

# LodyOne : guide utilisateur

---

## En introduction

Qu'est-ce que LodyOne ?

LodyOne est un nouvel instrument de musique.

LodyOne est à lui seul un groupe de rock qui connaît dix-huit morceaux, ou playbacks, différents. Lorsque vous jouez avec lui, vous êtes le guitariste soliste du groupe. Vous choisissez un des playbacks et vous improvisez un solo avec un son de guitare électrique saturé (son utilisé par Angus Young d'AC/DC, Jimmy Page de Led Zeppelin, Edward Van Halen de Van Halen, etc...), en vous appuyant sur la musique diffusée par LodyOne, comme un guitariste soliste s'appuie sur les autres membres du groupe lorsqu'il joue un solo. Pour cela, vous allez utiliser les huit touches de LodyOne. Il y a, d'un côté, quatre touches de jeu et de l'autre, quatre touches de fonction. Les touches de jeu déclenchent toujours une note ou une suite de notes, les touches de fonction modifient le fonctionnement des touches de jeu de manière à augmenter et varier les possibilités de jeu. Suivant que vous êtes droitier ou gaucher, vous pouvez configurer LodyOne pour que les touches de jeu soient ou bien à droite ou bien à gauche.

Quelle est l'idée de base sur laquelle repose LodyOne ? C'est de permettre à tout le monde de pouvoir improviser une mélodie par-dessus un arrangement, sans nécessairement connaître la musique, et ainsi de découvrir le plaisir de jouer. Il faudra simplement comprendre et apprendre le fonctionnement de chaque touche, pour l'oublier ensuite et laisser libre cours à votre créativité. Comme un musicien oublie les doigtés qu'il a appris pour ne plus penser que musique. La différence principale est que l'apprentissage du LodyOne est beaucoup plus rapide que celle d'un instrument de musique traditionnel.

Comme tout instrument de musique, LodyOne a besoin de vous. C'est vous qui décidez du moment où vous allez jouer une note, puis l'arrêter, puis en jouer une autre. LodyOne fera en sorte que les notes jouées soient toujours justes relativement au playback que vous avez choisi, mais aussi pour qu'une nouvelle note soit dans une relation agréable à l'oreille avec les précédentes. En résumé, LodyOne vous décharge de cette difficulté de toujours jouer juste, notamment en improvisation, où il faut connaître ses gammes par cœur ou avoir une excellente oreille pour ne jamais être faux. Vous n'avez plus qu'à penser rythme, imaginer et construire le déroulement de votre improvisation. C'est-à-dire comment organiser les notes entre elles, en position, en hauteur et en durée, et comment faire monter ou baisser la tension, pour que la musique soit vivante... et pour que vous preniez du plaisir !

Une mélodie, c'est d'abord un rythme, et c'est vous qui décidez de ce rythme. « Oui, mais je ne suis pas musicien ! », me direz-vous, « comment voulez-vous que je sache quand je dois jouer une note ? ». Allez-y au feeling. Ou sinon, écoutez la musique, entrez dans le rythme du playback et tapez du pied ou hochez la tête, vous verrez que vous pouvez démarrer une note en même temps que votre pied touche le sol. Puis vous verrez que vous pouvez jouer des notes deux fois plus vite que votre pied, ou deux fois plus lentement. Ou que vous pouvez démarrer une note exactement lorsque votre pied est en l'air. Si vous hochez la tête en rythme de haut en bas, vous verrez que le rendu musical n'est pas du tout le même suivant que vous démarrez une note lorsque votre tête monte (d'ailleurs les musiciens disent dans ce cas qu'ils jouent en l'air !) ou lorsque votre tête descend. N'ayez pas peur des silences. Vous verrez aussi que la longueur des notes est importante, et que suivant le moment où l'on relâche les touches, l'ambiance musicale change. Jouez des notes longues (tenues), des notes courtes (piquées). L'apprentissage sera plus ou moins long selon votre relation avec le rythme, et selon que vous osez vous lancer ou non. Essayez, essayez, essayez ! Si vous avez honte (90% des gens peut-

être ?), jouez au casque, personne ne vous entendra, donc se moquera, et libérez vous. Certains professeurs de musique disent : « Ce n'est pas important si tu fais un pain (lisez « une fausse note » !) si tu le joues en rythme ». C'est dire l'importance du rythme !

Une mélodie, c'est ensuite des hauteurs de notes qui changent. Avec ses quatre touches de jeu, LodyOne vous permet de jouer sur l'ensemble de la tessiture de la guitare avec la grande touche transversale, ou sur trois tessitures réduites (grave, medium, aiguë) avec les trois autres touches. Lorsqu'elles sont combinées avec une touche de fonction, ces trois touches permettent aussi de monter, de descendre, ou encore de répéter la dernière note. Vous pouvez même choisir de monter ou descendre une gamme, c'est-à-dire de monter ou descendre avec des petits intervalles entre chaque note, ou de monter ou descendre avec des intervalles plus grands, comme lorsqu'on monte ou descend un arpège. Mélangez l'ensemble de ces combinaisons, et vous comprendrez que vous pouvez réellement diriger le sens de votre improvisation. Vous me direz encore : « Oui, mais je ne suis pas musicien ! Comment voulez-vous que je sache quand je dois monter ou descendre, ou jouer dans les aiguës ou dans les graves ? » Essayez. Construisez une mélodie à une certaine hauteur, puis changez, allez ailleurs. Explorez. Introduisez de grands sauts mélodiques, ou au contraire, allez d'un endroit à un autre en montant une gamme ou un arpège. Vous allez tout simplement y prendre goût, d'autant plus que vous n'avez pas à travailler vos gammes et pourtant, ce que vous jouez reste toujours juste !

Une mélodie, notamment en improvisation, c'est enfin un enchaînement de figures rythmiques et mélodiques ayant chacune leur identité au milieu du discours musical: des suites de croches, des suites de triolets, des suites de doubles croches, etc. Enchaîner des croches avec LodyOne est facile, mais enchaîner des triolets ou des doubles croches est beaucoup plus délicat, car il faut aller très vite. En fait, ça n'est même pas la peine d'essayer (à moins de baisser le tempo des morceaux, ce qui est possible) ! D'autant plus que LodyOne, grâce à une de ses touches de fonction reliée à un algorithme spécifique, vous permet d'insérer dans votre jeu et quand vous le désirez des doubles croches de manière très fluide et musicale, bien mieux que vous ne le feriez en les jouant vous-même. Vous pouvez ainsi construire des figures rythmiques plus élaborées. Enfin, les musiciens insèrent souvent dans leur jeu des « plans » ou motifs typiques de leur instrument. LodyOne a à sa disposition un certain nombre de motifs de trois triolet et de quatre doubles croches, motifs typiques de la guitare, que vous pouvez jouer et enchaîner entre eux grâce à deux touches de fonction.

Finalement, LodyOne est-il un instrument de musique ? Deux réponses sont possibles.

Non, parce que vous ne pouvez jouer qu'en utilisant les playbacks de LodyOne ; non, parce que vous ne pouvez pas choisir exactement les notes que vous voulez jouer ; non, parce que vous ne pouvez pas agir sur le son.

Mais, oui parce que lorsque vous jouez, vous avez l'impression que c'est vous qui générez les notes ; oui, parce que, si vous n'êtes pas musicien, vous allez découvrir les notes, les gammes, les arpèges, le rythme, et le plaisir de jouer ; oui, parce que LodyOne ajoute lui-même là où il le juge utile les effets qu'utilisent les guitaristes pour donner vie à leur jeu ; oui, parce que vous produisez un discours musical qui peut être très élaboré, et parce que c'est vous qui l'élaborez ; oui enfin, parce que des musiciens ou d'autres LodyOners peuvent jouer avec vous, la musique étant aussi un partage. C'est à vous de choisir. Vous nous le direz lorsque vous aurez pratiqué LodyOne !

