des fiches. Le santour persan a des chevalets ajustables pour aider l'accord, alors que d'autres, comme le santoor indien, ont des chevalets fixes. D'autres versions ont une fiche d'accord pour chaque corde à droite de la table. Dans le modèle indien, chaque chevalet tient trois cordes qui sont accordées à l'unisson. Le cadre est trapézoïdal ; et ainsi les cordes de la base sont plus longues et donc plus graves que celles du haut. On utilise des maillets légers en bois pour frapper les cordes.

Techniques

Les maillets sont tenus avec la main droite et la main gauche. Ils sont utilisés pour frapper les cordes légèrement. Frapper les cordes près ou loin des chevalets peut créer des timbres très différents. Des sons de sourdine sont créés quand une main étouffe les cordes dans des positions variées pendant que l'autre frappe les cordes, créant un timbre différent à chaque position.

Articulations

Voyez le tableau des articulations à partir de la page 76.

Yali Tambur, or Yayli Tanbur

Origines

Le tambour yali est un très ancien instrument turc.

Construction

La caisse de résonance est comme celle d'un banjo: un corps métallique rond couvert d'une peau d'animal. C'est un instrument à cordes avec des cordes sympathiques en plus des cordes jouables.

Techniques

Le tambur yali est un instrument à cordes frottées et pincées. Souvent le bourdon est pincé de manière ré-



pétitive alors que les autres cordes sont frottées.

Articulations

Voyez le tableau des articulations à partir de la page 74.

Zourna

Origine

Les origines remontent au 9^{ème} siècle où la zourna est mentionnée dans le conte arménien “David de Sassoun”, qui est devenu le symbole du combat pour l’émancipation de la nation arménienne. La zourna est largement utilisée en Arménie et en Bulgarie. On a trouvé des variantes en beaucoup d’endroits dont l’Inde (shenay), la Grèce (zourna), la Yougoslavie (zurla), la France (bombarde), la Tunisie (zokra), l’Iran (tzhurnay), le Liban et l’Irak (zamar), le Maroc (ghaytah ou raita) et la Turquie.

Construction

En Arménie, la zourna est traditionnellement construite en bois d’abricotier, alors que des variantes dans les autres pays sont faites en bois de prunier, noisetier ou de saule. Il y a sept trous au-dessus et un en-dessous avec un trou d’accord supplémentaire vers le pavillon (kalak). Des larges trous permettent d’obtenir des notes chromatiques plus facilement. La zourna est construite en tailles différentes, de 30 à 60 centimètres. Les longueurs différentes de l’instrument déterminent les tessitures différentes. Le *metem* est le tube qui dépasse du côté de l’anche. Sur le *metem*, l’*avurtluk* est un tube rond et creux conçu pour assister l’instrumentiste dans la respiration continue. Le *ramish* ou anche, est formée de deux éléments. Une pièce de rotin aplati constitue la portion d’anche qui lie l’embouchure métallique au tube rond.

Techniques

Comme c’est typique des instruments très puissants, une technique correcte nécessite une grande pression d’air et une respiration continue. À cause du niveau sonore de l’instrument, il est traditionnellement joué à l’extérieur lors d’événements festifs ou officiels. Avec une étendue d’environ une octave, couvrir en partie les trous, technique connue sous le nom de demi-trous, permet à l’instrumentiste d’obtenir des tons chromatiques en dehors de son étendue. Tout comme le duduk, la zourna est souvent jouée en paires ; un des joueurs, appelé le *damkash*, joue un *dam* (bourdon) tenu tandis que l’autre joue la mélodie. Traditionnellement, elle est toujours accompagnée par le tambour dhol arménien.



Articulations

Voyez le tableau des articulations à partir de la page 82.



PLAY

5. Instruments, Articulations et Keyswitches

[Cliquez sur ce texte pour ouvrir le Document Maître de Navigation](#)

Instruments, Articulations, Keyswitches

Ce chapitre fournit des tableaux qui listent tous les instruments dans la bibliothèque RA. Il est possible que vous veuillez en imprimer les pages ces tableaux comme référence.

Tableaux des Instruments

Les sons des instruments sont fournis sous forme d'un ou plusieurs fichiers d'extension .ewi dans l'explorateur. Tous ces fichiers d'instruments sont listés plus loin. Ils sont groupés par régions géographiques et ensuite, en général dans des tableaux basés sur leur manière d'être joués : instruments à archets, à cordes pincées, à vent, percussion et ainsi de suite.

Chaque entrée d'un fichier keyswitch inclut une liste des notes keyswitch avec leurs articulations. Chaque entrée d'un fichier d'articulation Live inclut des informations sur ses boutons de vélocité ou de round robin. Les noms de notes, comme C0 (do 0) ou D#1 (ré # 1), sont les keyswitches. "Vel 1" et "Vel 2" sont les boutons de vélocité. Les noms avec RR sont les fichiers round robin. Voyez des informations sur ces fonctions dans le manuel du système PLAY, le volume partenaire de celui-ci. Lisez aussi la section sur les types d'instruments, à partir de la page 21, pour voir comment les keyswitch, Live et les grands fichiers sont utilisés dans la bibliothèque RA, et aussi ce qu'on doit s'attendre à trouver dans les dossiers Eléments.

Le nombre à droite des noms d'instruments est le numéro de page où l'instrument est décrit dans ce manuel. En lisant ce manuel sur l'écran de l'ordinateur, cliquez sur un de ces nombres avec la souris pour être dirigé directement sur la page. Notez que quelques instruments n'ont pas ce type de description, et n'ont donc pas de numéro de page.

Enfin, notez que quelques tableaux sont assez longs et s'étendent sur plusieurs pages.

Afrique

AFRIQUE : Bells	(Cloches)
Ewe Large Bombshell	
Ewe Medium Bombshell	
Ganwoke Large (grand)	24
Ganwoke Small (petit)	24

AFRIQUE : DRUMS	(tambours)
3Ft FromTonFrom	24
5Ft FromTonFrom	24
Atsimevu	24
Batas	22
Berkete	23
Dejembe Ensemble	23
Ewe Drum Ensemble	24
Kidi	24
large Udu	30
Log Drums	28

AFRIQUE :Percussions mélodiques	
3Ft FromtomFrom	24
5Ft FromtomFrom	24
Atsimevu	24
Batas	22
Berkete	23
Dejembe Ensemble	23
Ewe Drum Ensemble	24
Kidi	24
Large Udu	30
log Drums	28

AFRIQUE : Plucked (Pincées)	
Kora	27
Ngoni RR	28

AFRIQUE: Hochets et crécelles	
Africa Dual Wooden	
African metal	
Axatse	24
Ekipiri Shelled Body	
Ekipiri Shelled Sht	

Amériques et Autralie

AMÉRIQUES & AUSTRALIE : Percussions	
Berimbau	31
De base	
Chrom chromatique	
FX	
RR Chrom round robin chromatique	
Cuban Percussion	32
RR round robin	

AMÉRIQUES et AUSTRALIE : PLUCKED (pincés)			
1890 Washburn Guitar			33
Washburn Guitar	do 0	finger	au doigt
KS C0 – G#0	do # 0	Pick	médiateur
	ré 0	Strum RR	grattée round robin
	ré # 0	Harm	harmoniques
Washburn Guitar	Vel 1	Pick	médiateur
Live	Vel 2	Slide	glissando
Washburn Guitar	Finger	doigtée	
Elements	Harm	harmoniques	
	Pick RR	mediator round robin	
	Strum DN	gratté, vers le bas	
	Strum UP	gratté, vers l'aigu	
American Jawharp			31
Jawharp VS			
Jawharp			
Banjo			28
Bridge	sur le cordier		
Neck	Sur la touche		
RR	round robin		

AMÉRIQUES et AUSTRALIE : PLUCKED (pincés)

