

# Tipps rund um die Schlagzeugnotation (1/4)

von Stefano Gus

## **Einleitung:**

### **Eine Einführung in die Schlagzeugnotation (für das Drumset)!**

*Für Schlagzeuger, Arrangeure, Komponisten und interessierte Musiker, die Informationen zur Schlagzeugnotation benötigen.*

Als Schlagzeuger, Komponist oder Arrangeur wissen Sie, dass die Vielfalt der Schlagzeugnotation genauso reichhaltig ist wie die Klangpalette des Schlagzeugs selbst. Von verschiedenen Verlagen bis hin zu persönlichen Vorlieben der Autoren können Schlagzeugnoten stark variieren. Hier veröffentliche ich einige wertvolle Tipps, wie Sie sich in diesem faszinierenden und manchmal vielschichtigen Notationsdschungel zurechtfinden.

Schlagzeugnotation ist nicht immer einheitlich. Ein und dasselbe Stück könnte in verschiedenen Notationsstilen dargestellt sein. Seien Sie offen für Vielfalt und gewöhnen Sie sich daran, unterschiedliche Schreibweisen zu lesen und zu interpretieren. Das könnte von klassischer Notation mit spezifischen Symbolen bis hin zu modernen, experimentellen Darstellungen reichen.

## **Gründe für die Variabilität der Schlagzeugnotation:**

Das Schlagzeug ist ein äußerst vielseitiges Instrument mit verschiedenen Elementen und Spieltechniken. Diese Vielfalt macht es schwierig, eine allgemein akzeptierte Standardnotation zu schaffen, die alle Facetten des Schlagzeugs umfasst.

In vielen Musikstilen und Musikproduktionen liegt der Fokus auf Melodie, Harmonie und Gesang. Das Schlagzeug nimmt eine begleitende Rolle ein, was dazu führen kann, dass die genaue Notation des Schlagzeugs weniger Aufmerksamkeit erhält. Zudem wird dem Schlagzeuger auch oft bewusst ein grösserer Freiraum zur Interpretation gewährt, so dass auch dadurch nicht vertieft auf dessen Notation eingegangen wird, sondern nur die rudimentären Rhythmen des Songs aufgeschrieben werden.

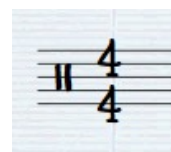
Mittlerweile hat sich jedoch eine "Standardnotation" für ein 5-teiliges Schlagzeug mit Bass-Drum, Snare, drei Toms sowie Hi-Hat, Ride- und Crash-Becken etabliert, die in vielen Büchern und im Internet verwendet wird. Diese Notationsweise möchte ich hiermit vorstellen.

## **Notationskonventionen verstehen:**

Trotz der Vielfalt gibt es einige Konventionen, die in der Schlagzeugnotation weitgehend gültig sind. Notenköpfe für verschiedene Trommeln und Becken, Balkenführung und grundlegende Notenwerte (Rhythmus) sind meist standardisiert. Hier die wichtigsten Beispiele:

### **Schlagzeugschlüssel:**

Der Schlagzeug- oder Perkussionsschlüssel besteht aus zwei vertikalen Balken. Im Bild ist der Schlagzeugschlüssel mit einer Taktartbezeichnung zu sehen.



### **Notenköpfe:**

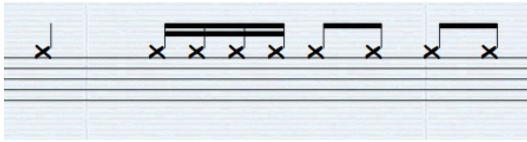
#### **Trommeln:**

Für alle Arten von Trommeln, die also mit einem "Fell" (Drumhead) bespannt sind, verwendet man ganz gewöhnliche Notenköpfe.



**Notenköpfe:****Becken:**

Für alle Arten von Becken (Cymbals und alles, was aus Metall besteht) verwendet man Kreuze (x) (ausser anders vermerkt). Somit lassen sich schon einmal auf einfache Weise die Trommeln von den Becken unterscheiden.