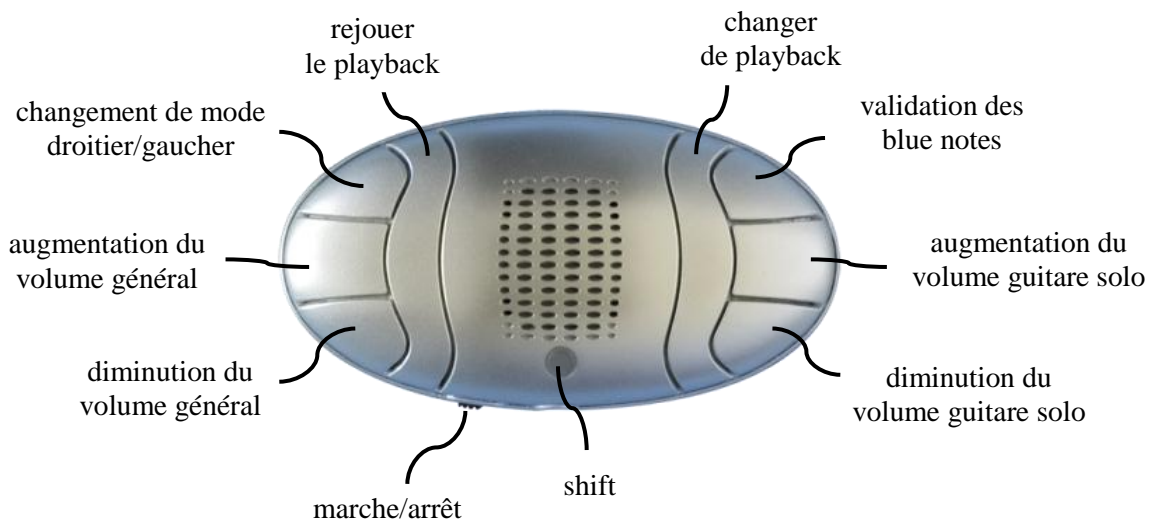
Pour finir, LodyOne change parfois la hauteur d'une note sans que vous lui ayez demandé quoi que ce soit. Ce n'est ni une erreur de programmation, ni pour vous ennuyer, mais pour apporter une stabilité qui sinon ferait défaut. En effet, certaines notes dans certaines conditions déstabilisent même si elles sont dans l'harmonie, c'est-à-dire même si elles sont justes. LodyOne pourrait ne pas les jouer, mais cela appauvrirait le discours musical. Il choisit donc de les jouer, puis de les remplacer si elles durent trop longtemps. Sa principale difficulté est qu'il ne sait pas ce que vous allez jouer, notamment il ignore tout de la durée de vos notes au moment où vous les jouez. Parfois, une note vous dérangera peut-être. Si cela arrive, réagissez : arrêtez cette note, puis enchaînez avec une autre, qui aura de grande chance d'être stable.

## Pour démarrer

Lorsque vous allumez LodyOne grâce à l'interrupteur marche/arrêt situé près de la prise casque, il ne se passe rien, si ce n'est que le bouton situé sous le haut-parleur s'illumine en orange. Car c'est un bouton et pas seulement un voyant. Il s'appelle le bouton « shift ». Il va vous permettre de démarrer un playback, d'en changer, de gérer le volume, bref de régler tous les problèmes qui ne sont pas inhérents au jeu lui-même (jeu au sens de « jouer de la musique »). Cela se fera simplement en appuyant sur ce bouton puis, tout en le maintenant, en actionnant une des huit touches, de la même manière que sur un clavier d'ordinateur on appuie sur la touche « shift » avant d'actionner une lettre du clavier pour transformer cette lettre en majuscule.

NB : si la fonction demandée demande plusieurs appuis successifs sur la même touche, comme par exemple la navigation dans les différents playbacks, il est possible de maintenir la touche « shift » durant tout ce temps.

La figure Fig.1 ci-dessous montre la fonction de chacune des touches dans le mode « shift » :



**Fig.1**

Voici comment utiliser chacune des touches dans le mode « shift » :

### **Changement de mode droitier/gaucher :**

Au démarrage, LodyOne est en mode droitier : les touches de jeu sont à droite, et les touches de fonction à gauche. En appuyant sur cette touche, LodyOne passe en mode gaucher : les touches de jeu sont à gauche, et les touches de fonction à droite.

Par contre, dans toutes les manipulations de touches utilisant le bouton shift, le mode d'opération est le même dans les deux modes. On peut changer de mode à tout moment, même en cours de jeu : cela permet à deux personnes dont l'une serait droitière et l'autre gauchère de jouer ensemble !

### **Changer de playback :**

La grande touche transversale de droite permet de naviguer à travers les différents playbacks. LodyOne contient dix-huit playbacks différents. Au démarrage, c'est toujours le même qui est diffusé en premier, le playback intitulé « Welcome ». Lorsqu'en parcourant la liste on arrive au dernier playback, on repasse ensuite au premier. C'est finalement comme sur un CD qu'on lirait en boucle.

Après avoir allumé LodyOne, il suffit donc d'appuyer sur cette touche en mode « shift » pour démarrer le premier playback.

### **Rejouer le playback :**

La grande touche transversale de gauche permet de redémarrer le même playback. Il y a deux intérêts à cela. D'une part, le processus de calcul interne utilise un générateur de nombres aléatoires, et redémarrer un playback permet de configurer ce générateur de manière différente. D'autre part, il y a cinq variantes d'une partie de l'algorithme qui donnent un rendu différent suivant votre manière de jouer, et qui changent dès qu'on rejoue un playback. Lorsque vous êtes arrivé à la cinquième variante et que vous rejouez le même playback à nouveau, vous retombez sur la première variante. Peut-être vous sentirez-vous mieux sur une des variantes, et peut-être choisirez vous toujours celle-là. Ou peut-être utiliserez-vous différentes variantes pour varier les plaisirs de jeu. Ou peut-être ne vous rendrez-vous compte de rien !

Après avoir allumé LodyOne, il suffit d'appuyer sur cette touche en mode « shift » pour démarrer le premier playback.

### **Augmentation du volume général :**

A chaque appui sur cette touche en mode « shift », le volume augmente d'un cran, jusqu'à son niveau maximum.

### **Diminution du volume général :**

A chaque appui sur cette touche en mode « shift », le volume diminue d'un cran, jusqu'à son niveau minimum.

### **Augmentation du volume guitare solo :**

A chaque appui sur cette touche en mode « shift », le volume de la guitare solo, c'est-à-dire ce que vous jouez, augmente d'un cran, jusqu'à son niveau maximum.

Il est intéressant de modifier ce volume : peut-être vous sentirez-vous mieux pour jouer avec un volume de la guitare solo plus élevé pour bien entendre ce que vous faites, ou au contraire peut-être préférerez-vous que la guitare solo soit « dans le mix » (comme disent les ingénieurs du son) pour avoir un rendu global plus homogène. L'écart entre chaque cran peut paraître relativement faible, mais cela a son importance pour obtenir l'équilibre précis que vous pouvez souhaiter.

### **Diminution du volume guitare solo :**

A chaque appui sur cette touche en mode « shift », le volume de la guitare solo, c'est-à-dire ce que vous jouez, diminue d'un cran, jusqu'à son niveau minimum.

### **Validation des blue notes :**

Cette touche agit sur les algorithmes, et permet de changer la couleur de la mélodie générée, en utilisant des notes différentes, et notamment des notes altérées comme celles utilisées dans le blues. En appuyant d'une à trois fois, vous augmentez d'autant la probabilité d'apparition de ces notes, et en appuyant à nouveau, ces notes ne sont plus utilisées.

NB : lorsque vous rejouez un playback ou que vous en changez, vous êtes dans le mode par défaut qui n'utilise pas les blue notes.

**REMARQUE IMPORTANTE :** que vous soyez en mode droitier ou en mode gaucher, les fonctions des touches dans le mode shift restent toujours au même endroit. Par exemple, le « changement de mode droitier/gaucher » est toujours situé en haut à gauche.

