

to Barbara Boom

On Joe's Deck

Roland Dyens

Tranquillo $\text{♩} = 44-47$

H) Laissez sonner la note liée dans le vide au-delà de la durée écrite.

H) Let the note tied to nothing ring beyond the written duration.

I) Veillez ici à tenir la note selon sa durée exacte en maintenant (ou non) le doigt qui lui est affecté mais également, selon les cas, en l'éteignant à la main gauche, à la main droite voire aux deux à la fois.

I) Make sure here to hold the note for its entire duration, maintaining (or not) the finger playing it, but also, depending on the situation, dampening it with the left hand, right hand, or even both.

A) Poser le pouce sur la corde indiquée à cet endroit précis afin d'en éteindre la résonance.

A) Place the thumb on the indicated string, at this exact location in order to dampen its resonance.

M) Sauf indication de signe d'arpège tous les accords ou doubles notes rencontrés ici seront plaqués.

M) Except when specified with an arpeggio sign, all chords or double notes are to be plucked together.

E) Afin d'éviter tout *squeak* (prononcer *scouic*), vous veillerez à ne pas effleurer de corde grave au cours du déplacement qui vient (*squeak* : terme utilisé par les guitaristes anglophones signifiant crissement, bruit parasite en l'occurrence).

E) In order to avoid any *squeaks*, make sure not to touch the low string during the coming position shift.

16 *a* *rit. poco a poco* *a tempo* *m* *i* *m* *i* *m* *i* *m* *a* *i* *m*

19 *m* *i* *a* *allarg. poco* *a tempo* *p* *i* *p* *i* *mf*

22 *allarg.* *a* *m* *i* *lunga 3"* *a* *a tempo* *m* *i* *m* *i* *m* *rall. poco* $\frac{12}{4}$

dolce *mp* *plp.* *pp*

J)

J) Ne pas maintenir la (ou les notes) au-delà de la durée requise, soit simplement en soulevant le doigt de la main gauche qui lui est affecté, soit à la main droite et de quelque autre manière.

J) Do not let the note(s) ring beyond the written duration, by simply lifting the finger of the left hand which is playing it, or with the right hand, or with whatever other means.