**Rhythmus, Hälse und Verbalkungen:**

Rhythmen werden genau gleich wie bei allen Instrumenten geschrieben, aber mit dem einen Unterschied, dass die Hälse immer auf- oder abwärts gerichtet sind. Beim Schlagzeug handelt es sich um vorwiegend rhythmische Notation, was leichter lesbar ist, wenn die Hälse und Verbalkungen stets in eine Richtung zeigen.

Schreiben Sie also nicht mal aufwärts, dann abwärts (ausser in speziellen Situationen vielleicht, oder in mehrstimmigen Notenbildern). Dass die Hälse also ab dem Ton h' die Richtung wechseln, wie es bei allen Instrumenten üblich ist, wird bei der Schlagzeugnotation ignoriert. *Die Richtung der Hälse (auf- oder abwärts) beeinflusst die Interpretation oder Spielweise nicht.*

**Drum-Key bzw. Legende (Standard-Schlagzeug):**

Fügen Sie zu Ihren Schlagzeugnoten immer auch einen "Drumkey" bzw. eine "Legende" hinzu. Insbesondere dann, wenn Sie irgendwelche Spezialzeichen verwenden. Sie können davon ausgehen, dass ein Schlagzeuger die Standardnotation (so wie sie hier grundsätzlich beschrieben wird) beherrschen sollte, nicht aber irgendwelche spezielleren Symbole. Um ein effizientes Arbeiten zu gewährleisten, sollte man - vor allem wenn es über die Standardnotation hinaus geht - aber besser immer, eine Legende beifügen. Diese könnte wie folgt aussehen:

Bass Drum	Snare	Tom 1	Tom 2	Tom 3	Hi-Hat
Hi-Hat offen	Hi-Hat geschlossen	Hi-Hat Fuss	Ride	Ride Bell	Crash

**Erläuterungen zur Legende:**

(Die tonalen Bezeichnungen dienen nur für das bessere Verständnis und gehen vom Violinschlüssel aus. Klanglich haben sie beim Drumset keine Bedeutung).

**Bass-Drum:**

Die Bass-Drum wird auf dem f' geschrieben, diese Position ist sehr verbreitet und gut. Möchten Sie eine zweite Bass-Drum (double-Bass) notieren, empfehle ich, sie auf dem e' zu notieren (also direkt auf der Linie unter dem f').

**Snare:**

Die Snare hat sich in der Schlagzeugnotation auf dem c'' so gut wie etabliert. Dies sollte man also auch nicht ändern, diese Position ist gut.

**Toms:**

Bei der Notation der drei Toms ist die folgende Notation bereits sehr verbreitet: Tom 1 auf dem e'', Tom 2 auf dem d'', Tom 3 auf dem a'.

**Hi-Hat:**

Wie gesagt, verwendet man bei den Becken Kreuze (x), im Gegensatz zu den Trommeln, die ganz normale Notenköpfe haben. Die Hi Hat wird auf dem g'' geschrieben. Hier ist zu beachten, dass die Hi-Hat bei einem Kreuz x ohne zusätzlichem Zeichen (siehe unten) immer geschlossen angespielt wird.

**Hi-Hat offen:**

Der Kreis (wie ein kleines o), steht für offen. Bei diesem Schlag muss die Hi-Hat also geöffnet angespielt werden. Es ist zu beachten, dass die Hi-Hat auch über längere Strecken geöffnet bleiben kann, meist wird dabei dann aber die halboffene Version verlangt. Die halboffene Hi-Hat hätte in der Notation dann noch einen diagonalen Strich durch das o. Bleibt für eine längere Strecke die Hi-Hat halboffen, muss für jede einzeln geöffnete Hi-Hat ein o mit diagonalem Strich gesetzt werden. Dies macht die Öffnung der Hi-Hat gut sichtbar und erleichtert die Interpretation.

**Hi-Hat schliessen:**

Das Plus + steht für "schliessen". Bei diesem Schlag muss die zuvor geöffnete Hi-Hat also geschlossen erklingen, d. h., geschlossen angespielt werden. Der Kreis o und das Plus + arbeiten demzufolge zusammen. Bleibt die Hi-Hat danach geschlossen, wird einfach ein x gesetzt, das + muss also nur einmalig gesetzt und nicht weitergeführt werden.