Dobro		30
Dobro KS C0 – D1	do 0	Open jeu normal
	do # 0	Slide Slow DN glissando lent vers le bas
	ré 0	Slide P4th Up NVB glissando une quarte vers l'aigu non vib
	ré # 0	Slide P4th Up Vib glissando une quarte vers l'aigu avec vib
	mi 0	Slur UP DN glissando bas puis haut
	fa 0	Slide WT UP Fall glissando un ton plus haut
	fa # 0	Slide WT UP glissando un ton plus haut
	sol 0	Trem FX WT UP effet tremolo un ton vers l'aigu
	sol # 0	Trem FX
	la 0	Slide Fast DN glissando rapide vers le bas
	la # 0	Slide Fast UP glissando rapide vers l'aigu
	si 0	Slide Power Up A
	do 1	Slide Power Up B
	do # 1	Slide full Dn
	ré 1	Slide full Up
	All	Mute FX
Dobro	Vel 1	Open
Live 1	Vel 2	Slide Perf 4 th Up Non Vib
Dobro	Vel 1	Open
Live 2	Vel 2	Slide WT Up fall
Dobro	Vel 1	Open
Live 3	Vel 2	Slide WT
Dobro	Vel 1	Open
Live 4	Vel 2	Slur DN UP
Dobro	Vel 1	Open
Live 5	Vel 2	Trem FX
Dobro	Vel 1	Open
Live 6	Vel 2	Trem FX WT UP
Dobro	Mute FX	
Elements	Open	
	Slide Fast DN	glissando rapide vers le bas
	Slide Fast UP	glissando rapide vers l'aigu
	Slide Full DN	glissando complet vers le bas
	Slide Full UP	glissando complet vers l'aigu
	Slide P4th NV	glissando quarte sans vibrato
	Slide P4th Vib	glissando une quarte avec vibrato
	Slide Power Up A	
	Slide Power Up B	

AMÉRIQUES et AUSTRALIE : PLUCKED (pincés)

Dobro		Slide Slow DN	glissando lent vers le bas
Elements	(suite)	Slide WT UP Fall	glissando un ton vers l'aigu
		Slide WT UP	glissando un ton vers l'aigu
		Slur UP DN	lié haut et bas
		Trem FX WT UP	Effet tremolo un ton vers l'aigu
		Trem FX	Effet tremolo

Mandolin (mandoline)

32

Mandoline	do 0	Sus RR	
KS C0 – E0 keyswitches do 0 – mi 0	do # 0	Slide Up	
	ré 0	Trem Slow	tremolo lent
	ré # 0	Trem Fast	tremolo rapide
	mi 0	Live 2	
Mandoline	Vel 1	Sus RR	
Live 1	Vel 2	Trem Slow	tremolo lent
Mandoline	Vel 1	Sus RR	
Live 2	Vel 2	Slide Up	glissando vers l'aigu
Mandoline	Mandolin Noises	mandoline	bruits
Elements	- - Slide UP	glissando vers l'aigu	
	- - Sus RR	note tenus round robin	
	- - Trem Fast	tremolo rapide	
	- - Trem Slow	tremolo lent	

Ukelele

33

Pick DN	onglet vers le bas
Pick RR	onglet round robin
Pick UP	onglet vers l'aigu

AMÉRIQUES et AUSTRALIE : WIND (Vents)**Didjeridoo (didgéridou)**

30

Drones A	Bourdons en la
Drones C#	Bourdons en do #
Drones D	Bourdons en ré
Drones F#	Bourdons en fa #
Drones live selected drones A, C#, D, F#	sélection de bourdons en la, do #, ré et fa #
Drones FX A	Bourdons effets en la
Drones FX C#	Bourdons effets en do #
Drones FX D	Bourdons effets en ré
Drones FX F#	Bourdons effets en fa #
Didjeridoo	Loop A 100bpm boucle en la 100 battements / minute
Grooves rythmes	Loop A 135bpm boucle en la 135 battements / minute
	Loop A 160bpm boucle en la 160 battements / minute

Didjeridoo rythmes (suite)	Loop A 165bpm	boucle en la 165 battements / minute
	Loop A 95bpm	boucle en la 95 battements / minute
	Loop C# 100bpm	boucle en do # 100 bpm
	Loop C# 115bpm	boucle en do # 115 bpm
	Loop C# 125bpm	boucle en do # 120 bpm
	Loop C# 139bpm	boucle en do # 139 bpm
	Loop C# 140bpm	boucle en do # 140 bpm
	Loop C# 160bpm	boucle en do # 160 bpm
	Loop C# 165bpm	boucle en do # 165 bpm
	Loop C# 185bpm	boucle en do # 185 bpm
	Loop C# 201bpm	boucle en do # 201 bpm
	Loop C# 73bpm	boucle en do # 73 bpm
	Loop C# 74bpm	boucle en do # 74 bpm
	Loop C# 80bpm	boucle en do # 80 bpm
	Loop D 100bpm	boucle en ré 100 bpm
	Loop D 103bpm	boucle en ré 103 bpm
	Loop D 122bpm	boucle en ré 122 bpm
	Loop D 128bpm	boucle en ré 128 bpm
	Loop D 130bpm	boucle en ré 130 bpm
	Loop D 150bpm	boucle en ré 150 bpm
	Loop D 156bpm	boucle en ré 156 bpm
	Loop D 170bpm	boucle en ré 170 bpm
	Loop D 77bpm	boucle en ré 77 bpm
	Loop D 80bpm	boucle en ré 80 bpm
	Loop D 88bpm	boucle en ré 88 bpm
	Loop F# 105bpm	boucle en fa # 105 bpm
	Loop F# 130bpm	boucle en fa # 130 bpm
	Loop F# 74bpm	boucle en fa # 74 bpm
	Loop F# 80bpm	boucle en fa # 80 bpm
	Loop F# 85bpm	boucle en fa # 85 bpm
	Loop F# 95bpm	boucle en fa # 95 bpm

AMÉRIQUES et AUSTRALIE : WINDS (vents)

First National Cedar Flute

31

FNC Flute KS C0 – G#0 keyswitches do 0 – sol # 0	do 0	Leg Vib Exp
	do # 0	Leg non Vib
	ré 0	Leg Exp 2 RR
	ré # 0	Non Vib Exp
	mi 0	Exp Vib 1
	fa 0	Stac
	fa # 0	Exp Melody 1
	sol 0	Exp Melody 2
	sol # 0	Flutter
FNC Flute Live	Vel 1	Leg Vib Exp
Live 1	Vel 2	Exp Melody 2

First National Cedar Flute Elements	Exp Melody 1	
	Exp Melody 2	
	Flutter	
	Leg non Vib	
	Leg Vib Exp	
	Non Vib Exp	
	Stac	
	Vib Exp 1	
	Vib Exp 2 RR	
Pan Flute (flûte de Pan)		32
Pan Flute	do 0	Sus Vib
KS C0 – D#0	do # 0	Non Vib
keyswitches do 0 – ré # 0	ré 0	NV VB Mod Non Vib ou vib par molette modulation
	ré # 0	Stac RR
Pan Flute	Non Vib	
Elements	NV VB Mod Acc	
	Stac NV RR	
	Stac	
	Sus Vib	

Europe

EUROPE : BOWED (cordes frottées)		
Gadulka		35
Gadulka	do 0	Sus Vib 1
KS C0 – F0	do # 0	Non Vib 1 + 2 RR
Keyswitches do 0 – fa 0	ré 0	Dbl Bow Exp double archet expressif
	ré # 0	Bow DN + UP RR archet tiré-poussé round robin
	mi 0	Tremolo
	fa 0	Stac
Gadulka	do 0	Leg Vib
Live 1	do # 0	Dbl Bow Exp
Gadulka	Bow DN	archet tiré
Elements	Bow UP	archet poussé
	Dbl Bow Exp	double coup d'archet expressif
	Non Vib 1	
	Non Vib 2	
	Resonance	
	Stac	
	Sus Vib 11	
	Sus Vib 2	
	Trem	

EUROPE : BOWED (cordes frottées)**Hardanger Fiddle**

35

Hardanger fiddle	do 0	Sus Vib 1
KS C0 –G#0	do # 0	Non Vib 1 + 2 RR
Keyswitches do 0 – sol # 0	ré 0	Exp Vib
	ré # 0	Exp non Vib
	mi 0	Short RR
	fa 0	Spic RR
	fa # 0	Melody
	sol 0	Trill HT
	sol # 0	Trill WT
Hardanger fiddle	Vel 1	Exp Vib
Live 1	Vel 2	Trill WT
Hardanger fiddle	5 th	quinte juste
Elements	Exp NV	
	Exp Vib	
	Legato NV RR	
	Melody	
	NV VB Mod	
	Short RR	round robin court
	Spic RR	
	Sus Vib	
	Trill HT	
	Trill WT	

