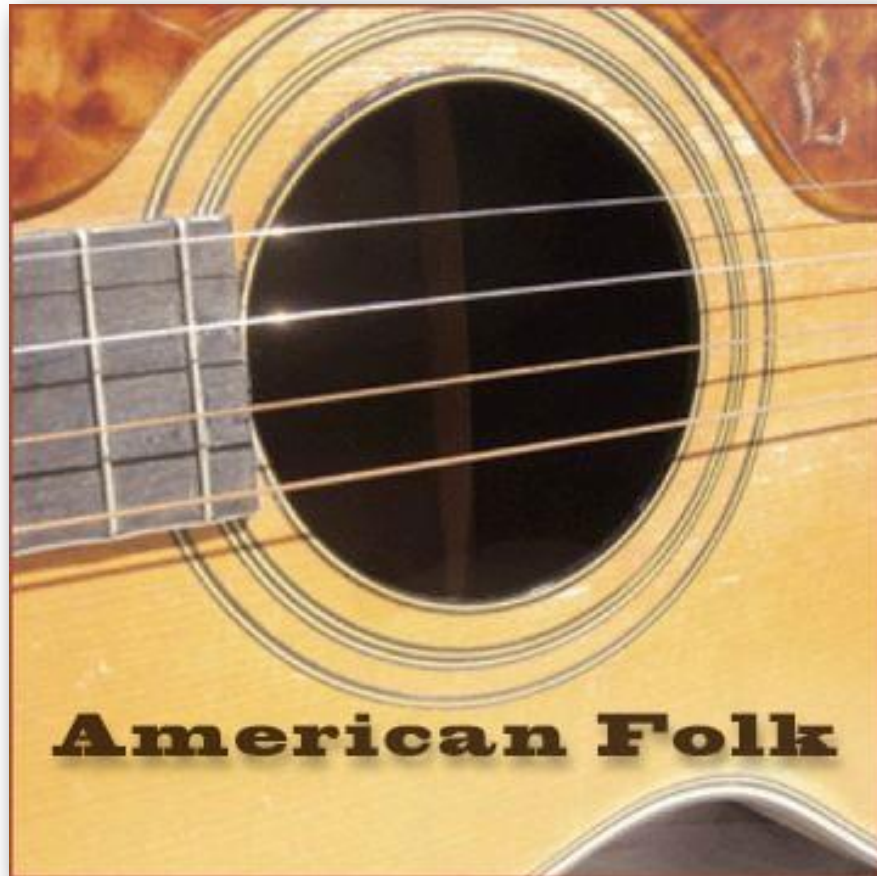


Collection Best Of BOLDER



Mode d'emploi

KRONOS
Music Workstation

BOLDER *Sounds*

Présentation

Bienvenue à la collection Best Of Bolder : **American Folk**

Il s'agit d'une collection d'instruments folkloriques américains de la famille des cordes pincées, dont des instruments folkloriques typiques, ainsi que des instruments rarement échantillonnés tels le dulcimer mécanique, le banjo à cordes en boyau et le mandoloncelle. La collection comprend 25 programmes et 5 combinaisons pour le Kronos.

Instruments « American Folk »

- Autoharp
- 5 String Banjo
- Steel String Guitars (2)
- Fretless Gut-Strung Banjo
- Hammered Dulcimer
- Mechanical Dulcimer
- Mandolin
- Mandola
- Mandocello

Séquences de démo

N'oubliez pas d'écouter la séquence de démo **American Folk.SNG** fournie. Elle comporte 2 chansons folkloriques traditionnelles : He's Gone Away et Devils Dream.

Programmes

American Folk offre 25 programmes uniques, un par instrument individuel.

Tous les programmes ont été mis au point avec des motifs KARMA prédéfinis standard, parfois inhabituels, ainsi que des pistes de batterie.