**Hi-Hat Fuss**

Hierbei wird die Hi-Hat mit dem linken Fuss gespielt (getreten). Das wird auf dem d' geschrieben.

**Ride:**

Das Ride wird auf dem f'' geschrieben und soll mit der Stockspitze angespielt werden.

**Ride Bell:**

Unter "Ride Bell" versteht man die Kuppe des Rides, also die Wölbung in der Mitte eines jeden Beckens (ausser flat Rides). Wenn die Kuppe mit dem konischen Teil des Stockes (da, wo der Stock zur Spitze hin dünner wird), angespielt wird, entsteht ein schärferer durchdringender Ton. Die Ride Bell wird auch auf dem f'' geschrieben, das Kreuz erhält hier aber zusätzlich noch einen umschliessenden Kreis.

**Crash:**

Das Crash Becken wird auf dem a'' geschrieben und soll am Rand mit dem Stockschaft angespielt werden, damit ein voller Klang entsteht.

**Drum-Key für die Partitur und Drum-Chart:**

In einer Partitur füge ich immer einen Drum-Key hinzu, er könnte wie der folgende aussehen.

**Drum-Key**

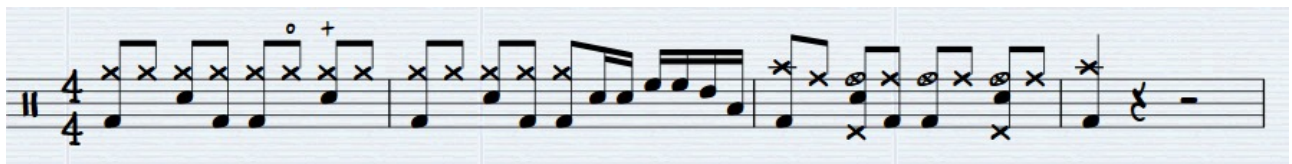
CR	=	Crash	
HH	=	HiHat	
R	=	Ride	
HHF	=	HH Fuss	
BD	=	Bass Drum	
SD	=	Snare Drum	
T1	=	Tom 1	
T2	=	Tom 2	
T3	=	Tom 3	

Bei diesem Drum-Key können Sie davon ausgehen, dass er einem Schlagzeuger geläufig ist. Je nachdem wie explizit aber der Drumpart ausgearbeitet sein soll, kann man ihn natürlich auch erweitern. Fügen Sie dann unbedingt einen entsprechenden Drum-Key hinzu, um Fragen und Unklarheiten zu vermeiden und effizient proben zu können. Die Zeichen für die Hi-Hat Öffnungen (o +) müssen Sie im Drum-Key übrigens nicht speziell angeben, einem Schlagzeuger ist dies vertraut. Falls Sie mit den Bezeichnungen der einzelnen Teile des Schlagzeugs noch nicht so vertraut sind, finden Sie im *Download des detaillierteren Drum-Keys* noch eine Darstellung mit Bezeichnungen aller Teile des Schlagzeugs.

### **Drum-Chart Notation:**

Es gibt grundsätzlich vier Hauptarten, wie Schlagzeugnoten geschrieben werden können. Jede dieser Notationsarten hat ihre Vor- und Nachteile. Schlagzeuger, Komponisten und Arrangeure sollten mit allen vier Arten vertraut sein. In dieser Anleitung verwende ich die einstimmige Schreibweise. Sie erweist sich in vielen Fällen als äußerst effizient und weniger aufwendig beim Schreiben sowie beim Setzen der Noten im Vergleich zu mehrstimmigen Schreibweisen. Mit etwas Übung kann man die einstimmige Schreibweise rasch beherrschen, und sie ist angenehm und leicht zu lesen. Weitere Informationen zu den vier Notationsarten finden Sie im vierten Teil dieser Anleitung (folgt in demnächst).

Angewendet auf eine Drum-Chart sieht dies dann so aus: In diesen vier Takten wird der komplette Drumkey verwendet, der in dieser Anleitung beschrieben ist.