EUROPE : BOWED (cordes frottées)**Hurdy Gurdy (Vielle à roue)**

36

Hurdy Gurdy	do 0	Non Vib VS
KS C0 –F0	do # 0	Double Low
Keyswitches do 0 – fa 0	ré 0	Double Hi
	ré # 0	Drone 1 bourdon 1
	mi 0	Drone 3 bourdon 3
	fa 0	Drone 5 bourdon 5
Hurdy Gurdy	Vel 1	Drone 1 bourdon 1
Live	Vel 2	Drone 2 bourdon 2
	Vel 3	Drone 3 bourdon 3
	Vel 4	Drone 4 bourdon 4
	Vel 5	Drone 5 bourdon 5
	1 - 3	Double Low
	4 - 5	Double Hi

Hurdy Gurdy	Double Hi	
Elements	Double Low	
	Drone 1	bourdon 1
	Drone 2	bourdon 2
	Drone 3	bourdon 3
	Drone 4	bourdon 4
	Drone 5	bourdon 5
	Non Vib <i>f</i>	
	Non Vib <i>mf</i>	
	Non Vib <i>mp</i>	
	Non Vib <i>p</i>	
	Non Vib VS	
Hurdy Gurdy	Groove 1	rythme 1
Grooves (rythmes)	Groove 2	rythme 2
	Groove 3	rythme 3
	Groove 4	rythme 4
	Groove 5	rythme 5
	Groove 6	rythme 6
	Groove 7	rythme 7
	Groove 8	rythme 8
	Groove 9	rythme 9
	Groove 10	rythme 10

EUROPE PERCUSSIONS

Frame Drum (tambour à cadre)

35

Large frame basic	cadre large de base
Large Frame FX	Cadre Large effets
Medium Frame	Cadre Moyen
Petit Cadre	Cadre petit

EUROPE : WIND & REEDS (Vents et anches)

Alpenhorn (cor des Alpes)

34

Alpenhorn	do 5	Sus Vib	
KS C5 – G5	do # 5	Sus	
Keyswitches do 5 – sol 5	ré 5	Non Vib	
	ré # 5	Exp	
	mi 5	Exp Fast	
	fa 5	Slide Octave DN	glissando une octave vers le grave
	fa # 5	Slide Octave UP	glissando une octave vers l'aigu
	sol 5	Stac	
Alpenhorn	Exp Fast		
Elements	Exp Slow		

Alpenhorn (cor des Alpes) suite

Alpenhorn	Exp
Elements	Non Vib
	Slide Octave DN glissando une octave vers le grave
	Slide Octave UP glissando une octave vers l'aigu
	Stac
	Sus Vib
	Sus

Bagpipe Ensemble (ensemble de cornemuses)

Bagpipe Ensemble VS Untuned	Ensemble de cornemuses désaccordé	keyswitches
Bagpipe Ensemble VS	Ensemble de cornemuses vélocités en	keyswitches

Bass Recorder (flûte à bec basse)

34

Bass Recorder	do 0	Sus Vib
KS C0 – D0	do # 0	Exp Vib Fast
Keyswitches do 0 – ré 0	ré 0	Exp Vib
Bass Recorder	Exp Fast	
Elements	Exp Vib	
	Sus Vib	

Highlands Pipes (cornemuses écossaises)

34

Highland Pipes VS

Irish Low Whistle (sifflet bas irlandais)

37

Irish Low Whistle	do 0	Irish Vib	vibrato irlandais
KS C0 – B0	do # 0	Western Vib	vibrato occidental
Keyswitches do 0 – si 0	ré 0	Non Vib	
	ré # 0	Bend WT UP	courbe un ton vers l'aigu
	mi 0	Bend HT UP	courbe un demi-ton vers l'aigu
	fa 0	Short	
	fa # 0	Stac 3 RR	
	sol 0	Exp Melody 1	
	sol # 0	Exp Melody 2	
	la 0	Exp Melody 3	
	la # 0	Exp Melody 4	
	si 0	Exp Melody 5	
Irish Low Whistle	Vel 1	Sus Vib Fast	
Live 1	Vel 2	Bend WT UP	courbe un ton vers l'aigu
Irish Low Whistle	Vel 1	Sus Vib Fast	
Live 2	Vel 2	Exp Melody 1	
Irish Low Whistle	Vel 1	Sus Vib Fast	
Live 3	Vel 2	Exp Melody 5	

EUROPE Vents et anches (suite)**Irish Low Whistle (suite)**

Irish Low Whistle	Bend WT UP	courbe un ton vers l'aigu
Elements	Bend HT UP	courbe un demi-ton vers l'aigu
	Exp Melody 1	
	Exp Melody 2	
	Exp Melody 3	
	Exp Melody 4	
	Exp Melody 5	
	Irish Vib	
	Non Vib	
	Shy	
	Stac 1	
	Stac 2	
	Stac RR	
	Sus Acc	
	Western Vib	

Launeddas**37**

Launeddas	do 0	Non Vib	
KS C0 – D0	do # 0	Grace	broderie
Keyswitches do 0 – ré 0	ré 0	Exp Melody	
Launeddas	Vel 1	Non Vib	
Live 1	Vel 2	Grace	broderie
	Vel 3	Exp Melody	
Launeddas	Exp Melody		
Elements	Grace	broderie	
	Non Vib		

Uilleann Pipes (cornemuse irlandaise)**38**

Uilleann Pipes	do 0	Basics VS	
KS C0 – D#0	do # 0	Vib VS	
Keyswitches do 0 – ré # 0	ré 0	Exp Bend VS	
	ré # 0	Live	
Uilleann Pipes	Vel 1	Basics VS	
Live	Vel 2	Exp Bend VS	
Uilleann	Drn and Regulators		
Elements	Vib VS		
	Exp Bend VS		
	Basics VS		

Extrême Orient

FAR EAST: BOWED (cordes frottées)**Erhu (二胡)**

38

Erhu	do 0	Sus Vib
KS C0 –A0	do # 0	Exp Vib Soft
Keyswitches do 0 – la 0	ré 0	Exp Vib Slow
	ré # 0	Exp Vib Fast
	mi 0	Leg
	fa 0	Non Vib Hard
	fa # 0	Slide DN 1 Glissando vers le grave 1
	sol 0	Slide UP 2 Glissando vers l'aigu 2
	sol # 0	Stac RR
	la 0	Trill
Erhu	Vel 1	Exp Vib Soft
Live	Vel 2	Sus Vib
	Vel 3	Slide UP 1 Glissando vers l'aigu 1
Erhu	Exp Vib Soft	
Elements	Stac DN	
	Non Vib Soft	
	Exp Vib Fast	
	Non Vib Med	
	Slide DN 2	Glissando vers le grave 2
	Stac RR	
	Exp Vib Slw	
	Leg	
	Slide UP 2	Glissando vers l'aigu 2
	Trill	
	Slide UP 1	Glissando vers l'aigu 1
	Slide DN 1	Glissando vers le grave 1
	Sus Vib	
	Stac UP	

FAR EAST PERCUSSIONS**Gamelan**

39

Byeon FX	
Byeon Group tuned	Groupe Byeon accordé
Byeon Group untuned	Groupe Byeon non accordé
Calung tuned	Calung accordé
Clung untuned	Calung non accordé
Gamelan Ensemble tuned	Gamelan Ensemble accordé
Gamelan Ensemble untuned	Gamelan Ensemble non accordé
Gamelan Gong & Kajar	
Katana Group tuned	Groupe Katana accordé
Katana Group untuned	Groupe Katana non accordé
Pamade tuned	Pamade accordé
Pamade untuned	Pamade non accordé

Gongs 40

Chinese Gong 34 inches	Gong chinois 85 cm
Chinese Gong VS	Gong chinois VS
Thai Gong 23 inches	Gong thaïlandais 58 cm
Thai Gong VS	Gong thaïlandais VS

Taiko Drums (Tambours Taiko) 42

Taiko Drums ALL	
Taiko Drums	Dragon 1
Elements	Dragon 2
	Bass Drum
	Big and Bassy
	Big Punch
	Big resonance
	Deep and Woody
	Earthquake Tremblement de terre
	Ensemble
	Hands Mains
	Light and Bassy
	Medium Room
	Medium Sticks
	Punchy 2
	Punchy
	Room ambient
	Soft 2x hits
	Thunder Tonnerre

FAR EAST: PLUCKED (cordes pincées)