Il y a enfin une combinaison de touches qui permet de **changer le tempo d'un playback**, et ceci à tout moment. Les playbacks sont généralement d'un tempo assez élevé, et vous pouvez les trouver trop rapides lorsque vous les abordez pour la première fois. Ou tout simplement, vous pouvez avoir envie de les jouer à un tempo différent, car ainsi les sensations de jeu changeront. Pour faire cela, appuyez sur la touche « augmentation du volume général », puis sur le bouton « shift », puis autant de fois que vous le désirez sur la touche « diminution du volume guitare solo » pour diminuer le tempo, ou sur la touche « augmentation du volume guitare solo » pour l'augmenter. La variation de tempo est faible entre chaque pression, parce que le tempo demande à être choisi de manière précise. Par conséquent, si vous voulez jouer un morceau à un tempo très différent de celui de la version originale, il vous faudra appuyer un grand nombre de fois avant d'obtenir ce que vous désirez!

Lorsque vous jouez un playback de Lodyone et que vous n'actionnez aucune des touches, par exemple pour écouter ce playback et bien le comprendre, ou parce que vous êtes parti faire autre chose sans l'éteindre, LodyOne passera automatiquement en mode veille après avoir joué quatre fois ce playback, de manière à minimiser la consommation des piles. Il vous suffira d'appuyer sur une des huit touches pour qu'il redémarre le même playback, avec les mêmes réglages. Mais de préférence, si vous n'utilisez pas LodyOne, éteignez-le !

NB : dans le mode veille, le bouton « shift » reste éclairé.

### **Remarque concernant le volume général et la protection de vos oreilles :**

Le volume général de départ est relativement faible, mais doit être suffisant si vous jouez en branchant un casque sur LodyOne. Suivant l'impédance et le rendement du casque utilisé, vous serez peut-être amené à modifier le volume, mais rappelez-vous que monter le volume ne sert finalement pas à grand-chose car l'oreille s'habitue rapidement à un volume plus élevé, et vous aurez vite envie de jouer de nouveau plus fort. Si malgré tout, vous jouez fort, faites des pauses : vos oreilles se reposeront, et surtout, lorsque vous reprendrez, vous trouverez le volume beaucoup trop fort ! Donc, vous le baisserez....

Le volume maximum est volontairement limité, et reste pour la majorité des casques disponibles sur le marché, à un niveau raisonnable. Ce qui n'est pas une raison pour jouer fort.

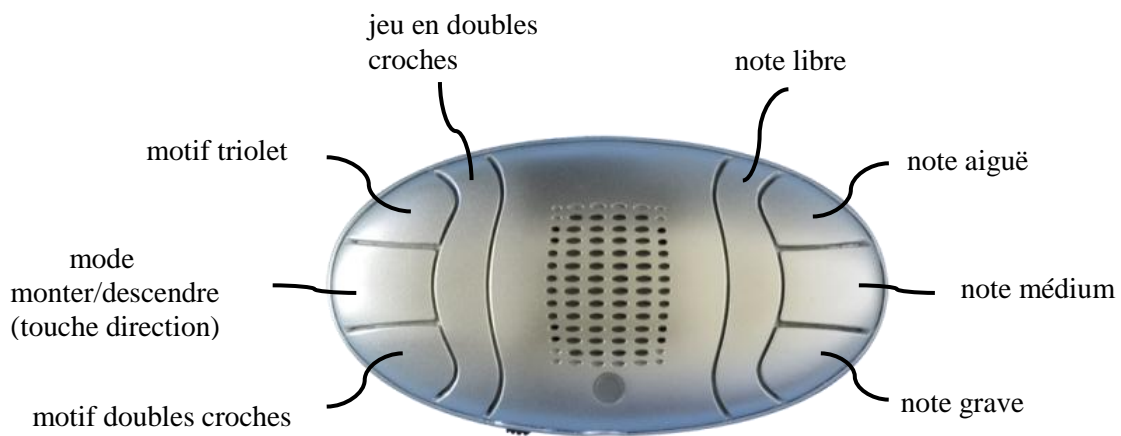
Inversement, si vous branchez LodyOne sur une entrée ligne d'une chaîne hifi, il est préférable de pousser le volume de LodyOne au maximum, sinon vous devrez augmenter fortement le volume de votre amplificateur et vous obtiendrez un son de moindre qualité.

Vous pouvez aussi jouer en utilisant le haut-parleur de LodyOne. La durée de vie des piles sera alors plus courte, mais par rapport à une écoute au casque, vous protégerez vos oreilles ! Utiliser le haut-parleur intégré est aussi un moyen de faire découvrir LodyOne à vos amis !

## **Dénomination des touches**

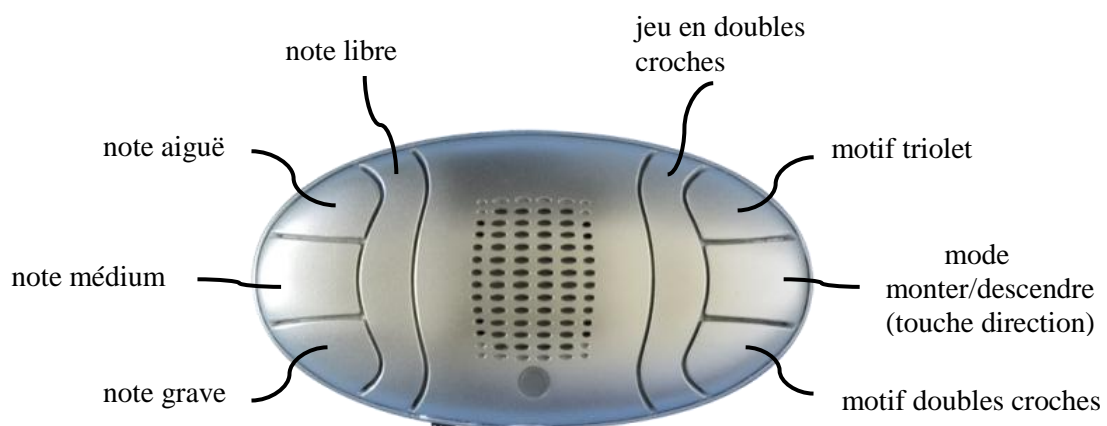
Avant d'aller plus loin, donnons un nom à chacune des touches en mode jeu (nom différent de celui en mode shift). Une touche n'aura pas le même nom suivant que vous êtes droitier ou gaucher.

La figure Fig.2 page suivante donne le nom des touches lorsque LodyOne est configuré en mode droitier :



**Fig.2**

et la figure Fig.3 ci-dessous le nom des touches lorsque LodyOne est configuré en mode gaucher :



**Fig.3**

Ajoutons deux autres noms issus de l'utilisation de combinaisons des touches de fonction :

- « mode gamme » lorsque les deux touches « motif triolet » et « motif doubles croches » sont utilisées simultanément ;
- « mode doubles croches répétées » lorsque les trois touches « motif triolet », « direction » et « jeu en doubles croches » sont utilisées simultanément.

## Premiers pas pour créer une mélodie

Démarrez le premier playback. Ecoutez-le en entier, pour voir (entendre ?) à quoi il ressemble. Puis appuyez sur la touche aiguë. Vous allez entendre une note aiguë. Si vous relâchez la touche rapidement, la note jouée s'arrêtera immédiatement. Sinon, la note durera tant que vous maintenez la touche, à moins que vous ne la mainteniez trop longtemps (c'est-à-dire plus longtemps qu'une

seconde) : elle s'arrêtera dans ce cas d'elle-même. Cela est dû au fait que les sons de la guitare solo stockés dans LodyOne sont relativement courts (et non bouclés, pour utiliser un terme utilisé dans la synthèse musicale à base d'échantillons). Appuyez plusieurs fois de suite en essayant de suivre le rythme de l'accompagnement, et en variant la durée des notes. Vous verrez que la hauteur des notes que vous jouez varie, tout en restant plutôt aiguë. Vous avez créé votre première mélodie.

Faites de même avec la touche médium, puis avec la touche grave : vous allez créer une mélodie plutôt médium, puis une mélodie plutôt grave.

Puis jouez un peu avec la touche aiguë, puis un peu avec la touche médium, et à nouveau avec la touche aiguë. La hauteur globale de votre mélodie changera en fonction de la touche que vous utilisez : d'abord aiguë, puis médium, et à nouveau aiguë.

