

Mission Impossible

Gustav Anderson (1920-1989) ou Lalo Schifrin (1932-)

Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, consiste à interpréter ce morceau à l'harmonica. Attention : cette partition s'autodétrira dans cinq minutes... Bonne chance !

Allegro molto ($\text{d} = 170$)

4

8

+4 -4

10

-3'' -3'' -2 -3'''

13

+4 -3'' +50 -5 +5

16

-5 -4 -3''' -5 -4 -2 -5 +6

B

+4 -3'' -6' +4 -3'' +6 +4 -3'' +50

22 **To Coda**

-5 +5 +5 -5 +6 +5 +5 -5 +6

2
24

+5 -3" -3" +4 -4'

C

28

f -4 -4 -2" -3" -4 -4' -4' -4" -2" -3" -4 +4 +4 -3 +4 -3

31

-3' -3" -4 -5 +6 -4 -4" -4 -4 +4 -3" +4 -4'

33

-4 -4 +5 -4 -3" -4' -4' -4 -4 -4 +4 -4' -3 +4 -3

D

36

-3' -3" -3" +4 -4 -5 +50 +6 +6 -3' -4 +6

38

+50 +50 -3' -4 +50 -5 +50 +5 -5 +5 +40 -4 -2 -3' +4

41

-4 -4 +5 -4 -3" -4' -4' -4 -4 +4 -4' -4' -3 -2

44

-3' -3" +5 -5 +6 -6

D.S. al Coda

A musical score excerpt from page 47. It shows a series of notes on a staff with various dynamic markings below them. The markings are: -3'', -3'', -3', +4, -3, +6, -6, -6, and -6. The first two markings have a small capo-like symbol above them.

Commentaires

Indications de nuances

Les lettres telles que « p », « mp », « f » ou « ff » sont appelées indications de nuances. Elles précisent l'intensité avec laquelle chaque note ou passage doit être joué. Ces indications aident l'interprète à donner une expression musicale plus précise et vivante.

- pp = pianissimo : très doux
- p = piano : doux
- **mp** = mezzo-piano : moyennement doux
- **mf** = **mezzo-forte** : moyennement fort
- **f** = forte : fort
- ff = fortissimo : très fort
- sfz = sforzando : accent fort et soudain

À propos du marcato (^)

Le chapeau pointu au-dessus d'une note indique un marcato. La note doit être jouée fortement accentuée et détachée, plus marquée qu'un simple accent. Cela attire l'attention sur la note et donne du caractère au phrasé musical. Combinez-le avec la dynamique pour obtenir l'effet expressif souhaité.

Les chemins musicaux : Segno, D.S. al Coda, Coda

Tu joues normal... jusqu'à lire : D.S. al Coda (= Dal Segno à la Coda)

Tu reviens au symbole (Segno)

Tu rejoues à partir du Segno jusqu'à voir : To Coda

Tu sautes vers la Coda, symbole placé plus loin (dernière ligne pour Mission Impossible)

Tu joues la Coda jusqu'à la fin.

La Coda est une fin alternative, un "bout spécial" pour conclure le morceau.