Koto 38

Koto	do 0	Sus Vib
KS C0 –F#0	do # 0	Exp Vib
Keyswitches do 0 – fa # 0	ré 0	Non Vib
	ré # 0	HT UP demi-ton vers l'aigu
	mi 0	Pick scrape grattement avec l'onglet
	fa 0	DBL Hit
	fa # 0	Trem
Koto	Vel 1	Non Vib
Live 1	Vel 2	Sus Vib
	Vel 3	HT UP demi-ton vers l'aigu
	Vel 4	DBL Hit
Koto	Vel 1	Non Vib
Live 2	Vel 2	Sus Vib
	Vel 3	HT UP demi-ton vers l'aigu
	Vel 4	Pick scrape grattement avec l'onglet

Koto	Arp		
Elements	DBL		
	Exp Vib		
	HT UP	demi-ton vers l'aigu	
	Non Vib		
	Pick scrape	grattement avec l'onglet	
	Sus Vib		
	Trem		
Shamisen			42
Shamisen	do 0	Pick Soft	avec onglet doux
KS C0 –E0	do # 0	Sus	note tenue
Keyswitches do 0 – mi 0	ré 0	Vib Fast	vibrato rapide
	ré # 0	Soft Vib	vibrato doux
	mi 0	Slur	lié
Shamisen	Vel 1	Pick Soft	avec onglet doux
Live 1	Vel 2	Sus	note tenue
	Vel 3	Slide up	glissando vers l'aigu
Shamisen	Pick Soft		avec onglet doux
Elements	Slur Vib Fast		lié vibrato rapide
	Sus		
	Vib Fast		vibrato rapide
	Vib Soft		vibrato doux
Vietnamese Jawharp (guimbarde vietnamienne)			43
Jawharp RR			
Jawharp			

FAR EAST WINDS (EXTREME ORIENT Vents)

Dizi			39
Dizi	do 0	Sus Vib	
KS C0 – A#0	do # 0	Exp Vib 1	
	ré 0	Exp Vib 2	
	ré # 0	Legato	
	mi 0	Non Vib	
	fa 0	Stac Trill	
	fa # 0	Trill	
	sol 0	Trem	
	sol # 0	Flutter	
	la 0	Melody 1	
	la # 0	Melody 2	
Dizi	All	Trem	
Live 1	All	Legato	
Dizi	All	Sus Vib	
Live 2	All	Stac Trill	

Dizi	Exp Vib 1
Elements	Exp Vib 2
	Flutter
	Legato
	Midy 1
	Midy 2
	Non Vib
	Stac Trill
	Sus Vib
	Trem
	Trill
Rag Dung	41
Rag Dung	do 0 Non Vib 1, 2, 3
KS C0 –E0	do # 0 Sus Vib Slow
Keyswitches do 0 – ré 0	ré 0 Sus Vib 1, 2, 3
Rag Dung	Non Vib 1
Elements	Non Vib 2
	Non Vib 3
	Non Vib 4
	NV 4-Way RR
	Stac 1
	Stac 2
	Stac 3
	Stac RR
	Sus Vib Slw
Vietnamese Jawharp (guimbarde vietnamienne)	43
Jawharp RR	
Jawharp	

FAR EAST WINDS (Extrême Orient Vents) suite			
Shakuhashi			41
Shakuhashi KS C0 – C#1	do 0	Sus Vib	
	do # 0	Exp Vib	
	ré 0	Leg Vib	
	ré # 0	Leg Non Vib	
	mi 0	Non Vib	
	fa 0	Overblown 2	
	fa # 0	Overblown 1	
	sol 0	Spit 4 r r	
	sol # 0	Harm FX	
	la 0	Trill	
	la # 0	Melody 1	
	si 0	Melody 2	
	do 1	Melody 3	
	do # 1	Melody 4	
Shakuhashi Live	Vel 1	Sus Vib	
	Vel 2	Exp Vib	
	Vel 3	Leg Vib	
	All	Split 4RR	
Shakuhashi Elements	Exp NV		
	Harm FX		
	Leg NV		
	Leg Vib		
	Leg NV VB Mod	Legato vibrato contrôlé par molette	
	Melody 1		
	Melody 2		
	Melody 3		
	Melody 4		
	Non Vib		
	Overblown 1		
	Overblown 2		
	Spit 2RR		
	Spit 4RR		
	Spit 6RR		
	Sus Vib		
	Trill		

Instruments de l'Inde

INDIA : BOWED INDE (archets)			
Baritone violin (violon baryton)			44
Baritone violin	do 0	Leg NV RR	
KS C0 – A0	do # 0	Sus Leg RR	
Keyswitches do 0 – la 0	ré 0	Leg exp	
	ré # 0	Lyrical	
	mi 0	Exp Vib	
	fa 0	Fls Harm	
	fa # 0	Marc	
	sol 0	Stac RR	
	sol # 0	Spic RR	
	la 0	Ornament	
Baritone violin	Vel 1	Exp Vib	
Live 1	Vel 2	Sus Leg DN	
Baritone Violin	Vel 1	Sus Leg DN	
Live 2	Vel 2	Ornament	
Baritone violin	Exp Vib		
Elements	Lyrical		
	Marc		
	Ornament		
	Fls Harm		
	Leg exp		
	Leg NV RR		
	Spic RR		
	Stac RR		
		Sus Leg RR	

INDIA : BOWED INDE (archets)		... suite ...		
Esraj				44
Esraj KS C0 – E1 Keyswitches do 0 – mi 1	do 0	Sus		
	do # 0	Leg Fast		
	ré 0	Leg 2		
	ré # 0	Leg 3		
	mi 0	Leg 4		
	fa 0	Slide HT UP	glissando demi-ton plus haut	
	fa # 0	Slide HT DN	glissando demi-ton plus bas	
	sol 0	Slide WT UP	glissando un ton plus haut	
	sol # 0	Slide WT DN	glissando un ton plus bas	
	la 0	Slide Min 3rd UP	glissando tierce mineure vers l'aigu	
	la # 0	Slide Min 3rd DN	glissando tierce mineure vers le grave	
	si 0	Slide Maj 3rd UP	glissando tierce majeure vers l'aigu	
	do 1	Slide Maj 3rd DN	glissando tierce majeure vers le grave	
	do # 1	Slide Maj 3rd UP	glissando tierce majeure vers l'aigu	
	ré 1	Slide Perf 4rd DN	glissando quarte juste vers le grave	
	ré # 1	Trill HT UP	trille un demi ton vers le haut	
		mi 1	Trill HT DN	trille un demi ton vers le bas
Esraj Live 1	RR 1	Sus		
	RR 2	Leg 1		
	RR 3	Le 2		
	RR 4	Leg 3		
	RR 5	Leg 4		
Esraj Live 2	Vel 1	Leg Fast		
	Vel 2	Sus		
	Vel 3	Slide HT UP fast	glissando rapide demi-ton plus haut	
	Vel 4	Trill HT UP	trille un demi ton vers le haut	
Esraj Elements	Leg 1			
	Leg 2			
	Leg 3			
	Leg 4			
	Slide Perf 4rd DN	glissando quarte juste descendante		
	Slide Perf 4rd UP	glissando quarte juste ascendante		
	Slide HT DN	glissando demi-ton plus bas		
	Slide HT UP Fast	glissando un demi ton plus bas rapide		
	Slide HT UP	glissando un demi ton plus bas		
	Slide Maj 3rd UP	glissando tierce majeure vers l'aigu		
	Slide Maj 3rd DN	glissando tierce majeure vers le grave		
	Slide Min 3rd UP	glissando tierce mineure vers l'aigu		
	Slide Min 3rd DN	glissando tierce mineure vers le grave		
	Slide WT DN	glissando un ton plus bas		
	Slide WT UP	glissando un ton plus haut		
Esraj Elements	Sus			
	Trill HT UP	trille un demi ton vers le haut		
	Trill WT DN	trille un ton vers le bas		