Vous avez compris que vous pouvez construire une mélodie en utilisant ces trois touches de jeu : au gré de vos doigts, la mélodie créée évoluera dans la tessiture de la guitare, en suivant votre rythme. Vous pouvez faire de grands sauts mélodiques en passant de la touche aiguë à la touche grave, et vice-versa, ou au contraire rester dans une zone puis passer à une autre en changeant de touche.

Vous pouvez aussi utiliser la dernière touche de jeu, la touche jeu libre. LodyOne choisit alors les hauteurs de note à votre place. Vous pouvez utiliser cette touche ou non. Vous pouvez par exemple l'utiliser majoritairement, puis de temps en temps appuyer sur une des trois autres touches pour modifier la hauteur globale de la mélodie. Ou inversement utiliser une des trois autres touches, puis passer temporairement à la touche jeu libre pour ouvrir la mélodie. A vous de choisir votre « stratégie ». Ecoutez pour sentir ce qui se passe, et vous apprendrez vite.

Une première remarque : il peut arriver qu'une note jouée avec la touche médium soit plus basse qu'une note jouée avec la touche grave, ou qu'une note jouée avec la touche aiguë soit plus basse qu'une note jouée avec la touche médium. Pourquoi ? Parce que les « frontières » entre les trois tessitures varient au cours du temps et parfois se recouvrent : c'est-à-dire que la note aiguë la plus basse peut-être moins haute que la note médium la plus haute !

Une seconde remarque : il peut arriver qu'une note jouée vous gêne. Ca n'est probablement pas parce qu'elle est fautive, car LodyOne joue a priori juste. Il peut y avoir deux raisons à cela :

#### **La note jouée vous paraît instable :**

Nous avons choisi de faire jouer à LodyOne l'ensemble des notes qui à un moment donné, c'est-à-dire sur un accord donné dans une tonalité donnée, sont justes. Mais ces notes peuvent parfois paraître instables ou hors de propos. D'ailleurs, si elles le sont trop, LodyOne les change de lui-même avant que cela ne vous gêne !

#### **La note jouée vous surprend :**

C'est probablement parce que vous vous attendiez à une autre note ! Cela peut arriver pour deux raisons : parce que vous êtes habitué culturellement (c'est-à-dire par rapport à la musique que vous écoutez habituellement) à ne pas entendre ce type d'enchaînement, ou parce que vous vouliez aller ailleurs dans votre improvisation (vous aviez imaginé autre chose).

Dans ces deux cas, vous allez voir que vous allez apprendre à réagir. En d'autres termes, LodyOne vous fera changer votre stratégie d'improvisation... un peu comme un musicien qui s'est quelque peu « trompé » ou « égaré » dans une improvisation, change de direction...

#### **REMARQUE IMPORTANTE :**

Si lorsque vous jouez, vous n'entendez aucune note alors que vous entendez le playback, c'est probablement parce que vous avez changé par inadvertance de mode droitier/gaucher. Pour le vérifier, si vous êtes droitier, jouez à gauche, et si vous êtes gaucher, jouez à droite. Vous devez alors entendre ce que vous jouez ! Repassez dans le mode qui vous correspond en utilisant en mode shift la touche de fonction « changement de mode droitier/gaucher ».

## Prendre le contrôle de la mélodie

Les trois touches de jeu grave, médium et aiguë permettent de choisir la tessiture des notes qui vont être générées. Si, par exemple, vous avez joué une première note avec la touche médium, vous avez de grandes chances pour qu'une nouvelle note jouée avec la touche aiguë soit plus haute que cette première note. Si vous voulez jouer une troisième note plus haute que la deuxième, vous allez forcément jouer avec la touche aiguë, mais vous n'êtes pas sûr que cette troisième note sera plus haute que la deuxième. Pour résumer, vous ne pouvez pas, en utilisant uniquement ces trois touches de jeu, créer une mélodie composée de plusieurs notes qui soit ascendante (la nouvelle note est plus haute que la précédente) ou descendante (la nouvelle note est plus basse que la précédente).

LodyOne vous offre deux possibilités pour réaliser cela en combinant les touches de fonctions aux touches de jeu.

La première utilise la touche de fonction « direction ». Le fait de presser la touche « direction » avant de jouer une des trois touches de jeu modifie le fonctionnement de cette touche de jeu. Ainsi pour un droitier :

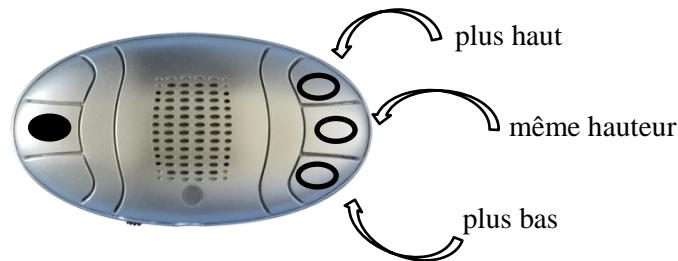


Fig.4

Si vous jouez une première note, puis si vous pressez la touche direction avant de jouer une deuxième note avec :

### La touche grave :

La note créée sera plus basse que la précédente, à moins que vous ne soyez arrivé à la note la plus basse que peut générer LodyOne, auquel cas il répètera cette même note. L'écart entre la nouvelle note et l'ancienne est variable.

### La touche médium :

La note créée sera à la même hauteur que la précédente, c'est-à-dire qu'il répètera la précédente note. La note peut cependant changer lors d'un changement d'accord, pour la note stable la plus proche juste au dessus ou juste au dessous.

### La touche aiguë :

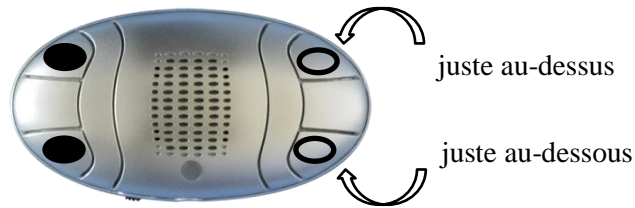
La note créée sera plus haute que la précédente, à moins que vous ne soyez arrivé à la note la plus haute que peut générer LodyOne, auquel cas il répètera cette même note. L'écart entre la nouvelle note et l'ancienne est variable.

Lorsque vous « montez » ou « descendez », le saut mélodique entre deux notes est plus ou moins important, et vous n'en êtes pas maître. Il y a probablement des moments où vous voudrez monter ou descendre des gammes, c'est-à-dire avoir un petit intervalle entre chaque note, ce que l'on fait souvent en improvisation. LodyOne vous permet cela : c'est la deuxième possibilité pour prendre le contrôle de la mélodie.

On entre dans le mode « gamme » lorsque les deux touches « motif triolet » et « motif doubles croches » sont utilisées simultanément. Le fait de presser ces deux touches avant de jouer une des



deux touches de jeu grave ou aiguë modifie le fonctionnement de cette touche de jeu. Ainsi pour un droitier :



**Fig.5**

Si vous jouez une première note, puis si vous pressez les deux touches motif avant de jouer une deuxième note avec :

#### **La touche grave :**

La note créée sera juste au-dessous de la précédente, à moins que vous ne soyez arrivé à la note la plus basse que peut générer LodyOne, auquel cas il répètera cette même note ; juste au-dessous veut dire « la première note située en-dessous de la précédente note qui soit juste ».

#### **La touche aiguë:**

La note la note créée sera juste au-dessus de la précédente, à moins que vous ne soyez arrivé à la note la plus haute que peut générer LodyOne, auquel cas il répètera cette même note ; juste au-dessus veut dire « la première note située au-dessus de la précédente note qui soit juste ».

Vous pouvez ainsi monter et descendre des morceaux de gammes lors de vos improvisations.

Autre exemple : si, en pressant les deux touches motifs, vous jouez par exemple deux fois la touche aiguë, puis une fois la touche grave, et si vous répétez cette combinaison, votre mélodie va monter « en escalier » (par exemple : do ré mi ré mi fa mi fa sol fa sol la...).