### **Nachfolgend eine Beschreibung:**

**Takt 1** zeigt einen einfachen Pop-Groove mit einer Hi-Hat-Öffnung auf Schlag 3+ und der Schließung auf Schlag 4.

**Takt 2** setzt den Pop-Groove fort, wobei ab Schlag 3+ ein Fill notiert ist.

In **Takt 3** sind auf Schlag 1 die Bass Drum und das Crash-Becken zu sehen, danach wird der Pop-Groove auf dem Ride-Becken fortgesetzt, abwechselnd zwischen Ride und der Kuppe. Die Hi-Hat wird auf Schlag 2 und 4 mit dem Fuß gespielt.

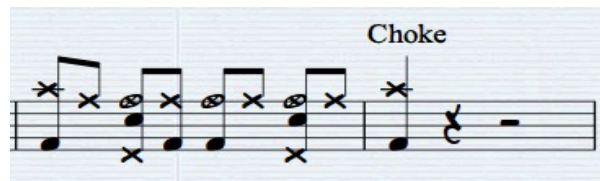
In **Takt 4** ist auf Schlag 1 eine Bass Drum mit einem Crash notiert, der Rest des Takts besteht aus Pausen.

**Hier gibt es eine spezifische Überlegung:** Gelegentlich mag es unklar erscheinen, wie lange das Crash-Becken in dieser Situation ausklingen soll. Einerseits können Sie davon ausgehen, dass alle Noten (einschließlich Halben und Ganzen) auf dem Schlagzeug kurz klingen (üblicherweise erklingen Trommeln kurz). Andererseits neigen Becken ohne zusätzliche Angaben (als Kreuze notiert) dazu, auch bei kurzen Noten (Achtel, Viertel) länger nachzuklingen, mit Ausnahme der geschlossenen Hi-Hat. Im Allgemeinen kann das Crash-Becken trotz der Pausen wie in **Takt 4** ausklingen, wie es zum Beispiel bei Schlussnoten üblich ist. Überlassen Sie es dem Schlagzeuger, ob er das Crash-Becken ausklingen lässt oder nicht. Ein erfahrener Schlagzeuger wird dies intuitiv entsprechend der musikalischen Situation richtig umsetzen.

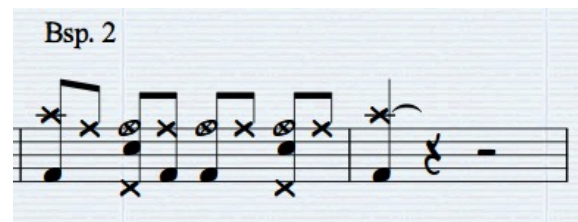
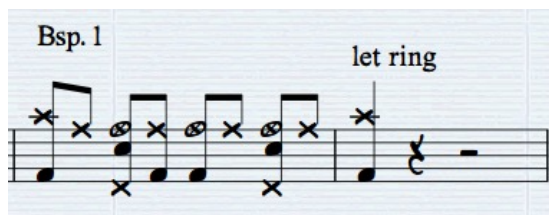
### **Choke:**

Wenn jedoch im **Takt 4** das Crash-Becken kurz erklingen soll, also sofort gestoppt (nach dem Anspielen mit der Hand abgedämpft) werden soll, verwendet man den Begriff "**Choke**". Schreiben Sie ihn direkt über die Viertelnote, wie im folgenden Beispiel dargestellt. Dies bedeutet nun, dass das Crash-Becken kurz erklingen soll und direkt nach Schlag 1 abgedämpft werden muss. Andererseits, ohne den Begriff "**Choke**", kann es trotz der Pausen ausklingen. Es ist üblicherweise nicht erforderlich, ein Becken als Ganze- oder Halbenote zu notieren. Ich bevorzuge den hohlen Notenkopf mit einem Kreuz für die Notation der Kuppe, da er mit dem Kreuz immer noch das Becken repräsentiert und der umgebende Kreis dann die Kuppe signalisiert.