INDIA : BOWED INDE (archets)				
Saranji			45	
Saranji RT				
Saranji	do 0	Vib		
KS C0 – C#1	do # 0	Leg Vib 1		
Keyswitches do 0 – do # 1	ré 0	Leg Vib 2		
	ré # 0	Non Vib		
	mi 0	Bend DN	Courbe vers le bas	
	fa 0	Bend UP	Courbe vers le haut	
	fa # 0	Trem		
	sol 0	Melody 1		
	sol # 0	Melody 2		
	la 0	Melody 3		
	la # 0	Melody 4		
	si 0	Melody 6		
	do 1	Melody 7		
	do #i 1	Melody 8		
	Saranji Melody KS C0 – A0 Mélodie Ksw do 0 – la 0	do 0	Melody 1	
		do # 0	Melody 2	
		ré 0	Melody 3	
ré # 0		Melody 4		
mi 0		Melody 6		
fa 0		Melody 7		
fa # 0		Melody 8		
sol 0		Melody 9		
sol # 0		Melody 10		
la 0		Melody 11		
Saranji Live	Vel 1	Vib		
	Vel 2	Bend UP	Courbe vers le haut	
Saranji Elements	Bend DN	Courbe vers le bas		
	Bend UP	Courbe vers le haut		
	Leg Vib 1			
	Leg Vib 2			
	Melody 01			
	Melody 02			
	Melody 03			
	Melody 04			
	Melody 05			
	Melody 06			
	Melody 07			
	Saranji Elements	... suite ...	Melody 08	
			Melody 09	
		Melody 10		

Melody 11

Non Vib 1

Non Vib 2

Non Vib 3

Non Vib 4

Non Vib 5

Non Vib 6

Non Vib 7

Trem

Vib

INDIA PERCUSSIONS

Tablas

46

Tabla & Baya

Tabla Funky

Tabla Only

Tablas Basic

INDE : Plucked (pincés)

Sitar

45

Sitar

do 0

Sus RR

KS C0 – G0

do # 0

Slide HT UP glissement demi-ton montant

Keyswitches do 0 – sol 0

ré 0

Slide WT UP glissement un ton montant

ré # 0

FX 3

mi 0

FX 1

fa 0

Tremolo

fa # 0

Trill HT trille demi-ton

sol 0

Trill WT trille un ton

Sitar

Vel 1

Tremolo

Live 1

Vel 2

Bends

Vel 3

Drone bourdon

Vel 4

Sus RR

Sitar

Vel 1

Bends

Live 2

Vel 2

Trill HT trille demi-ton

Vel 3

Drone bourdon

Vel 4

Sus DN tenu vers le bas

Sitar

Bends

Elements

Drone

bourdon

Drop FX

Sitar

...suite ...

FX 1

Elements

FX 2

FX 3

Gliss	glissando
Slide HT UP	glissement demi-ton montant
Slide WT UP	glissement un ton montant
Sus DN	tenu vers le bas
Sus RR	tenu round robin
Sus DN	tenu vers l'aigu
Trem	tremolo
Trill HT	trille demi-ton
Trill WT	trille un ton

Tamboura	46
----------	----

Tamboura 4-way RR

INDIA : WINDS INDE (Vents)

Bansuri	45
---------	----

Bansuri	do 0	Sus Vib
KS C0 – B0	do # 0	Leg
Keyswitches do 0 – si 0	ré 0	Sus Non Vib
	ré # 0	Exp Harm 1
	mi 0	Exp Harm FX
	fa 0	Bend long
	fa # 0	Bend WT UP Courbe un ton vers le haut
	sol 0	Flutter Exp
	sol # 0	Flutter
	la 0	Spit Long RR
	la # 0	Spit Short RR
	si 0	Turn

Bansuri	Vel 1	Leg
Live 1	Vel 2	Sus Vib
	Vel 3	Exp Harm

Bansuri	Vel 1	Leg
Live 2	Vel 2	Sus Vib
	Vel 3	Spit Short 1

Bansuri	Bend long	Courbe longue
Elements	Bend WT UP	Courbe un ton vers le haut
	Exp Harm 1	
	Exp Harm 2	
	Flutter Exp	
	Flutter	
	Harm FX	
	Leg	

Bansuri	Short Spit 1
Elements	Spit Long 1
	Spit Long 1+ 2 RR

Spit Long 2

Spit Short 1+ 2 RR

Spit Short 2

Sus non Vib

Sus Vib

Turn

Instruments du Moyen-Orient et de l'Empire Turc

MID EAST : Bowed MOYEN-ORIENT Archets		
Middle East Fiddle (violon du Moyen-Orient)		48
Middle East Fiddle KS C0 – A0 Keyswitches do 0 – la 0	do 0	Sus Vib
	do # 0	Non Vib
	ré 0	Exp Sfz
	ré # 0	Slur UP 1 Lié vers le haut 1
	mi 0	Slur UP 2 Lié vers le haut 2
	fa 0	Slur DN 1 Lié vers le bas 1
	fa # 0	Slur DN 2 Lié vers le bas 2
	sol 0	Turn 1
	sol # 0	Turn 2
	la 0	Melody Slow
Middle East Fiddle Live 1	Vel 1	Sus Vib
	Vel 2	Slur HT UP Lié vers le haut un demi ton
Middle East Fiddle Elements	Exp Sfz	
	Melody Slow	
	Non Vib F	
	Non Vib PM	
	Non Vib P	
	Non Vib VS	
	Slur DN 1	Lié vers le bas 1
	Slur DN 2	Lié vers le bas 2
	Slur UP 1	Lié vers le haut 1
	Slur UP 2	Lié vers le haut 2
	Sus Vib	
	Turn 1	
	Turn 2	

MID EAST : Bowed MOYEN-ORIENT Archets (suite)		
Middle East Strings Section (Section de cordes du Moyen-Orient)		48
Middle East Strings Section KS C0 – F0 Keyswitches do 0 – fa 0	do 0	Sus Vib
	do # 0	Exp Vib
	ré 0	Leg
	ré # 0	Slur UP Lié vers le haut

	mi 0	Slur DN	Lié vers le bas
	fa 0	Turn	
Middle East Strings	Toutes	Sus Vib	
Big 1	Toutes	Leg	
Middle East Strings	Toutes	Exp Vib	
Big 2	Toutes	Leg	
Middle East Strings	Toutes	Exp Vib	
Big 3	Toutes	Sus Vib	
Middle East Strings	Vel 1	Sus Vib	
Live 1	Vel 2	Leg	
	Vel 3	Slur UP	Lié vers le haut
Middle East Strings	Vel 1	Sus Vib	
Live 2	Vel 2	Leg	
	Vel 3	Turn	
Middle East Strings	Exp Vib		
Elements	Leg		
	Slur DN	Lié vers le bas	
	Slur UP	Lié vers le haut	
	Sus Vib		
	Turn		

Yali Tambur ou Yayli Tanbur	Tambour Yayli		50
Yali Tambur KS C0 – A0 Keyswitches do 0 – la 0	do 0	Leg	
	do # 0	Leg Fast	
	ré 0	Exp	
	ré # 0	Exp Vib	
	mi 0	Grace HT	broderie demi-ton
	fa 0	Slide WT UP	glissando un ton vers l'aigu
	fa # 0	Trill HT	
	sol 0	Trill WT	
	sol # 0	Melody HT	
	la 0	Slide FX	
Yali Tambur Live 1	Vel 1	Exp Vib	
	Vel 2	Trill HT	
	Vel 3	Drone	
Yali Tambur Live 2	Vel 1	Exp Vib	
	Vel 2	Trill HT	
	Vel 3	Drone	
Yali Tambur Elements	Drone		
	Exp Non Vib		
	Exp Vib		
	Exp		
	Grace HT	broderie demi-ton	
	Leg Fast		

Leg Short
Leg
Melody HT
Slide FX
Slide UP HT glissando un demi-ton vers l'aigu
Slide UP WT glissando un ton vers l'aigu
Trill HT
Trill WT

MOYEN-ORIENT : Plucked (cordes pincées)