Remarquez aussi que la touche médium n'est pas affecté par ce fonctionnement. Donc si vous pressez les deux touches motifs, et que vous utilisez alternativement la touche médium et par exemple la touche grave, LodyOne créera une note médium, puis la note juste en-dessous, puis une nouvelle note médium, puis la note juste en-dessous, etc. Voici une stratégie parmi d'autres pour créer des mélodies intéressantes !

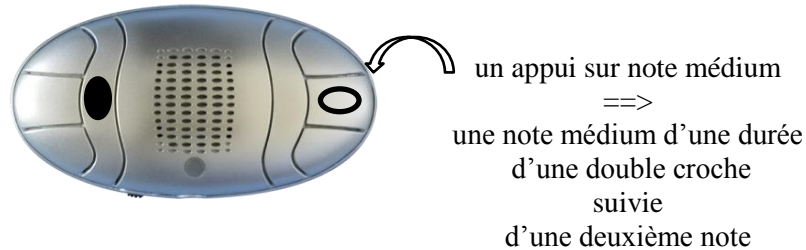
## **Jouer vite comme les Guitar Hero !**

Vous avez sans doute remarqué que les « guitar hero » disposent en général d'une grande dextérité. Jouer vite avec LodyOne en utilisant ses touches de jeu n'est pas facile, et pourtant c'est tentant de jouer comme un guitar hero qui joue vite ! LodyOne vous offre cette possibilité en utilisant la touche de fonction « jeu en doubles croches ».

Quel est le principe de cette fonction?

Il est simple : LodyOne va générer deux notes quand vous n'en générez qu'une seule. Mais il ne les génère pas n'importe comment : la première note, c'est-à-dire celle que vous jouez, est suivie une **double croche plus tard** par la deuxième note. Qu'est-ce qu'une double croche ? C'est une note dont la durée est quatre fois plus courte que celle de la noire, c'est-à-dire le temps dans la majorité des playbacks de LodyOne, la durée du temps étant définie par le tempo. Si vous tapez du pied en écoutant les playbacks, vous tapez en général au rythme du tempo, donc à la noire. Pour obtenir des doubles croches, il faut taper quatre fois plus vite... Argh !

Comment faire pour utiliser cette fonction ? Il vous suffit d'appuyer sur la touche « jeu en doubles croches », puis d'appuyer sur une des quatre touches de jeu (tout en maintenant la touche « jeu en doubles croches » !). Vous entendrez deux notes très rapprochées, et la deuxième durera tant qu'au moins une des deux touches sera maintenue, ou s'arrêtera toute seule si vous appuyez trop longtemps.



**Fig.6**

Comment faire ensuite pour insérer des doubles croches dans votre improvisation ? Il y a au moins deux possibilités :

#### **Jouer des appoggiatures:**

Une appoggiature est un ornement : c'est une note très courte jouée avant une note « normale ». Imaginez que vous êtes en train de jouer une suite de notes, dans laquelle il y a des noires (des notes jouées au tempo), des croches (des notes jouées à deux fois le tempo) et des blanches (des notes jouées à la moitié du tempo). A un moment donné, vous appuyez sur la touche « jeu en double croche », puis vous jouez une note grâce à une des touches de jeu, puis vous relâchez la touche « jeu en double croche » : la note que vous avez jouée se transforme en deux notes, la première étant courte (une double croche) : vous avez inséré une appoggiature dans votre improvisation. La difficulté ici est de réussir à appuyer sur la touche « jeu en double croche » au moment voulu, et également de la relâcher au bon moment, sinon vous obtiendrez un résultat brouillon !

#### **Jouer des groupes de doubles croches:**

Un groupe de doubles croches est un ensemble de doubles croches qui se suivent : toutes les notes sont des doubles croches. La touche « jeu en double croche » permet d'obtenir deux notes, la première ayant une durée d'une double croche. Pour obtenir une suite de doubles croches, il faut donc que la deuxième note ait elle aussi une durée d'une double croche : la somme des deux durées est donc d'une croche. Si vous jouez alors à deux fois le tempo sur les touches de jeu, c'est-à-dire à la croche, chaque croche sera remplacée par deux doubles-croches, et vous obtiendrez un groupe de doubles croches ! La durée de ce groupe dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez la touche « jeu en double croche ». La difficulté est ici de jouer de manière régulière avec les touches de jeu de manière à ce que toutes les doubles croches créées aient bien la même longueur, sinon ce que vous obtiendrez ne sera pas en rythme !

Tout cela peut paraître compliqué à la lecture, mais le sera beaucoup moins lorsque vous aurez LodyOne en main et que vous serez dans la musique ! Finalement, cela se met en place de manière instinctive. Et la possibilité de ralentir le tempo vous permettra de bien comprendre comment synchroniser vos doigts.

Lorsque vous générez des groupes de doubles croches assez longs, pensez à changer de temps en temps de tessiture. Ou encore, pour un effet assez spectaculaire que vous envierons les guitar hero, alternez touche aiguë et touche grave : le résultat est très intéressant musicalement.

## Prendre le contrôle des doubles croches

Comme dans la création d'une improvisation sans doubles croches, les trois touches de jeu grave, médium et aiguë permettent de choisir la tessiture des notes qui vont être générées lorsque vous jouez un groupe de doubles croches. Mais vous pouvez aussi avoir envie de faire évoluer la hauteur de ce groupe, par exemple le faire monter ou le faire descendre.

LodyOne vous offre trois possibilités pour réaliser cela en combinant les touches de fonctions aux touches de jeu, mais en combinant aussi les touches de fonction entre elles.

La première utilise la combinaison des touches de fonction « direction » et « jeu en doubles croches ». Le fait d'associer ces deux touches modifie le fonctionnement de l'algorithme de génération des doubles croches. Ainsi pour un droitier :

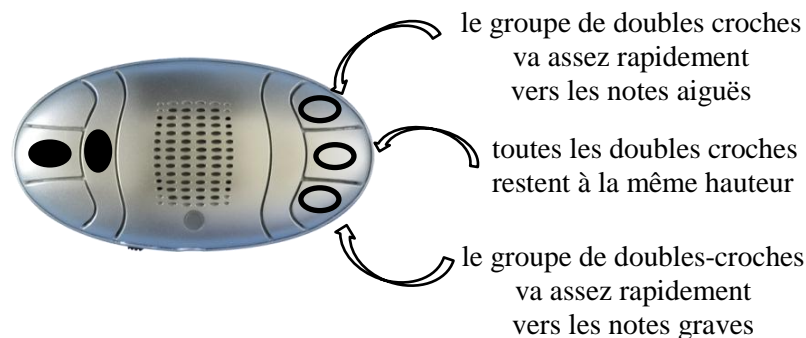


Fig.7

### Si vous jouez sur la touche aiguë:

Le groupe de doubles croches généré commencera à une hauteur plus élevée que la précédente note jouée, et ira globalement et assez rapidement de plus en plus haut, sans pour autant dépasser la note la plus aiguë ! « globalement » signifie que chacune des notes n'est pas nécessairement plus haute que la précédente, mais que le groupe de doubles croches dans son ensemble devient de plus en plus aigu.

### Si vous jouez sur la touche médium:

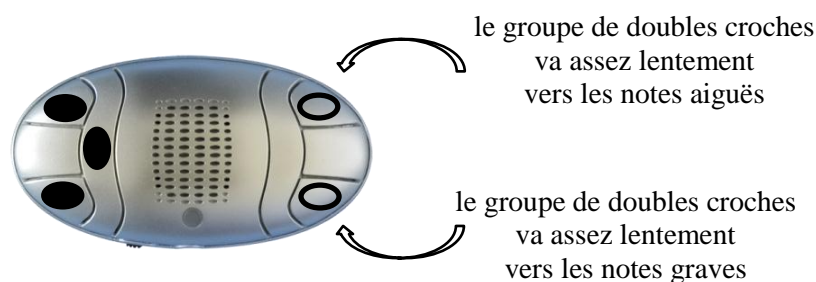
Le groupe de doubles croches généré sera à la même hauteur que la précédente note jouée. La hauteur peut cependant changer lors d'un changement d'accord, pour la note stable la plus proche juste au dessus ou juste au dessous.