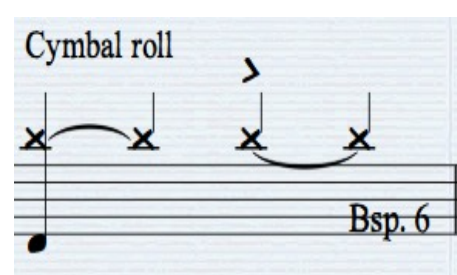
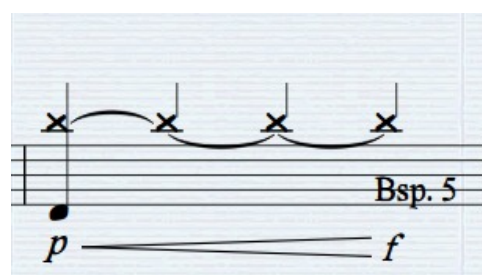
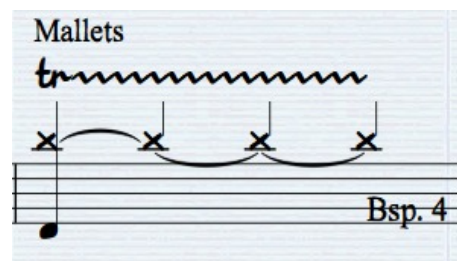
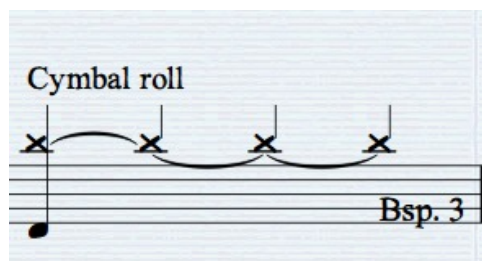


**let ring:**

Möchte man sicherstellen, dass das Becken ausklingt, kann man dafür durchaus auch verbale Angaben verwenden. Eine gängige Bezeichnung hierfür ist zum Beispiel "let ring" (**siehe Beispiel 1**). Manchmal wird auch ein Haltebogen verwendet, der "ins Leere" geht, um das Ausklingen zu signalisieren (**siehe Beispiel 2**). Diese beiden Möglichkeiten müssen jedoch nicht zwingend verwendet werden, sondern vielleicht nur dann, wenn es an der entsprechenden Stelle besonders wichtig erscheint. Ich persönlich verwende hierbei "let ring".

**Cymbal roll, Cymbal swell:**

Wenn der Schlagzeuger das Becken nicht einfach ausklingen lassen, sondern mit einem schnellen Einer-Wirbel das Becken konstant ertönen und anschwellen lassen soll, können auch mehrere Viertelnoten mit Haltebögen gekoppelt werden (**siehe Beispiel 3**). Auch hier sind verbale Angaben immer hilfreich. Gängige Bezeichnungen sind "Cymbal swell" oder "Cymbal roll". Es ist auch möglich, das Becken mit gehaltenen Viertelnoten und einem Triller anzugeben (**siehe Beispiel 4**). Zusätzlich können Sie angeben, welche Art Stöcke (z. B. Mallets) verwendet werden sollen. Beachten Sie dabei, dass der Schlagzeuger etwas Zeit benötigt, um die Stöcke zu wechseln, wenn dies mitten im Stück geschieht. Des Weiteren können Sie mit einer Crescendo- oder Decrescendo-Gabel angeben, wie das Becken an- bzw. abschwellen soll (**siehe Beispiel 5**). Falls Sie mehrere Impulse möchten, unterbrechen Sie die Haltebögen an der entsprechenden Stelle. Im **Beispiel 6** wird der Schlagzeuger den Cymbal roll bei Schlag 3 neu beginnen, sodass der neue Impuls hörbar ist. Von Schlag 2 bis 3 wird der Schlagzeuger weiterspielen; der Akzent auf Schlag 3 wird den neu angesetzten Impuls stärker hervorheben. In allen Beispielen endet der Cymbal roll auf Schlag 4. Hier sind die entsprechenden Beispiele:



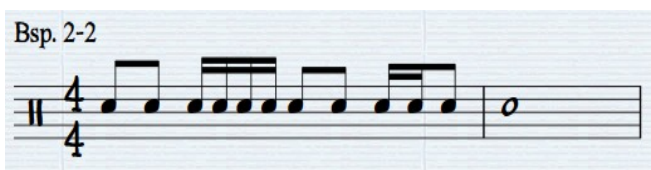
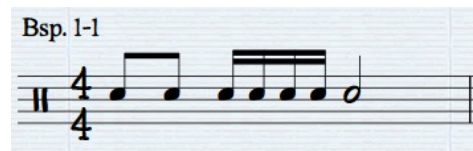
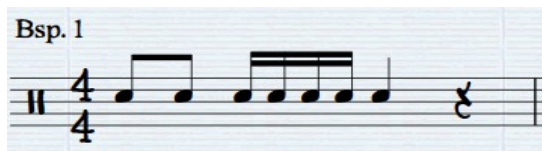
# Tipps rund um die Schlagzeugnotation (2/4)

von Stefano Gus

## Lange Noten:

Wenn eine Phrase zum Beispiel auf Schlag 3 endet, ist es üblich, eine Viertelnote auf Schlag 3 und eine Viertelpause auf Schlag 4 zu schreiben (**siehe Beispiel 1**). Endet die Phrase auf Schlag 1, wird oft eine Viertelnote auf Schlag 1, eine Viertelpause auf Schlag 2 und eine Halbpause auf Schlag 3 geschrieben (**siehe Beispiel 2**). Dies entspricht den kurzen Klängen der Trommeln.

In Beispiel 1 könnte jedoch, auch wenn weniger üblich, problemlos eine Halbenote auf Schlag 3 (**siehe Beispiel 1-1**) und in Beispiel 2 im zweiten Takt eine Ganzenote auf Schlag 1 (**siehe Beispiel 2-2**) geschrieben werden. Der Schlagzeuger würde trotzdem nur einen Schlag spielen, und die Halbe- bzw. Ganzenote würde trotz ihrer Länge kurz erklingen. Halbe-, Ganze- sowie auch gebundene Noten geben am Schlagzeug nicht grundsätzlich an, dass sie lange erklingen oder gewirbelt werden sollen. Dafür sind weitere Zeichen erforderlich, die weiter unten bei "Wirbel-Arten" genauer beschrieben werden.



## Wirbel-Arten:

Wenn die Halbenote als Wirbel erklingen soll, gibt es zwei Möglichkeiten, dies zu kennzeichnen. Man kann die Halbenote entweder als Presswirbel oder als offenen Wirbel spielen. Der Presswirbel besteht aus feinen und sehr dichten Schlägen, während der offene Wirbel aus klar gespielten und hörbaren schnellen Doppelschlägen besteht. Der offene Wirbel wirkt stärker und prägnanter.

**Eine wichtige Bemerkung:** Wirbel werden generell mit einem Bindebogen dargestellt. Bei Wirbeln ist der Bogen also nicht als Haltebogen zu interpretieren; der Abschlagnote (in den Beispielen jeweils Schlag 1 im zweiten Takt) muss also gespielt werden! Der Bindebogen suggeriert vielmehr, dass die lange Note in ihrer vollen Länge erklingt. Beim offenen Wirbel (**Beispiel 6**) hat der Abschlagnote sogar noch einen Akzent, was seine Prägnanz unterstreicht.

**Beispiel 3** zeigt den Presswirbel. Er wird hier als Triller geschrieben, was der klassischen Notation entspricht. Der Schlagzeuger spielt hier einen Presswirbel, exakt in der Länge einer Halbenote, die mit einem Abschlagnote auf Schlag 1 des zweiten Taktes endet. Einen Triller kann man natürlich über jeden Notenwert schreiben, vorwiegend sind es aber Ganze-, Halbe-, Viertel- und Achtelnote.



**Beispiel 4** zeigt ebenfalls den Presswirbel, jedoch in einer modernen Schreibweise, bekannt als Buzz-Roll (z). Diese Schreibweise eignet sich auch, um dem Presswirbel zusätzliche rhythmische Impulse hinzuzufügen.