Oud 49

Oud	do 0	Non Vib RR	
KS C0 – F#0	do # 0	Vib RR	
keyswitches do 0 – fa # 0	ré 0	Wide Vib	vibrato large
	ré # 0	Slide Up	glissando vers l'aigu
	mi 0	Slide DN	glissando vers le grave
	fa 0	Trem	
	fa # 0	Trem Vib	
Oud	Vel 1	Non Vib DN	sans vibrato, vers le grave
Live 1	Vel 2	Non Vib RR	
	Vel 2	Vib RR	
	Vel 3	Wide Vib	vibrato large
Oud	Vel 1	Non Vib DN	sans vibrato, vers le grave
Live 2	Vel 2	Non Vib RR	
	Vel 2	Vib RR	
	Vel 3	Slide Up	glissando vers l'aigu
Oud	Vel 1	Non Vib DN	sans vibrato, vers le grave
Live 3	Vel 2	Non Vib RR	
	Vel 2	Vib RR	
	Vel 3	Slide DN	glissando vers le grave
Oud	Vel 1	Non Vib DN	sans vibrato, vers le grave
Live 4	Vel 2	Non Vib RR	
	Vel 2	Vib RR	
	Vel 3	Trem Vib	
Oud	Toutes	Vib RR	
Live 5	Vel 2	Trem	
Oud		Non Vib RR	
Elements	Slide DN		glissando vers le grave
	Slide Up		glissando vers l'aigu
	Trem Vib		
	Trem		
	Vib RR		

Wide Vib vibrato large

MOYEN-ORIENT : Plucked (cordes pincées) ... suite

Santoor 50

Santoor	do 0	Sus RR	
KS C0 – G#0	do # 0	Mute	sourdine
keyswitches do 0 – sol # 0	ré 0	Sfz Exp	sforzando expressif
	ré # 0	Exp Short	expressif court
	mi 0	Exp Long	expressif long
	fa 0	Exp Sfz	expressif sforzando
	fa # 0	Exp WT Hard	expressif dur un ton
	sol 0	Exp WT Soft	expressif doux un ton
	sol # 0	Trem	tremolo
Santoor	Toutes	Sus RR	
Live 1	Toutes	Exp Short	
Sitar	Toutes	Sus RR	
Live 2	Toutes	Trem	
Santoor	Exp HT Hard	expressif dur un demi-ton	
Elements	Exp HT Soft	expressif doux un demi-ton	
	Exp Long		
	Exp Sfz		
	Exp Short		
	Exp WT Hard	expressif dur un ton	
	Exp WT Soft	expressif doux un ton	
	Mute	sourdine	
	Sfz Exp		
	Sus 1		
	Sus 2		
	Sus RR		
	Trem		

MID EAST (MOYEN-ORIENT) : PERCUSSION

Qandahar Dumbek 47

MOYEN-ORIENT : Vents**Armenian Duduk Duduk arménien****47**

Armenian duduk	do 0	Sus Vib 1
KS C0 – C#1 keyswitches do 0 – do # 1	do # 0	Non Vib 1
	ré 0	Non Vib 2
	ré # 0	Exp Vib
	mi 0	Exp Vib Short 1
	fa 0	Exp Vib Short 2
	fa # 0	Exp Vib Short 3
	sol 0	Exp Vib Grace expressif vibrato + ornement
	sol # 0	Exp Short HT UP expressif court ½ ton haut
	la 0	Exp Long HT UP expressif long ½ ton haut
	la # 0	Exp WT UP expressif 1 ton haut
	si 0	Exp Melody 1 expressif mélodie 1
	do 1	Exp Melody 2 expressif mélodie 2
	do # 1	Exp Melody 3 expressif mélodie 3
Armenian duduk	do 0	Melody 1 mélodie 1
KS 1 C0 – C#1 ksw 1 do 0 – do 2	do # 0	Melody 2 mélodie 2
	ré 0	Melody 3 mélodie 3
	ré # 0	Melody 4 mélodie 4
	mi 0	Melody 5 mélodie 5
	fa 0	Melody 6 mélodie 6
	fa # 0	Melody 7 mélodie 7
	sol 0	Melody 8 mélodie 8
	sol # 0	Melody 9 mélodie 9
	la 0	Melody 10 mélodie 10
	la # 0	Melody 11 mélodie 11
	si 0	Melody 12 mélodie 12
	do 1	Melody 13 mélodie 13
	do # 1	Melody 14 mélodie 14
	ré 1	Melody 15 mélodie 15
	ré # 1	Melody 16 mélodie 16
	mi 1	Melody 17 mélodie 17
	fa 1	Melody 18 mélodie 18
	fa # 1	Melody 19 mélodie 19
	sol 1	Melody 20 mélodie 20
	sol # 1	Melody 21 mélodie 21
	la 1	Melody 22 mélodie 22
	la # 1	Melody 23 mélodie 23
	si 1	Melody 24 mélodie 24
	do 2	Melody 25 mélodie 25

MOYEN-ORIENT : Vents			
Armenian Duduk Duduk arménien		47	
Armenian duduk KS 2 C0 – B0 ksw 2 do 0 – si 0	do 0	Melody 26	mélodie 26
	do # 0	Melody 27	mélodie 27
	ré 0	Melody 28	mélodie 28
	ré # 0	Melody 29	mélodie 29
	mi 0	Melody 30	mélodie 30
	fa 0	Melody 31	mélodie 31
	fa # 0	Melody 32	mélodie 32
	sol 0	Melody 33	mélodie 33
	sol # 0	Melody 34	mélodie 34
	la 0	Melody 35	mélodie 35
	la # 0	Melody 36	mélodie 36
	si 0	Melody 37	mélodie 37
Armenian duduk Live 1	Vel 1	Exp Vib	
	Vel 2	Exp Short HT Up	
Armenian duduk Live 2	Vel 1	Exp WT up	
	Vel 2	Melody 1	
Armenian duduk Elements	Drone exp Vib		
	Drone non Vib		
	Drone Sus Soft		
	Drone sus Vib		
	Exp Long HT Up		
	Exp Melody 1	Expressif mélodie 1	
	Exp Melody 2	Expressif mélodie 2	
	Exp Melody 3	Expressif mélodie 3	
	Exp Short HT Up 1		
	Exp Short HT Up 2		
	Exp Vib Grace		
	Exp Vib SHT 1		
	Exp Vib SHT 2		
	Exp Vib SHT 3		
	Exp Vib		
	Exp WT Up		
	Non Vib 1		
	Non Vib 2		
Sus Vib 1			

MOYEN-ORIENT : Vents**Bulgarian Duduk Duduk bulgare**

47

Bulgarian duduk	do 0	Sus Vib Slow	
KS C0 – C#1 keyswitches do 0 – do # 1	do # 0	Sus Non Vib	
	ré 0	Leg	
	ré # 0	Sxp Vib Slow	
	mi 0	Exp Vib Fast	
	fa 0	Exp Vib	
	fa # 0	Stac	
	sol 0	Fast Bend Up	courbe rapide vers l'aigu
	sol # 0	Short HT UP	court ½ ton haut
	la 0	Exp Slow Trill	expressif trille lent
	la # 0	Vib Bend Up 1	Vibrato courbe vers l'aigu 1
	si 0	Vib Bend Up 2	Vibrato courbe vers l'aigu 2
	do 1	Vib Bend Up 3	Vibrato courbe vers l'aigu 3
	do # 1	Ornament	ornement
Bulgarian duduk	Vel 1	Exp Vib Fast	
Live 1	Vel 2	Exp Vib	
Bulgarian duduk	Vel 1	Vib Bend Up 2	Vibrato courbe vers l'aigu 2
Live 2	Vel 2	Exp Slow Trill	expressif trille lent
Bulgarian duduk	Exp Slow Trill	expressif trille lent	
Elements	Exp Vib Fast 2		
	Exp Vib Fast		
	Exp Vib SLW		
	Exp Vib		
	Fast Bend Up	courbe rapide vers l'aigu	
	Leg		
	Ornament	ornement	
	Short HT Up		
	Stac RR		
	Sus Non Vib		
	Sus Vib Slow		
	Vib Bend Up 1	Vibrato courbe vers l'aigu 1	
	Vib Bend Up 2	Vibrato courbe vers l'aigu 2	
	Vib Bend Up 3	Vibrato courbe vers l'aigu 3	

MOYEN-ORIENT : Vents ... suite ...				
Ney Flute (Flûte Ney)				49
Ney Flute KS C0 – A0 keyswitches do 0 – la 0	do 0	Sus Vib		
	do # 0	Exp Vib		
	ré 0	Leg		
	ré # 0	Non Vib		
	mi 0	Sfz		
	fa 0	Sus Vib Fall		
	fa # 0	Grace 1	broderie 1	
	sol 0	Grace 2	broderie 2	
	sol # 0	Grace 3	broderie 3	
	la 0	Exp Melody		
Ney Flute	Vel 1	Sus Vib		
Live 1	Vel 2	Leg		
Ney Flute	Vel 1	Sus Vib		
Live 2	Vel 2	Grace 1	broderie 1	
Ney Flute	Exp Melody			
Elements	Exp Vib			
	Grace 1	broderie 1		
	Grace 2	broderie 2		
	Grace 3	broderie 3		
	Leg			
	Non Vib			
	Sfz			
	Sus Slur			
	Sus Vib Fall			
	Sus Vib			