### Si vous jouez sur la touche grave:

Le groupe de doubles croches généré commencera à une hauteur plus grave que la précédente note jouée, et ira globalement et assez rapidement de plus en plus bas, sans pour autant dépasser la note la plus grave ! « globalement » signifie que chacune des notes n'est pas nécessairement plus basse que la précédente, mais que le groupe de doubles croches dans son ensemble devient de plus en plus grave.

Vous pouvez bien sûr alterner les appuis sur les deux touches de jeu grave et aiguë, de manière à faire évoluer votre groupe de doubles croches comme vous le désirez. Par exemple, deux fois sur aiguë, puis une fois sur grave, puis deux fois sur aiguë, puis une fois sur grave, etc., ou tout autre motif régulier ou irrégulier.

La deuxième possibilité utilise la combinaison du « **mode gamme** », obtenu lorsque les deux touches « motif triolet » et « motif doubles croches » sont utilisées simultanément, avec la touche « jeu en doubles croches ». Le fait d'associer ces trois touches modifie le fonctionnement de l'algorithme de génération des doubles croches. Ainsi pour un droitier :



**Fig.8**

**Si vous jouez sur la touche aiguë:**

Le groupe de doubles croches généré commencera à une hauteur plus élevée que la précédente note jouée, et ira globalement et assez lentement de plus en plus haut, sans pour autant dépasser la note la plus aiguë ! « globalement » signifie que chacune des notes n'est pas nécessairement plus haute que la précédente, mais que le groupe de doubles croches dans son ensemble devient de plus en plus aigu.

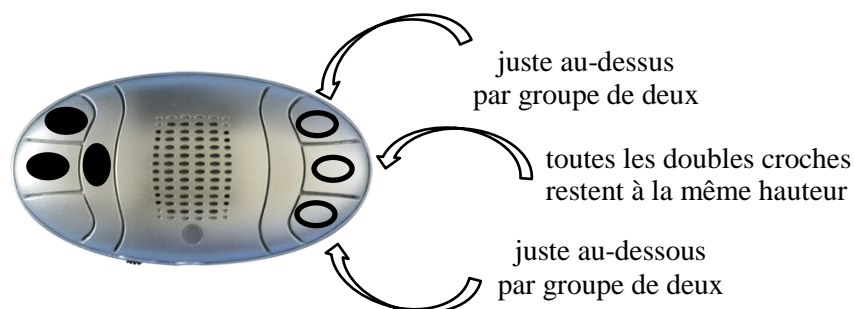
**Si vous jouez sur la touche grave:**

Le groupe de doubles croches généré commencera à une hauteur plus grave que la précédente note jouée, et ira globalement et assez lentement de plus en plus bas, sans pour autant dépasser la note la plus grave ! « globalement » signifie que chacune des notes n'est pas nécessairement plus basse que la précédente, mais que le groupe de doubles croches dans son ensemble devient de plus en plus grave.

Dans ce mode, l'alternance d'appuis sur les deux touches de jeu grave et aiguë se fait moins sentir, mais vous pouvez l'utiliser si vous voulez, ainsi que toute autre combinaison.

Notez bien que dans ce mode, la touche médium conserve son fonctionnement initial : le rendu sera le même que si vous n'utilisiez que la touche « jeu en doubles croches ».

La troisième possibilité utilise le mode « doubles croches répétées », c'est à dire la combinaison des trois touches « motif triolet », « jeu en doubles croches » et « direction ». Le fait d'associer ces trois touches modifie le fonctionnement de l'algorithme de génération des doubles croches. Ainsi pour un droitier :



**Fig.9**

Que se passe-t-il dans ce cas ?

Quelle que soit la touche de jeu que vous utilisez (à l'exception de la touche « jeu libre » !), les deux notes générées à chaque appui sont identiques. Si vous jouez sur la touche aiguë, à chaque nouvel appui, les deux notes montent d'un degré dans la gamme utilisée à ce moment. Si vous jouez sur la

touche grave, c'est le contraire : à chaque nouvel appui, les deux notes descendent d'un degré dans la gamme utilisée à ce moment. Et sur la touche médium, la hauteur ne change pas, sauf s'il y a une note fautive lors d'un changement d'accord. Mais attention ! Les notes instables se maintiennent, contrairement à ce qui se passe lorsqu'on utilise conjointement les touches de fonction « direction » et « jeu en doubles croches » (cas de la première possibilité ci-dessus)!

Dans ce mode, vous pouvez construire des soli intéressants en générant des motifs réguliers avec les touches de jeu. Par exemple, si vous alternez touches grave et médium, vous allez générer un groupe de doubles croches qui descend d'un degré dans la gamme utilisée toutes les quatre doubles croches. Essayez !

## Utiliser des motifs et les répéter... ou non

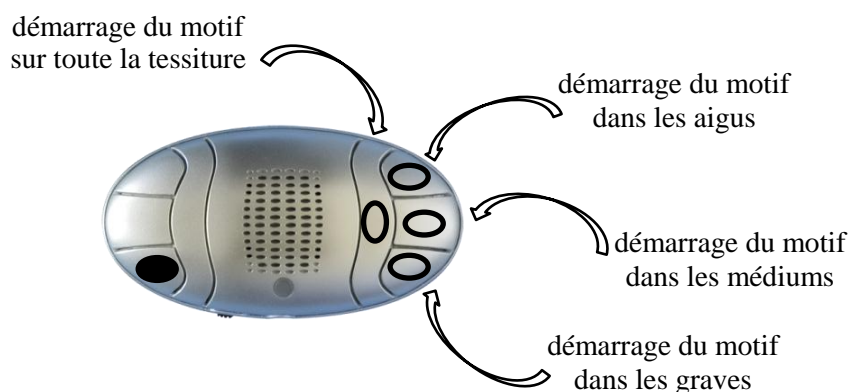
Pour rendre votre solo encore plus réaliste, LodyOne vous donne la possibilité d'y inclure des motifs en doubles croches ou en triolet de croches.

Qu'est-ce qu'un motif ?

Un motif est un groupe de notes arrangé d'une manière particulière que l'on répète une ou plusieurs fois. Par exemple, le groupe de quatre notes « do ré mi fa » joué en doubles croches est un motif, et si on le répète, on obtient la suite de doubles croches « do ré mi fa / do ré mi fa ... ». Dans leurs soli, les guitaristes utilisent souvent des motifs caractéristiques de la guitare, qu'ils répètent, qu'ils font monter ou descendre, etc. Par exemple, si on fait monter le motif « do ré mi fa », on obtient « do ré mi fa / ré mi fa sol / mi fa sol la ... ».

LodyOne vous propose deux catégories de motifs : des motifs de quatre doubles croches, et des motifs d'un triolet de croches (un triolet de croches est un groupe de trois notes de même longueur, l'ensemble ayant la durée d'une noire, donc d'un temps dans la majorité des playbacks de LodyOne), sur lesquels vous aurez la possibilité d'agir une fois que vous les aurez lancés.

Les motifs en doubles croches et ceux en triolet fonctionnent de la même manière. Nous allons prendre comme exemple dans la suite les motifs en doubles croches. Pour démarrer un motif en doubles croches, il suffit d'appuyer sur la touche de fonction « motif doubles croches », puis sur l'une des quatre touches de jeu. Ainsi pour un droitier :



**Fig.10**

Une fois le motif démarré, vous pouvez relâcher la touche de jeu. Le motif boucle sur lui-même tant que vous maintenez la touche de fonction « motif doubles croches ». En d'autres termes, le motif ne s'arrête que si vous relâchez la touche « motif doubles croches » ! Pendant que le motif boucle sur lui-même, sa hauteur peut légèrement varier suivant les changements d'accords de manière à rester stable harmoniquement.