In **Beispiel 5** wird der Presswirbel mit rhythmischen Impulsen gespielt. Der Schlagzeuger setzt den Presswirbel bei jeder mit dem "z" bezeichneten Note neu an und wirbelt sozusagen den geschriebenen Rhythmus.



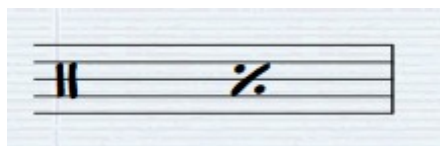
**Beispiel 6** zeigt auf Schlag 3 im ersten Takt den offenen Wirbel, der auch als Zweierwirbel oder Double-Stroke-Roll bekannt ist. Da hier alle Schläge ausgespielt werden, wird auch die genaue Anzahl der Schläge angegeben, in diesem Fall 17 (strokes). Es ist jedoch kein Problem, wenn Sie die Anzahl der Schläge nicht angeben, da der Schlagzeuger die Notenlänge automatisch entsprechend der Anzahl der 32tel-Noten interpretieren wird. In Partituren muss dies nicht angegeben werden.

Das Prinzip ist wie folgt: Eine Halbenote besteht aus 16 zweiunddreißigstel Noten. Die drei Balken deuten also an, dass in der Länge einer Halbenote 16 zweiunddreißigstel Noten ausgespielt werden müssen. Der Abschlag, der hier immer dazugehört, ist also der 17. Schlag. Dementsprechend wären es bei einer Viertelnote 8 32tel plus Abschlag (9str.). Bei einer Achtelnote sind es 4 32tel plus Abschlag (5str.). Denken Sie hierbei an die Noten- oder Rhythmuspyramide, um dies zu verstehen.

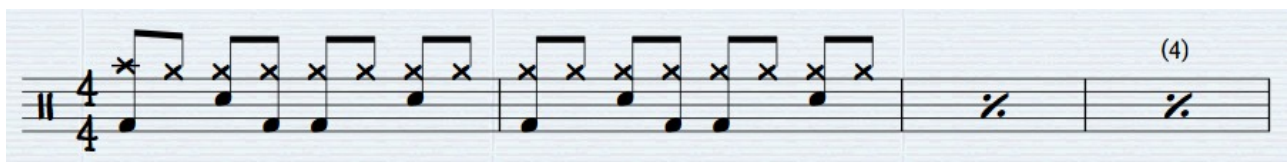


### **"Faulenzer" für wiederholende Takte:**

Oft wird der gleiche Groove für mehrere Takte wiederholt. Nutzen Sie dazu unbedingt die sogenannten "Faulenzer". Dieses Zeichen sieht folgendermaßen aus:



Dieses Zeichen bedeutet, dass der vorhergehende Takt exakt wiederholt werden muss. Es ist oft einfacher, den Groove nur einmal zu schreiben, sodass man ihn auswendig lernt und ihn dann entsprechend der Anzahl Faulenzer wiederholt. Das sieht dann wie folgt aus:



**Takt 1:** Hier ist der Groove normal ausgeschrieben. In **Takt 2** wird der Groove von Takt 1 zwar wiederholt, aber nicht identisch. Auf Schlag 1 befindet sich ein Hi-Hat und nicht ein Crash-Becken wie in Takt 1. Daher muss Takt 2 ausgeschrieben werden. **Takt 3** ist eine exakte Wiederholung von Takt 2, daher kann ab hier ein Faulenzer gesetzt werden. Dies kann nun so lange fortgesetzt werden, bis eine Änderung eintritt oder etwas anderes gespielt werden muss. Bei mehreren Faulenzern wird in jedem vierten Takt die entsprechende Zahl in Klammern notiert, also (4), (8) usw. (**Takt 4**). Dies ist hilfreich, um die Anzahl der wiederholenden Takte schnell zu erfassen.

Des Weiteren gibt es auch zweifache und vierfache Faulenzer.