MOYEN-ORIENT : Vents ... suite ...**Turkish Duduk (Duduk Turc)**

47

Turkish Duduk	do 0	Vib Bend UP	
KS C0 – D1 keyswitches do 0 – ré 1	do # 0	Leg Exp2	
	ré 0	Exp Vib Slow	
	ré # 0	Leg Exp 1	
	mi 0	Bend UP Fast 3	Courbe rapide vers l'aigu 3
	fa 0	Bend UP Fast 2	Courbe rapide vers l'aigu 2
	fa # 0	Sus Bend DN	Courbe tenue vers le grave
	sol 0	Slur DN	Lié vers le grave
	sol # 0	Slur UP	Lié vers l'aigu
	la 0	Stac RR	
	la # 0	Exp Melody 1	
	si 0	Exp Melody 2	
	do 1	Exp Melody 3	
	do # 1	Bend UP Slow	Courbe lente vers l'aigu
	ré 1	Bend UP Fast 1	Courbe rapide vers l'aigu 1
Turkish Duduk	Vel 1	Leg Exp	
Live 1	Vel 2	Vib Bend	Vibrato et courbe
	Vel 3	Bend UP Fast	Courbe rapide vers l'aigu
Turkish Duduk	Vel 1	Leg Exp	
Live 2	Vel 2	Vib Bend	Vibrato et courbe
	Vel 3	Exp Melody 1	
Turkish Duduk Elements	Bend UP Fast 1	Courbe rapide vers l'aigu 1	
	Bend UP Fast 2	Courbe rapide vers l'aigu 2	
	Bend UP Fast 3	Courbe rapide vers l'aigu 3	
	Bend UP Slow	Courbe lente vers l'aigu	
	Exp Melody 1		
	Exp Melody 2		
	Exp Melody 3		
	Exp Vib Slow	Expressif vibrato lent	
	Leg Exp 1		
	Leg Exp 2		
	Slur DN	Lié vers le grave	
	Slur UP	Lié vers l'aigu	
	Stac 2 RR		
	Stac 3 RR		
	Sus Bend DN	Courbe tenue vers le grave	
	Vib Bend UP	Vibrato et courbe vers l'aigu	

MOYEN-ORIENT : Vents ... suite ...			
Zourna			51
Zourna	do 0	Sus Vib RR	
KS C0 – A#0 keyswitches do 0 – la # 0	do # 0	Non Vib	
	ré 0	Exp	
	ré # 0	Leg 1	
	mi 0	Leg 2	
	fa 0	Grace	broderie
	fa # 0	Trill	
	sol 0	Exp Melody 1	
	sol # 0	Exp Melody 2	
	la 0	Exp Melody 3	
	la # 0	Exp Melody 4	
Zourna	Vel 1	Leg	
Live 1	Vel 2	Sus Vib RR	
	Vel 3	Trill	
Turkish Duduk		Exp Melody 1	
Elements		Exp Melody 2	
		Exp Melody 3	
		Exp	
		Grace	broderie
		Leg 1	
		Leg 2	
		Non Vib	
		Sus Vib RR	
		Trill	

Termes et Abréviations Utilisées dans les Noms d'Articulations

TERMES et ABRÉVIATIONS

Abréviation	Définition	Notes ou Exemples
5ths	Perfect 5th interval	Glissement ou accord en intervalles de quintes
Acc	Accent	Accent effectué en appuyant brusquement sur l'archet ou un coup de langue sur l'embouchure d'un instrument à vent
Arp	Arpeggio	Accord brisé descendant ou montant joués dans l'ordre
Basic	Articulation de base	L'articulation d'un instrument la plus communément jouée
Big	Big (chorus)	Simule le jeu de plus instrumentistes que ce qui a été échantillonné
Bend	Bend of a note	Un ajustement de la note fondamentale sans pause
Body	généré par le corps	Hochets rituels portés sur le corps pendant une représentation
Bow	Archet, bois et crins	Instrument à cordes joué avec l'archet tiré ou poussé
Bridge	chevalet	Joué près du chevalet pour donner un son plus nasillard ou plus rude
Chrom	Chromatic	Pitched percussive performance; or, where pitches are stretched to accommodate twelve tones in an octave
Dbl	Double	Double articulation
Drn	Drone (bourdon)	Fondamentale en boucle jouée par un instrument à cordes ou à vent
Exp	Expressive	Un crescendo exagéré suivi par un decrescendo (soufflet < >)
f	Forte	Terme italien pour désigner un son fort
Fall	Fall	Un ton descendant expressif à la fin d'une phase
Flutter	Flutter tongue	Une vibration expressive créée par la langue faisant des allers et retours rapides
Fast	Fast (rapide)	Une phrase courte
FX	Effects	Jeu caractéristique ou non des qualités non musicales d'un instrument.
Gliss	Glissando	Terme italien utilisé pour décrire une phrase montante ou descendante obtenue par un glissement rapide
Grace	Grace note (ornement)	Ornement en dehors du rythme au-dessus ou en dessous de la note
Groove	Looped Phrase	Phrase musicale bouclée établissant un motif rythmique continu
Hammer-on		Technique, essentiellement de guitare, qui consiste à jouer une note et de frapper la frette au-dessus avec un doigt de la main gauche.
Harm	Harmonic	Une fréquence multiple entière de la note fondamentale créée en touchant légèrement une corde en un nœud harmonique ou en soufflant plus fort dans un instrument à vent.
Hi	Hi	Articulation aiguë
Hard	Hard (dur)	Attaque plus agressive
HT	Half-Tone (demi-ton)	Intervalle entre deux notes consécutives dans la gamme chromatique occidentale
KS	Keyswitch	Basculer entre plusieurs articulations en jouant certaines touches appelées notes keyswitch
Leg	Legato	Conçu pour créer des phrases musicales rapide et enchaînées
Live	Live	Un programme changeant en vitesse qui simule des exécutions plus réalistes et caractéristiques
Lng	Long	Une phrase plus longue dans une quelconque articulation
Low	Low	Articulation en note basse
Lyrical	Lyrical	Une phrase plus douce

Abréviation	Définition	Notes ou Exemples
Med	Medium	Niveau médium
<i>mf</i>	Mezzo Forte	Terme italien pour désigner un son de niveau moyen
Maj 3rd	Major 3rd	Articulation consistant en intervalles de tierces Majeures
Min 3rd	Minor 3rd	Articulation consistant en intervalles de tierces mineures
Mldy	Melody	Une programme formé de mélismes, caractéristique des qualités musicales originelles de l'instrument.
MOD	Modulation crossfade	Fondus entre plusieurs articulations obtenus avec la molette de modulation
<i>mp</i>	mezzo piano	Terme italien pour désigner un son de niveau moyen doux
Mute FX	Mute Effects	Effet qui met une sourdine à la corde
Neck	Neck touche	Articulation où le médiator, le doigt ou l'archet est positionné au-dessus de la touche de l'instrument
NV/NVB/Non Vib	Non Vibrato	Une articulation dans laquelle la note maintient une hauteur constante
Oct	Octave	La note s'étend une octave au-dessus ou en dessous pendant la phrase
Open	Open	Articulation normale d'un instrument
Ornament	Ornament	Une petite ornementation caractéristique des propriétés musicales originales de l'instrument
Ovrblwn	Overblown	On souffle plus fort dans l'instrument à vent pour monter le ton ou pour obtenir une harmonique à la place de la note fondamentale.
<i>p</i>	Piano	Terme italien utiliser pour décrire un niveau sonore faible.
P 4th	Perfect 4th interval	Glissando ou accords échantillonnés en quarts justes
PK	Pick médiator	Médiator sur une corde
RT/Resonance	Release Trail	Traînée de relâchement , déclin de l'articulation dans l'espace sonore
RR	Round Robin	Presser les touches fait alterner les notes, entre poussé et tiré, archet et ongle ou coups main gauche et main droite.
Scrape	Scrape grattement	L'onglet est raclé contre la corde créant un son rude
Sft	Soft	Soft articulation
Sfz	Sforzando	Terme italien utilisé pour décrire une note fortement accentuée
Sht	Short	Une phrase courte
Sld	Slide	Glissando : transition de hauteur ininterrompue d'une note à une autre
Slur	Slur	Transition plus progressive en hauteur d'une note à une autre que le glissando (Cf. ci-dessus)
Slw	Slow lent	A longer phrase
Spic	Spiccato	Terme italien utilisé pour décrire une articulation courte de l'archet rebondissant sur la corde
Spit	Spit (cracher)	Accents courts de timbre incertain, causé par la salive forcée dans un instrument à vent
Stac	Staccato	Terme italien utilisé pour décrire un jeu fort et détaché
Strum	Strum	Conçu pour simuler l'attaque caractéristique d'un jeu gratté au médiator.
Sus	Sustained tenue	Une note tenue, qui sonne tant qu'on la joue
Trem/Trm	Tremolo	Terme italien qui décrit une répétition rapide d'une note.
Trl/Trill	Trill	Terme italien qui décrit une alternance rapide entre une note et une note au-dessus ou en dessous.
Turn	Turn	Petit ornement