Lorsque vous choisissez d'arrêter le motif, LodyOne termine la boucle en cours : par exemple, si au moment où vous choisissez d'arrêter le motif, il est en train de jouer la deuxième note, il joue ensuite les troisième et quatrième notes. Puis il ajoute une note supplémentaire juste après le motif : c'est ce que font également les guitaristes lorsqu'ils arrêtent un motif. En effet, un motif de quatre doubles croches démarre en général sur le temps. Si on l'arrête sur sa dernière note, la quatrième, le point d'arrêt n'est pas sur un temps, mais juste avant, d'où une instabilité rythmique. Le fait d'ajouter une note supplémentaire sur le temps suivant assure une conclusion stable au motif, et cette impression de stabilité est renforcée par le fait que LodyOne choisit une note stable harmoniquement parlant.

Mais il y a malgré tout deux méthodes pour arrêter le motif :

**Vous relevez en premier la touche de jeu :**

LodyOne choisit la note de fin et sa durée.

**Vous relevez en premier la touche de fonction :**

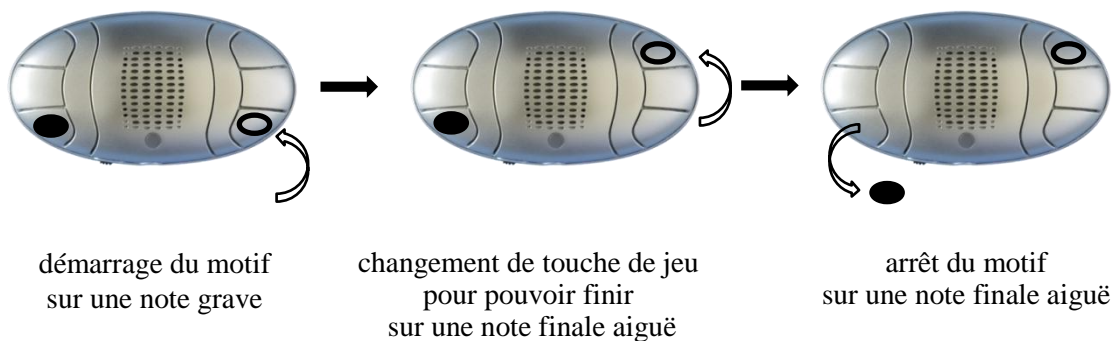
LodyOne choisit la note de fin et vous choisissez sa durée en relevant quand vous le voulez la touche de jeu.

En fait, il y en a plus que ça !

En choisissant une des trois touches de jeu grave, médium et aiguë pour démarrer un motif, vous choisissez sa tessiture. En choisissant une autre touche de jeu au moment où vous arrêtez le motif en relevant la touche « motif doubles croches », vous choisissez la tessiture de la note finale. Par exemple, vous voulez commencer un motif par une note grave, et le terminer sur une note aiguë. Voilà comment faire :

- 1) appuyez sur la touche fonction « motif doubles croches » puis sur la touche de jeu grave. Le motif démarre dans les graves, et boucle sur lui-même ;
- 2) relâchez la touche de jeu grave, puis appuyez sur la touche de jeu aiguë. Le motif continue à boucler sur lui-même ;
- 3) relâchez la touche « motif doubles croches » : le motif termine sa boucle en cours, puis une note finale, aiguë, est générée ;
- 4) relâchez la touche aiguë : la note finale s'arrête.

Ainsi pour un droitier :



**Fig.11**

Toutes les combinaisons sont bien sûr possibles : commencer sur une note aiguë et finir sur une note grave, commencer sur une note médium et finir sur une note aiguë, etc.

## Faire évoluer les motifs

LodyOne vous permet, après qu'un motif a été lancé, de le faire évoluer. C'est-à-dire de le faire monter ou descendre dans la tessiture. Il sera question, ici encore, de combinaison de touches de fonction. Une fois qu'un motif est démarré, il suffit pour le faire évoluer :

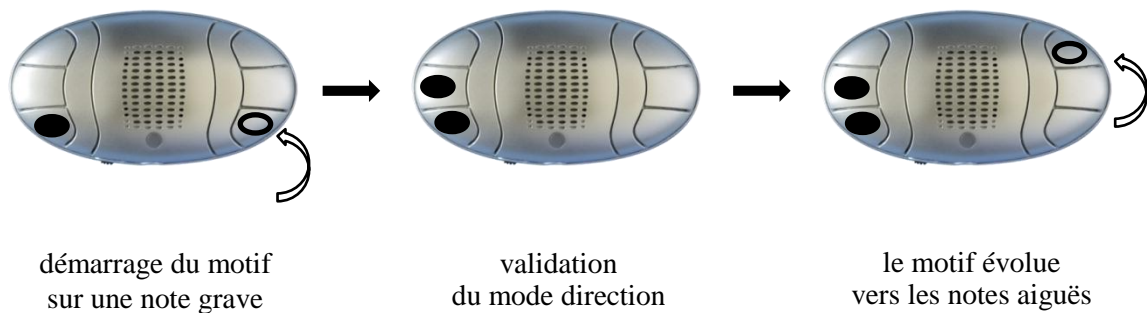
### Vers les notes aiguës :

d'appuyer sur la touche de fonction « direction » puis sur la touche aiguë, ou d'appuyer sur la touche aiguë puis sur la touche de fonction « direction », l'important étant que les deux soient validées !

### Vers les notes graves :

d'appuyer sur la touche de fonction « direction » puis sur la touche grave, ou d'appuyer sur la touche grave puis sur la touche de fonction « direction ».

Par exemple, pour un droitier, si on démarre un motif dans les graves et si on veut le faire évoluer vers les aiguës :



**Fig.12**

Il est bien sûr possible de changer le sens de l'évolution sur un même motif: vers le haut, puis vers le bas, puis vers le haut, etc.

La touche « direction » peut également intervenir dans le choix de la note de fin. On a vu qu'il est possible de choisir la tessiture de la note finale. Il est également possible de faire en sorte que la note finale soit juste au-dessus, ou juste au-dessous, ou identique à la dernière note du motif, tout en respectant les critères de stabilité harmonique. Par exemple si vous démarrez un motif dans les médiums, et si vous souhaitez que sa note finale soit juste au-dessous de la dernière note du motif :

- 1) appuyez sur la touche fonction « motif doubles croches » puis sur la touche de jeu médium. Le motif démarre dans les médiums ;
- 2) relâchez la touche de jeu médium, puis appuyez sur la touche de jeu grave.;
- 3) relâchez la touche « motif doubles croches » et appuyez sur la touche direction : le motif termine sa boucle en cours, puis une note finale plus grave que la dernière note du motif est générée.

En fait, peu importe l'ordre dans lequel vous appuyez sur la touche grave, relâchez la touche « motif doubles croches » et appuyez sur la touche direction : ce qui est important est que tout ceci se fasse entre le début et la fin de la boucle du motif ! Pas facile... Si ce n'est pas le cas, LodyOne fera tout simplement autre chose que ce que vous avez prévu. Par exemple, si vous réalisez les deux points 1) et 2) ci-dessus, puis si vous appuyez sur la touche « direction » et enfin, si vous relâchez la touche « motif doubles croches » trop tard, le motif va descendre d'un degré dans la gamme en cours, puis se terminera sur une note stable plus grave que la dernière note du motif. Ce n'est pas forcément très grave... Si vous voulez à tout prix réussir ce que vous voulez, le mieux est de travailler d'abord à tempo lent ! Rappelez-vous aussi que nous avons conçu LodyOne avec des touches larges sur lesquels

vos doigts peuvent glisser, plutôt que se relever, se déplacer et s'abaisser : glisser les doigts aide à avoir une plus grande dextérité !

La touche « direction » peut enfin intervenir dans le choix de la note de début. En appuyant sur la touche « direction » avant d'appuyer sur :

**La touche grave :**

La première note du motif est en-dessous de la dernière note jouée.

**La touche médium :**

La première note du motif est à la même hauteur que la dernière note jouée, sauf si cette dernière ne respecte pas les critères de stabilité du motif, auquel cas le motif démarrera sur la note la plus proche qui satisfait ces critères.

