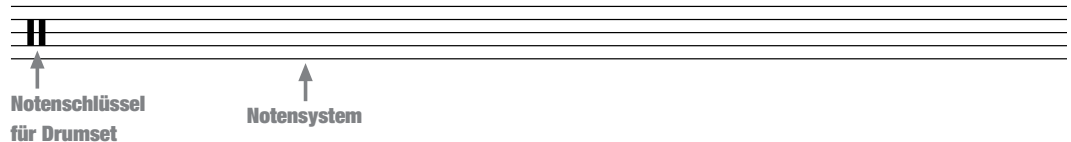


Notenschrift

Die Notenschrift ist ein über Jahrhunderte gewachsenes System von Zeichen, um Musik schriftlich darzustellen. Sie erfasst Tonhöhen, Tondauern, Rhythmus und Dynamik (Lautstärkeverhältnisse). Da das Drumset, also die Kombination von Trommeln, Becken, Stativen und Maschinen, ein recht junges Instrument ist und wegen der unbestimmten Tonhöhe von Schlaginstrumenten, sind die Regeln für die Notation leider nicht so genau festgelegt.

Grundsätzlich gilt aber: Die Stimme des Drumsets wird in ein herkömmliches Notensystem mit fünf Linien geschrieben. Am Anfang der Zeile steht der Drumset-Notenschlüssel: zwei senkrechte Balken die anzeigen, dass es nur unbestimmte Tonhöhen gibt.



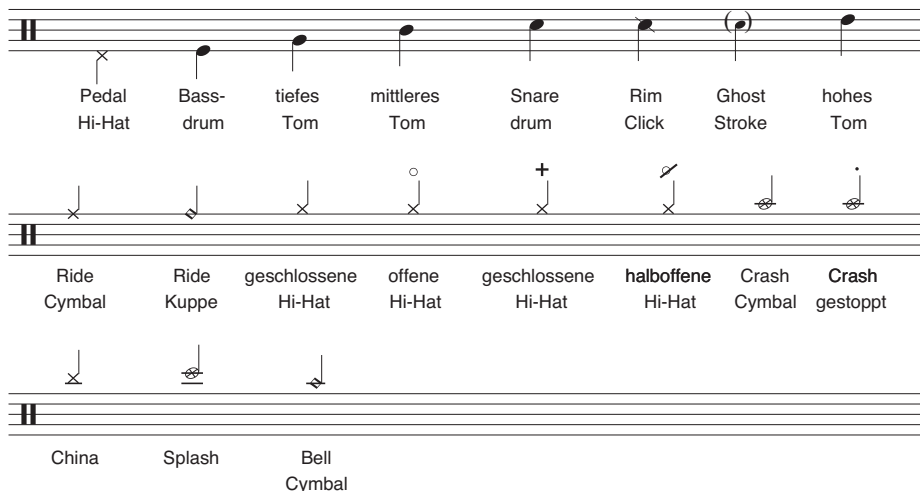
Köpfe und Hälse

Die Notensymbole bestehen aus einem Kopf und einem Hals. Becken werden in der Regel mit einem Kreuz als Notenkopf notiert, Trommeln meist mit dem ovalen Notenkopf. Der Hals kann sowohl nach oben (dann sitzt er rechts am Notenkopf) als auch nach unten zeigen (dann sitzt er links am Notenkopf). Bei manchen Notenwerten (s. u.) befinden sich noch ein oder mehrere Fähnchen am Hals.



Die Position des Notenkopfes auf oder über einer Linie des Notensystems zeigt an, welches Instrument des Drumsets angeschlagen werden soll. Grob gesagt: Becken und Hi-Hat notiert man im oberen Bereich, Snaredrum und Toms in der Mitte und die mit den Füßen bedienten Instrumente (Bassdrum, getretene Hi-Hat) im unteren Teil des Systems.

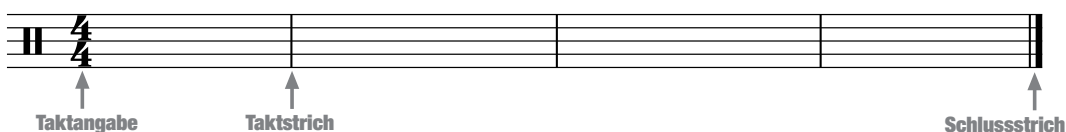
In DrumHeads!! besitzen die Instrumente des Drumsets folgende Positionen im Notensystem:



Vom Puls zum Takt

Jedem Musikstück liegt ein bestimmter Puls zugrunde, dessen Schläge immer im gleichen Abstand erfolgen. Bei Rock- und Popmusik animiert er zum Mitklopfen mit dem Fuß, zum Mitklatschen oder Tanzen. Diese Pulsschläge lassen sich zu Gruppen zusammenfassen. Bei den meisten modernen Musikstücken sind es vier Pulsschläge. Eine solche Gruppe nennt man Takt. In der Notenschrift wird das Ende eines Takts durch einen senkrechten Strich, den Taktstrich, markiert. Am Ende eines Musikstücks steht ein Schlussstrich: eine dünne senkrechte Linie neben einer dicken senkrechten Linie.

Wie viele Schläge in einem Takt zusammengefasst sind, zeigt die Taktangabe zu Beginn eines Stücks. Die obere Ziffer zeigt die Anzahl der Schläge an, die untere deren Wert. In der Rock- und Popmusik und in den Übungen dieses Buchs herrschen Takte mit vier Viertelschlägen vor. Man spricht vom Vier-Viertel-Takt.