Abréviation	Définition	Notes ou Exemples
UP	Up = vers le haut	Décrit la direction de l'archet (poussé) ou de l'onglet (vers le haut)
VB/VIB	Vibrato	Terme italien utilisé pour décrire l'oscillation de hauteur continue mais expressive autour de la note jouée.
VS	Velocity Switch	Programme qui utilise les vélocités MIDI pour basculer entre plusieurs articulations
Western	Western Feel	Une manière pas forcément caractéristique des qualités originales de l'instrument
Wide	Wide	Vibrato plus lent et plus large
WT	Whole-Tone (Full Tone)	Un ton : intervalle représentant un ton ou deux demi-tons de la gamme chromatique occidentale

ACCORD de LICENCE d'EASTWEST/QUANTUM LEAP

ACCORD de LICENCE d'EASTWEST/QUANTUM LEAP de l'UTILISATEUR : S'il vous plaît, lisez l'Accord de Licence des échantillons audio avant d'utiliser ces échantillons. En ouvrant l'emballage et en installant ces échantillons audio, vous êtes d'accord pour être lié par les termes de l'autorisation de licence. Si vous n'êtes pas d'accord avec ces termes, n'ouvrez pas l'emballage ou n'utilisez pas ces échantillons audio. East West Sounds, Inc. ("Fournisseur de licence") garantit que tous les échantillons de ces disques ont été créés et enregistrés spécialement pour ce projet, et toute ressemblance avec tout autre enregistrement est pure coïncidence.

1. Les échantillons audio enregistrés avec ces disques restent la propriété du fournisseur de licence et sont sous licence, mais pas vendus, pour être utilisés avec votre échantillonneur logiciel ou matériel.

2. Un droit d'utilisation des sons inclus est accordé à l'utilisateur original du produit (détenteur de licence) et n'est pas cessible.

3. Le détenteur de licence peut modifier les sons. IL PEUT UTILISER LES SONS DANS UN BUT COMMERCIAL DANS DES COMPOSITIONS MUSICALES.

4. Les termes suivants s'appliquent à l'utilisation de boucles (compositions contenant un certain nombre d'échantillons sonores qui peuvent être répétées pour former une pièce musicale continue) utilisées en 'bibliothèques musicales ou de production' qui sont re-licenciées à des tierces parties. (1) Les boucles doivent être utilisées dans un contexte musical avec au moins deux autres instruments qui contribuent de manière significative à la production. (2) La boucle entière ne peut pas être exposée dans un endroit quelconque de la composition. (3) Si vous avez un quelconque doute quant à ces critères, vous pouvez le soumettre à licensing@eastwestsounds.com pour une approbation écrite. S'il vous plaît, ne nous envoyez pas de fichiers audio ou MP3, envoyez nous un lien vers votre composition sur votre serveur Web. (5) Cette licence interdit expressément la revente, re-licence ou toute autre distribution de ces sons, qu'ils soient tels qu'ils existent sur les disques ou modifiés de quelque façon. Vous ne pouvez les vendre, prêter, louer, céder transmettre ou télécharger depuis un serveur, ou transférer tout ou partie des sons inclus à un autre utilisateur, ou pour l'usage dans un produit concurrent. (6) Le fournisseur de licence ne peut être tenu pour responsable si le contenu de ces disques ne correspond pas à l'usage du détenteur de licence. En cas de doute sur l'usage, s'il vous plaît contactez EastWest Sounds, Inc. par fax: (USA) 323-957-6966 ou par [e-mail: licensing@eastwestsounds.com](mailto:licensing@eastwestsounds.com).

TOUS DROITS RESERVES ©2007 EAST WEST SOUNDS, INC

Windows XP/Vista sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Pentium est une marque déposée de Intel. VST Instruments est une marque déposée de Steinberg Media Technologies AG. OS X, Audio Units et Core Audio sont des marques déposées de Apple Inc. Tous les autres noms de produits et entreprises sont des marques déposées des leurs exploitants respectifs.

Toutes les caractéristiques peuvent être soumises à changements sans préavis.

1. Bienvenue	3
Au sujet d'EastWest	4
Producteur: Nick Phoenix	5
Comment Utiliser ce Manuel et les Autres	7
Utiliser les fonctions d'Adobe Acrobat	7
Le Document Maître de Navigation	7
Documentation en ligne et autres Ressources	7
2. Quantum Leap RA, Vue d'Ensemble	8
La Conception de la Bibliothèque RA	9
Les Instruments de Quantum Leap RA	10
Ce qui est inclus	11
Exigences matérielles	11
3. Interface Utilisateur de QL RA	13
Bouton de Ré-initialisation du Round Robin	14
Commandes Stéréo Double	15
Commandes de Filtre	16
Commande d'ADT	16
La représentation Graphique de l'Enveloppe	17
La Vue Browser	17
4. Les Instruments de QL RA	20
Types d'Instruments	21
Instruments Africains	22
Bata	22
Berkete	22
Ensemble de Djembés	23
Percussions Ewe	23
FrontomFrom	24
Gyil	25
Kora	25
Log Drums (tambours à fente)	26
Ngoni	26
Kalimbas (sanzas)	27
Udu	28
Instruments Américains et Australiens	28
Banjo	28
Berimbau	29
Cuban Percussion (Percussion cubaine)	29
Didjeridoo	30
Dobro	30
First Nations Cedar Flute	31
American Jaw Harp (Guimbarde)	31
Mandoline	32

La Flûte de Pan	32
1890 Washburn Guitar	33
Ukelele, aussi Ukulele	33
Instruments Européens.....	34
Cor des Alpes	34
Bass recorder (flûte à bec basse).....	34
Frame Drum (tambour à cadre).....	35
Gadulka	35
Violon de Hardanger.....	36
Hurdy Gurdy (Vielle à roue).....	36
Irish Low Whistle (Sifflet bas irlandais).....	37
Launeddas.....	37
Highland Pipes (Cornemuses).....	37
Uilleann Pipes (cornemuse irlandaise, Dudelsack).....	38
Instruments de l'Extrême Orient	38
Erhu (二胡)	38
Dizi (笛子)	39
Balinese Gamelan (Gamelan de Bali)	39
Gongs.....	40
Koto.....	40
Rag Dung	41
Shakuhachi.....	41
Shamisen	42
Taiko Drums (Tambours Taiko).....	42
Vietnamese Jaw Harp (guimbarde vietnamienne).....	43
Instruments de l'Inde.....	43
Bansuri	43
Electric Baritone Violin (violon électrique baryton).....	44
Esraj	44
Sarangi.....	45
Sitar	45
Tablas.....	46
Tambura	46
Instruments du Moyen-Orient et de l'Empire Turc.....	47
Qandahar Dumbek	47
Duduk	47
Violon et Ensemble à Cordes du Moyen-Orient.....	48
Flûte Ney	49
Oud.....	49
Santour.....	50
Yali Tambur, or Yayli Tanbur.....	50
Zurna	51

5. Instruments, Articulations et Keyswitches	52
Tableaux des Instruments	53
Afrique.....	53
Amériques et Autralie	54
Europe.....	58
Extrême Orient.....	63
Instruments de l'Inde	68
Instruments du Moyen-Orient et de l'Empire Turc	73
Termes et Abréviations Utilisées dans les Noms d'Articulations	83