**La touche aiguë :**

La première note du motif est au-dessus de la dernière note jouée.

## Enchaîner les motifs

LodyOne vous permet d'enchaîner les motifs entre eux. Il est notamment très intéressant de les enchaîner sans les faire boucler, ou de les enchaîner en montant ou en descendant. Regardons pour commencer comment enchaîner deux motifs.

Il faut d'abord démarrer un motif comme on l'a décrit précédemment, puis relâcher et appuyer à nouveau sur la touche « motif doubles croches ». La principale difficulté est de faire cette manœuvre dans la même boucle du motif, sinon le motif va s'arrêter ! Le mieux est probablement de travailler pour commencer à tempo lent, si vous voulez réellement maîtriser cet enchaînement ; ou sinon, allez-y au feeling, et cela finira bien par passer ! Ainsi, pour un droitier :



**Fig.13**

Dans cet exemple, on maintient la touche de jeu grave : le motif enchaîné sera situé dans la tessiture grave comme le motif de départ. Si on avait relâché cette touche pour par exemple appuyer sur la touche aiguë, le motif enchaîné aurait démarré dans le haut de la tessiture. On peut aussi relâcher le bouton de jeu, afin de laisser LodyOne choisir la hauteur du motif enchaîné : dans ce cas, LodyOne choisit la hauteur des motifs de manière à avoir une suite de motifs sans « saut de notes » trop important dans la tessiture, en d'autres termes, de manière à avoir une ligne mélodique jouable par un guitariste !

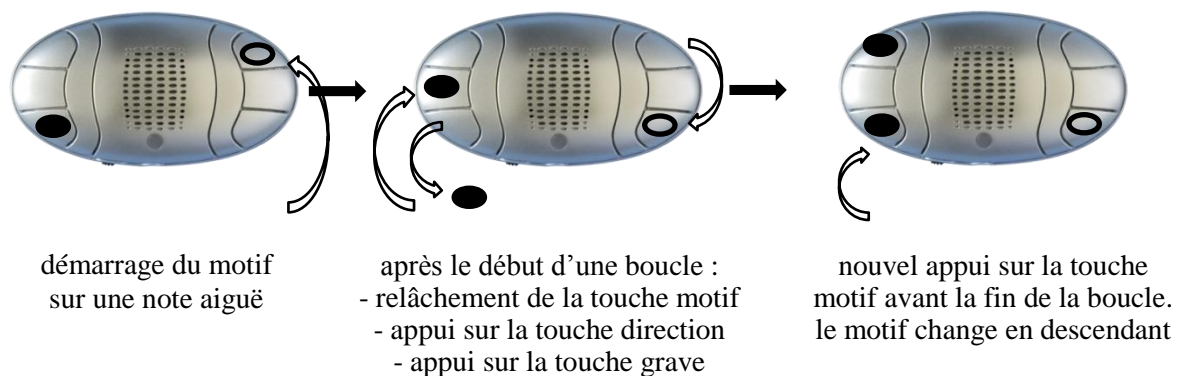
Si vous ne voulez pas que les motifs bouclent, vous devez donc relâcher et appuyer à nouveau sur la touche « motif doubles croches » au rythme du temps, mais un peu avant le temps...



On l'a dit auparavant, il est possible d'enchaîner les gimmicks en les faisant monter ou descendre. Il faut alors combiner les touches de fonction « direction » et « motif doubles croches ». Par exemple si vous démarrez un motif dans la tessiture aiguë, et si vous voulez ensuite enchaîner des motifs de plus en plus graves, voilà ce que vous devez faire:

- 1) appuyez sur la touche fonction « motif doubles croches » puis sur la touche de jeu aiguë. Le motif démarre dans les aigües ;
- 2) relâchez la touche de jeu aiguë, puis appuyez sur la touche de jeu grave;
- 3) appuyez sur la touche de fonction « direction » ;
- 4) relâchez et appuyez à nouveau sur la touche « motif doubles croches » dans la même boucle du motif ;
- 5) répétez le point 4) quand vous voulez enchaîner un nouveau motif. Mais comme les touches « direction » et grave sont maintenues, si un motif boucle, il va descendre à chaque nouvelle boucle ! Vous devez commencer à comprendre ce qu'il faut faire si vous ne voulez pas que ce soit le cas !

Ainsi, pour un droitier :



**Fig.14**

L'ordre des points 2) à 4) ci-dessus importe peu lorsque vous voulez changer de motif tous les temps (ce qui veut dire que les motifs ne sont joués qu'une seule fois) : ce qui est important, c'est que ces trois points soient effectués entre le début et la fin du motif !

Ils est bien sûr possible d'enchaîner des motifs en triolet avec des motifs en doubles croches et vice-versa.

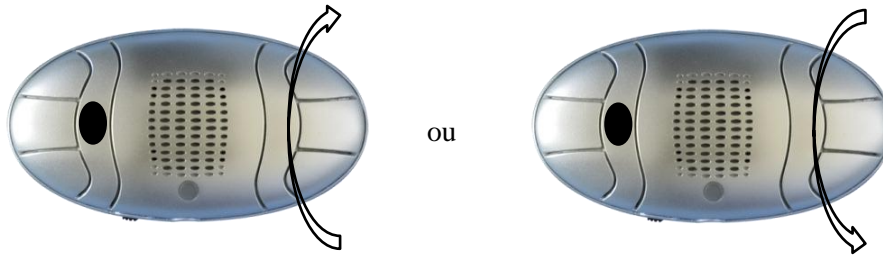
**REMARQUE IMPORTANTE** : insérez dans vos soli des motifs triolet sans les faire boucler. C'est en effet assez difficile de jouer des trioslets avec LodyOne, le mieux est donc d'utiliser un motif triolet à la place d'un triolet joué sur les touches de jeu.

## Dernières remarques

Vous inventerez probablement votre manière de jouer avec LodyOne. Vous découvrirez des moyens d'ajouter de la musicalité à vos soli en utilisant vos propres « trucs ».

Exemple de « truc » : au milieu d'un solo, insérez une partie en « sweeping » (technique utilisée par les guitaristes pour jouer très rapidement une suite de notes en faisant glisser le médiator sur l'ensemble des cordes et en déroulant sur le manche un doigté sur chacune des cordes. Le résultat est une sorte d'arpège joué très vite. Allez vous renseigner sur cette technique de jeu si cela vous intéresse ! Les premiers à avoir utilisé cette technique sont les guitariste de jazz dans les années...50 ?!). On peut essayer d'approcher cet effet avec LodyOne : appuyez sur la touche « jeu en

double croche » puis faites glisser assez rapidement votre pouce sur les quatre touches de jeu. Ainsi, pour un droitier :



**Fig.15**

Autre truc : vous pouvez jouer legato, c'est-à-dire en liant toutes les notes que vous jouez. Comment faire ? Jouez une note, par exemple en utilisant la touche grave, puis jouez d'autres notes sur les trois autres touches de jeu, en laissant appuyée la touche grave : toute note jouée continue à sonner lorsque vous relevez votre doigt (pas celui de la touche grave !), et ne s'arrête que lorsque vous appuyez à nouveau sur une des trois touches de jeu disponibles (sauf si vous attendez trop longtemps : la note s'arrêtera alors toute seule). Le résultat obtenu est une ligne mélodique où toutes les notes sont liées !

Enfin, LodyOne n'utilise pas des playbacks encodés en audio (par exemple en format .wav ou .mp3), mais des playbacks encodés en « partitions » jouées par un synthétiseur lecteur d'échantillons. La qualité audio est moins bonne (comment faire pour obtenir une partie de guitare rythmique qui sonne vraiment si ce n'est l'enregistrer en audio ?), mais l'avantage indéniable de cette méthode est que le LodyOne peut jouer chacun des morceaux au tempo qu'il souhaite, pour travailler ou parce que ça lui plait... ce qui ne serait pas vraiment possible avec des playbacks audio ! D'autre part, vous remarquerez que la batterie est plutôt en avant, tout simplement pour aider les non musiciens à bien sentir le rythme. Peut-être d'ailleurs n'en auraient-ils pas eu besoin...