

Erklärungen der Spieltechniken der einzelnen Geräusche und Klänge.

Harfe

Geräuschnummer	Erklärung der Spieltechnik	Dauer in Sekunden
13 HF-01	Styroporball zwischen Saiten, ein Styroporball wird zwischen die Saiten geklemmt, (Saite wird 1 Mal gezupft 'F')	10
13 HF-02	Superball auf Stahlsaiten, der Superball (aus synthetischem Gummi) wird über die Stahlsaiten gezogen	13
13 HF-03	Superball auf Korpus, der Superball wird über den Korpus gezogen	17
13 HF-04	Stift über Wirbel ziehen, ein Stift wird über die Harfenwirbel gezogen	4
13 HF-05	Auf Saiten schlagen, mit der Hand (zweimal) auf die Saiten schlagen, Töne lange nachklingen lassen	20
13 HF-06.1	Saiten-Glissando, mit einem Metallstab, Glissando auf einer Saite (tiefer Ton)	4
13 HF-06.2		3
13 HF-06.3		1
13 HF-07.1	Papier durch Saiten, Papier durch die Saiten ziehen und dann spielen (aufsteigende Töne)	11
13 HF-07.2	(absteigende Töne)	10
13 HF-08	Glissando, gruselig, die Saiten werden schnell nacheinander gespielt	11
13 HF-09	Duo-Flageolett, (Töne 'H/Gis und Gis/E'), Hervorrufen eines Obertones durch das Auflegen des Handballens auf die Saitenmitte, während gleichzeitig die Saite angezupft wird. In der Regel erklingt der 2. Teilton (Oktave)	8
13 HF-10	Ventilator auf Saiten, ein Ventilator wird an eine Saite gehalten	22
13 HF-11.1	Pedal-Slide, Slide (Rutschen) von E auf Es durch Veränderung der Pedalstellung Durch Pedal hervorgerufenen 'Scheppern'	6
13 HF-11.2		7
13 HF-11.3		2
13 HF-12.1	Metallstab schnell, der Metallstab wird schnell zwischen zwei Darmsaiten bewegt verschiedene Tonhöhen	6
13 HF-12.2		4
13 HF-12.3		4
13 HF-13	Alte Stahlsaite, wird schnell an einer Saite gezogen	3