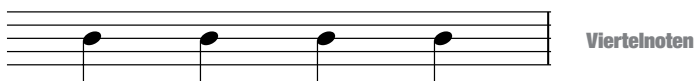
Notenwerte

Die Notenwerte bestimmen die relativen Klangdauern und werden durch den Notenhals deutlich gemacht.

Viertelnoten besitzen einen einfachen Hals. Der Wert der Viertelnote entspricht in der Regel dem Puls eines Musikstücks. In einen Vier-Viertel-Takt passen also vier Viertelnoten.

Achtelnoten sind halb so lang wie Viertelnoten oder anders gesagt: Im Zeitraum von einer Viertel kannst du zwei Achtel spielen. Achtel besitzen ein Fähnchen am Hals oder – bei einer Folge mehrer Achtel – einen Balken

Sechzehntelnoten sind halb so lang wie Achtel oder anders gesagt: Im Zeitraum von einer Viertel kannst du vier Sechzehntel spielen. Sechzehntel erkennst du am doppelten Fähnchen beziehungsweise einem Doppelbalken.



Viertelnoten



Achtelnoten mit Fähnchen und überbalkt



Sechzehntelnoten mit Fähnchen und überbalkt

Punktierte Noten

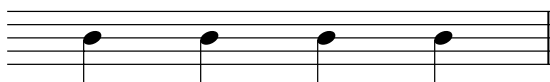
Steht hinter einer Note ein Punkt, so wird diese Note um die Hälfte ihres eigenen Werts verlängert. Eine Viertelnote mit einem Punkt wird also um ein Achtel verlängert, eine Achtelnote mit einem Punkt um ein Sechzehntel usw.



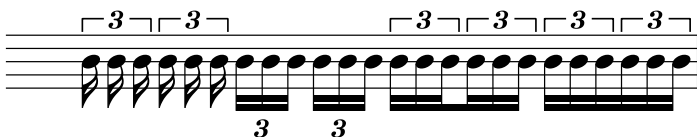
Triolen

Wenn du eine Viertelnote in zwei gleich lange Teile teilst, bekommst du zwei Achtel. Du kannst Viertel aber auch in drei gleich lange Teile dividieren. Dann kommst du auf drei Achtel. Man nennt sie Achteltriolen. Du erkennst sie an dem einfachen Balken und der 3 über der Triolengruppe.

Teilst du eine Achtel in drei gleich lange Teile, notierst du Sechzehnteltriolen – mit zwei Balken und einer 3 über der Gruppe.



Achteltriolen mit Fähnchen und Überbalkung



Sechzehnteltriolen mit Fähnchen und verschiedenen Überbalkungen

Pausenwerte

Stille ist auch ein Teil von Musik. Auch für Pausen gibt es Symbole. Entsprechend des Notenwertes gibt es Viertelpausen, Achtelpausen, Sechzehntelpausen, punktierte ... usw.



Viertelpause



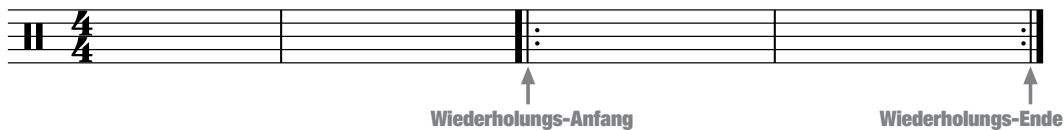
Achtelpause



Sechzehntelpause

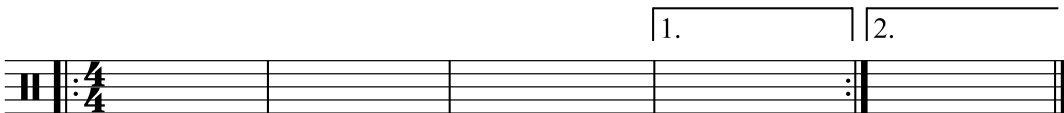
Wiederholungen

Sollen ein oder mehrere aufeinander folgende Takte wiederholt werden, so steht zu Beginn der Passage ein Doppelstrich mit einem Doppelpunkt rechts davon. Am Ende steht ein Doppelstrich mit einem Doppelpunkt links davon. Findest du den ersten Doppelstrich nicht, wiederhole vom Beginn des Stücks.



Haus 1 + 2

Manchmal unterscheidet sich eine Wiederholung nur ganz am Ende vom ersten Durchspielen. Dann stößt du im Notentext auf eine „1.“ und eine „2.“ über dem Notensystem. Die unter einer eckigen Klammer zusammengefassten Takte mit dem Hinweis „1.“ spielst du nur beim ersten Mal. In der Wiederholung überspringst du sie und gehst gleich zu den Takten, über denen „2.“ steht. Man spricht von Haus 1 und Haus 2.



Überspringe in der Wiederholung den Takt unter Haus 1 und spiele direkt ab Haus 2 weiter

Da capo al coda

Spielanweisung, die bedeutet: Wiederhole vom Anfang bis zum Coda-Zeichen. Springe von dort in die Coda.



Akzente

Um eine Betonung (Akzent) zu notieren, schreibst du ein liegendes V mit der Spitze nach rechts über die Note.



Es gibt noch viele, viele weitere Symbole, Spielanweisungen, sogar Tondauern. Hier sind nur die Zeichen aufgeführt, die in diesem Band vorkommen. Zur Erklärung der anderen Zeichen sind zahlreiche Bücher erschienen.