

ORNEMENT	QU'EST-CE QUE C'EST ?	QUAND LE FAIRE ?	REMARQUES	
CUT	« Note fantôme » <b>au-dessus</b> de la note à orner ; « <b>lève – pose</b> » très rapide. Le cut peut séparer deux notes identiques ou s'intercaler entre deux notes différentes.	Cut 1 : sépare deux notes identiques.	De préférence, à faire quand le cut tombe sur un TF ou un CT.	
		Cut 2 : s'intercale entre deux notes différentes ; la première note se joue avec <b>plus de doigts posés</b> que la deuxième, la ligne mélodique est en général ascendante. Les coups de langue sur ce cut sont à privilégier sur les TF / CT, à éviter ailleurs.	Essentiellement sur les « crêtes » de la mélodie.	Cut très utilisé par June McCormack
		Cut 3 : s'intercale entre deux notes différentes ; la première note se joue avec <b>moins de doigts posés</b> que la deuxième, la ligne mélodique est en général descendante. Les coups de langue sur ce cut se font de manière quasi systématique.	Essentiellement sur les TF / CT.	Cut très utilisé par Mary Bergin, Paul McGrattan...
TAP	« Note fantôme » <b>au-dessous</b> de la note à orner ; « <b>pose - lève</b> » très rapide. Le tap sépare toujours deux notes identiques. Jamais de coup de langue pour accompagner un tap.	A n'importe quel moment mais rare sur les TF.		
ROLL ou LONG ROLL	Ornement qui permet de <b>séparer trois notes identiques</b> : un cut sépare les 1 <sup>e</sup> et 2 <sup>e</sup> notes, un tap sépare les 2 <sup>e</sup> et 3 <sup>e</sup> notes. Dans un reel, un roll commence en principe sur la 1 <sup>e</sup> ou la 2 <sup>e</sup> croche d'un groupe de 4 croches. Un roll de jig est assimilable au roll 1 décrit ci-contre.	Roll 1 : dans un reel, il commence sur le TF (1 <sup>e</sup> croche d'un groupe de 4 croches), le cut est donc sur la 2 <sup>e</sup> croche et le tap sur la 3 <sup>e</sup> . Jamais de coup de langue sur le cut.	Sur un groupe de 3 notes identiques ; dans les reels, ce roll tombe sur les croches 1, 2 et 3.	Ce roll peut être joué « irrégulier » en précipitant le cut et le tap juste avant la 3 <sup>e</sup> croche.
		Roll 2 : dans un reel, il commence sur la 2 <sup>e</sup> croche d'un groupe de 4 croches, le cut est donc sur la 3 <sup>e</sup> croche (CT) et le tap sur la 4 <sup>e</sup> . On peut mettre un coup de langue sur le cut.	Uniquement dans les reels, sur un groupe de 3 notes identiques qui tombe sur les croches 2, 3 et 4.	
SHORT ROLL	Ornement qui permet de <b>séparer deux notes identiques</b> : un cut tombe sur la 1 <sup>e</sup> note, un tap sépare les 2 notes. C'est un roll emputé de la 1 <sup>e</sup> croche !	Dans les reels, les short rolls tombent en général sur les croches 1/2 ; à éviter pour séparer les croches 2/3 et 4/1. Dans les jigs, ils tombent sur les croches 1/2, parfois 2/3, jamais 3/1.		
CRAN ou CRANNING	<b>Série de plusieurs cuts</b> (2, 3, 4...) sur une noire ou une noire pointée. Il existe plusieurs façons de faire un cran, chaque musicien a le sien, il faut essayer plusieurs enchaînements et retenir celui qui nous semble le plus fluide, le plus facile à faire. Exemple sur un ré : annulaire G / index D / majeur D, ou bien index D / majeur D / annulaire G, ou bien encore index D / majeur D / index D... etc	La plupart du temps sur un ré qui a la valeur d'une noire ou d'une noire pointée ; on peut aussi en faire sur le mi.	Les crans sur le sol ou sur le la sont possibles, certains musiciens en font ; attention toutefois à ne pas en abuser...	

ELONGATED CUT	<p>Consiste à faire un cut vers la fin d'une noire (mais pas à la toute fin !) avant de jouer la note suivante, forcément plus grave.</p> <p>Exemple pour faire <i>la *elongated cut* sol</i> : quand on joue le la noire, faire un cut vers la fin de manière à ce qu'on entende un tout petit peu le la entre le cut et le sol.</p> <p>Même principe pour les autres notes.</p>		Se place sur une noire de TF suivie d'une note plus grave. S'utilise facilement dans les slow airs.	Ornement expliqué dans la méthode de June McCormack (Fliuit)
BOUNCE	<p>Signifie « rebond » en anglais. Ornement qui se place entre deux notes, la deuxième note étant toujours plus grave que la première. Il y a deux façons de faire cet ornement, chacune faisant intervenir un tap ; les deux sont difficiles car il faut, pour les réussir, combiner rapidité d'exécution et synchronisation parfaite.</p>	<p>Bounce 1 : « <b>tap – pose</b> »</p> <p>Exemple pour faire <i>sol *bounce* fa#</i> : quand on fait le sol, faire un tap et reposer <b>le plus vite possible</b> l'index droit, comme si l'index rebondissait après le tap.</p> <p>C'est le même principe pour les autres notes (ici c'est toujours le même doigt qui fait le tap et qui se pose après).</p>	A privilégier sur les TF / CT bien qu'il soit possible de les utiliser partout.	Bounce expliqué dans la méthode de Seamus Egan (CD-Rom Mad For Trad)
		<p>Bounce 2 : « <b>pose – tap</b> »</p> <p>Exemple pour faire <i>sol *bounce* fa#</i> : quand on fait le sol, poser l'index droit pour faire le fa# et faire un tap le plus vite possible immédiatement après (avec le majeur droit).</p> <p>Même principe pour les autres notes.</p>	Idem.	Bounce expliqué dans la méthode de June McCormack (Fliuit)
SLIDE	<p>Signifie « glissé » en anglais. Ornement qui s'exécute en faisant glisser un doigt pour passer d'une note à une autre. Ce glissé peut se faire de façon plus ou moins rapide. Attention : éviter l'excès de longs glissés...</p> <p>Le slide peut se faire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur une ligne mélodique <b>ascendante</b> (exemple sur <i>sol *slide* la</i> : quand on joue le sol, faire glisser l'annulaire gauche pour arriver au la) ;</li> <li>- sur une ligne mélodique <b>descendante</b> (exemple sur <i>la *slide* sol</i> : quand on joue le la, faire un fa# mais faire glisser immédiatement l'index droit pour arriver au sol)</li> </ul>		Se fait surtout sur les TF, en particulier avant un roll ou un elongated cut. S'utilise beaucoup dans les slow airs.	
VIBRATO	Légère « ondulation sonore » sur une note tenue, obtenue soit au souffle, soit au doigt.		Facile à intégrer dans les slow airs ou sur les fins de morceaux quand il faut tenir la note.	

NB : TF = Temps fort ; CT = Contretemps