Programme	Name
U-G000	Autoharp Strings
U-G001	AH Strummed Chords
U-G002	Autoharp Swirl
U-G003	Autoharp + Chords
U-G004	Banjo SW#1=Harmonics
U-G005	GL Steel String SW1=hrm
U-G006	GL Steel String alt SW1
U-G007	GL Steel Vel Sw.Harm
U-G008	Steel alt Vel=Harm
U-G009	Fretless Gut Banjo
U-G010	Hammered Dulcimer
U-G011	Mandocello

Programme	Nom
U-G013	Mandocello JS+Y=Tremolo
U-G014	Mandola
U-G015	Mandola Tremolo
U-G016	Mandola JS+Y=Tremolo
U-G017	Mandolin
U-G018	Mandolin Tremolo
U-G019	Mandolin JS+Y=Tremolo
U-G020	Mando Family Tremolo
U-G021	Mech. Dulcimer SW#1=Trem
U-G022	SC Steel String Guitar SW1=hrm.
U-G023	SC Guitar VelSw HARMONIC
U-G024	SC Guit. Psuedo 12 Str.

Combinaisons (Combis)

American Folk se compose de 5 combinaisons pour le KRONOS qui peuvent être utilisées en tant qu'instruments ou textures acoustiques hybrides.

Combi	Nom
U-G000	Dulcimer Gtr. Vel. Layer
U-G001	3 Plucked Vel. Layer
U-G002	Mando/Banjo Layer
U-G003	Mando/Banjo Layer #2
U-G004	Autoharp/Banjo Layer
U-G005	Ham.Dulc./Mech.Dulc.

Programmes d'auto-harpe

Autoharp Strings est un programme avec des échantillons individuels des notes pincées de l'auto-harpe. En général, l'auto-harpe est joué par accords plaqués, mais il est ici utilisé comme un instrument à cordes pincées de la même manière qu'une guitare échantillonnée. Sa qualité sonore est unique et devient particulièrement intéressante lorsque le son se compose de plusieurs couches.

Autoharp Strummed Chords propose une sélection d'accords plaqués majeurs et mineurs. Tous les échantillons mappés en dessous de C4 sont des accords majeurs et tous ceux au-dessus de C4 sont mineurs. Bien sûr, chaque accord plaqué est associé à une touche qui est la tonique de l'accord joué.

Autoharp Swirls sont des accords chromatiques sur les cordes ouvertes de l'auto-harpe et sont conçus dans un but d'effet atmosphérique, ils ne créent pas d'accords spécifiques.

Autoharp + Chords est une cartographie des accords majeurs et mineurs, ainsi que plusieurs échantillons individuels de notes pincées réunis dans un seul multi-échantillon. Les accords ne sont pas répartis aussi largement qu'ils ne le sont dans le programme *Autoharp Strummed Chords* dédié, il y a donc moins d'accords possibles. Toutefois, avoir accès aux accords plaqués du côté gauche du clavier et aux échantillons de cordes seules du côté droit permet à l'utilisateur de les entendre utilisés ensemble.

Programmes de banjo

Banjo SW#1=Harmonics vous remarquerez que, au niveau de C3, les échantillons ont tout à coup une hauteur de son plus élevée que ceux qui sont une octave plus haut. Cette zone à partir de C3 et au-dessous représente la 5ème corde du banjo. Elle est placée dans la zone des notes graves du clavier, car cette corde est généralement jouée avec le plectre de pouce de la main droite au banjo. En termes de technique, elle est considérée comme une note de basse, mais en termes de hauteur de son qui en résulte, elle crée une note aiguë. Cette note aiguë créée par la 5ème corde du banjo donne un effet de scintillement quand les sons qu'elle produit se mélangent avec les tonalités des 1ère et 2ème cordes, ce qui est l'un des sons typiques du banjo.

Pour créer des arpèges convaincants, ou *rolls* comme on les appelle dans le monde du banjo, maintenez votre pédale de sustain enfoncée, puis jouez par exemple les notes G2 - B3 - D4 G2 - B3 - D4 G2 - B3 en tant que croches régulières. Changez alors B3 et D4 pour jouer C4 et E4 respectivement.

Vous comprendrez vite l'idée après quelques essais. Ce groupement rythmique en 3 + 3 + 2 est assez fréquent chez les joueurs de banjo de type « bluegrass ». Bien sûr, il y a beaucoup d'autres techniques de jeu et modèles, beaucoup plus communs.

