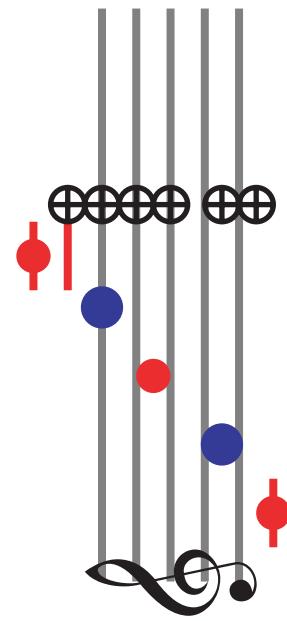


Nomenclature de la harpe:

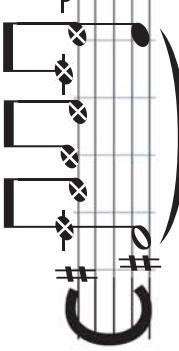
NOTES: le placement de la baguette de calage est intégré au jeu, ainsi que son extraction. Prendre son temps pour l'un (fouaillement), être furtif et sonore pour l'autre. Les piqués sur ces moments percussifs sont allègres, d'une notable variabilité expressive; bien insister sur leur côté «boîte à musique cassée». Ne pas hésiter à improviser des ornements pour en syncopter l'étendue, allant pêcher des notes rares au niveau de la gamme 3, et même 4 (libre). Les baguettes doivent être des baguettes alimentaires chinoises en plastique.

L'intégrière doit disposer également d'un archet (pour en jouer, commencer par le glisser verticalement, puis en retourner le crin vers la corde sans bruit).

saiillies de la baguette pour motif A1



MOTIF A1



♪:

le joueur depuis n'importe quel moment, et le reprendre où il s'est arrêté lorsque réapparaît une de ses zones de jeu

glissando sur les tiges de clés avec la baguette; soigner les jeux de vitesse (effet de roulette accélérando - vers droite ou décélérando - vers gauche)	
Liaisons faites par le mouvement du palet, dont la durée proportionnelle est notée par des valeurs de temps	
effet d'une pièce de monnaie tombant et roulant sur elle-même	
a) ici, la corde est maintenue entre pouce et index écartés de la main droite pour casser sa résonance, vers le haut de la corde pour en entendre le jeu. Le signe a) est joué normalement, à un doigt, sonore et vibrant; le b) double la saisie de la main droite en faisant claquer la corde entre pouce et index de la main gauche.	
ou	
Le jeu est piqué, percussif, à cause d'un objet bloquant les cordes	
⊕	
Le jeu est peu sonore la corde étant tapotée par la pulpe du doigt, sans pincement ni frottement	
Jeu à l'archet	
Jeu à l'archet avec larsen (frottement vertical de bas en haut)	
étoiffer	