Fretless Gut-Strung Banjo est accordé en F (clé de fa), plutôt qu'en G (clé de sol) comme le banjo bluegrass. Le ton en sourdine assez rond de cet instrument est le résultat de la tension plus lâche des cordes en boyau, ainsi que du manche sans frettes. Le même système de cartographie de la 5ème corde est utilisé, déjà expliqué plus haut.

Programmes de guitare folk

Les deux guitares folk (cordes en acier) de ce volume offrent des échantillons de leurs harmoniques en plus des articulations standard des sons de cordes pincées.

Les programmes *SC Steel String Guitar* ont 2 niveaux de vitesse échantillonnés tandis que les programmes *GL Steel String Guitar* n'en ont qu'un seul. Néanmoins, je suis persuadé que vous trouverez le son des programmes *GL Steel String Guitar* très expressif.

GL Steel String Guitar les programmes qui comprennent le mot *alt* dans leur nom font usage d'une astuce d'accordage qui consiste à déplacer le timbre de la corde, donnant l'illusion que la corde est moins tendue ou que son tirant est plus fin.

Programmes de tympanon

Hammered Dulcimer est un instrument qui n'a pas de pédale de sourdine pour couper le son. C'est donc une émulation tout à fait réaliste lorsque vous maintenez la pédale de sustain enfoncée, même lors des changements d'harmonie ; c'est à vous de choisir votre style de jeu. L'un des charmes de cet instrument est le son produit par les notes qui se chevauchent les unes avec les autres lors de la retombée du son. Le tympanon proposé ici est standard, chaque corde étant doublée, comme une guitare à 12 cordes, afin d'obtenir un effet de chorus naturel.

Pour créer une émulation réaliste de cet instrument, seules 2 notes doivent sonner en même temps, car le tympanon est joué avec une « mailloche » dans chaque main.

Le **Mechanical Dulcimer** fait également partie de la famille des tympanons. Cet instrument était souvent vendu par des démarcheurs de porte-à-porte, à partir des années 1920 jusqu'aux années 1950. Son argument de vente était que « tout le monde pouvait en jouer ». La technique de jeu consiste à appuyer sur des bandes d'acier à ressort qui retiennent de petits marteaux en plomb au-dessus des cordes. Il est également muni d'un effet de vibrato pour lequel la vitesse peut être contrôlée par le réglage d'un pendule. Les longues notes individuelles et l'effet de note répétée (indiqué comme trémolo) ont été échantillonnés. Ces articulations sont déclenchées par SW#1 sur le KRONOS. Il est intéressant de faire une recherche sur Internet sur cet instrument pour voir comment il est joué en vidéo. Le tympanon mécanique a été utilisé par des artistes connus en raison de sa tonalité distincte et unique.

Programmes de mandoline

La famille de la mandoline comprend 3 instruments : la mandoline, la mandole et le mandoloncelle. Ce sont les équivalents du violon, de l'alto et du violoncelle chez les cordes.

Chaque instrument a été échantillonné selon l'articulation des notes pincées standard, ainsi qu'avec le tremolo typique de la mandoline. Chaque instrument a un programme qui effectue un fondu enchaîné de cordes pincées à tremolo par le contrôleur JS+Y. Cela crée une transition très douce entre les articulations de cordes pincées et de tremolo avec un peu de pratique. De plus, chaque instrument a un programme de trémolo dédié, pour lequel l'OSC2 déclenche un échantillon de relâchement de note lorsque la touche est relâchée. Cela est nécessaire lorsque vous utilisez les programmes de trémolo où l'instrument figure au premier plan plutôt que de se fondre dans le mixage. L'échantillon de note relâchée donne l'impression que l'instrument résonne une fois le vibrato terminé, au lieu que le son se coupe brusquement.

J'espère que vous prendrez plaisir à jouer avec American Folk pour le KRONOS !

Dennis Burns, Bolder Sounds, décembre 2013

BOLDER *Sounds*