Beim zweifachen Faulenzer werden die beiden vorhergehenden Takte exakt wiederholt. Beim vierfachen Faulenzer werden die vier vorhergehenden Takte exakt wiederholt. Beachten Sie, dass der einfache Faulenzer in die Taktmitte geschrieben wird, während die zweifachen und vierfachen Faulenzer jeweils über den Taktstrich geschrieben werden, der sich genau in der Mitte von allen zwei oder vier Takten befindet. Bei zweifachen oder vierfachen Faulenzern wird die Anzahl der Takte darüber geschrieben. Die Anzahl der Slashes signalisiert ebenfalls die Anzahl der zu wiederholenden Takte.

Es gibt oft Drum-Charts, bei denen alles ausgeschrieben ist, auch wenn sich die gleichen Takte oft wiederholen. Machen Sie das bitte nicht und verwenden Sie Faulenzer. Sie können dadurch eine Drum-Chart beispielsweise von 4 auf 2 Seiten reduzieren, da die Faulenzer viel weniger Platz benötigen und es auch angenehmer zu lesen ist.

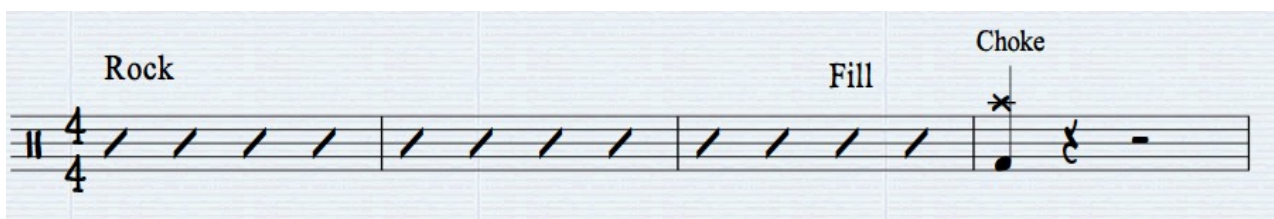
### **Slashes für freiere Interpretationen:**

In der Notation werden Slashes als Schrägstriche notiert (Slash = Schrägstrich). Das sieht dann folgendermaßen aus:



Slashes werden entsprechend der Taktart und den Zählzeiten geschrieben. Im Beispiel handelt es sich um einen Viervierteltakt mit den Zählzeiten 1, 2, 3, 4. Daher werden auch vier Slashes geschrieben, da jeder Slash einer Zählzeit entspricht. Generell kann man sagen, dass diese Slashes die Bedeutung haben "es läuft" oder "spiele". Was nun genau gespielt werden muss, kann verbal angegeben werden. Sie können von einem Schlagzeuger erwarten, dass er grundlegende Grooves in sämtlichen Stilrichtungen auswendig beherrscht. Dazu gehören zum Beispiel: Pop, Rock, Funk, Latin, Shuffle, Swing, Bossa Nova, Salsa, Reggae, Hip Hop usw.

Des Weiteren können Sie auch angeben, wo der Schlagzeuger einen Fill oder ein Solo spielen soll. Sie können davon ausgehen, dass der Schlagzeuger Fills und Soli spontan spielen kann. Dies könnte dann wie folgt aussehen:



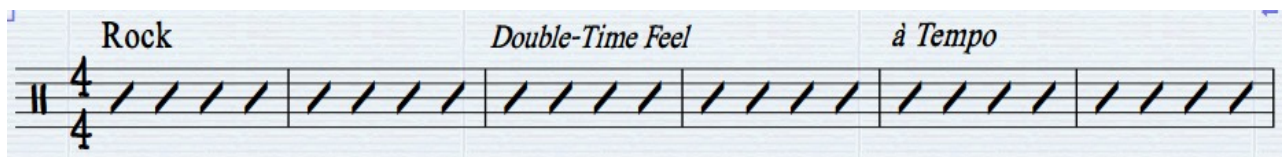


In **Takt 1** soll der Schlagzeuger also einen Rock-Groove spielen, den er nach Gehör dem Song anpasst. Dies läuft nun weiter, bis zur nächsten Angabe. Im Gegensatz zum Faulenzer, der eine exakte Wiederholung verlangt, kann hier freier gespielt werden. Der Groove darf also passend zum Song leicht und spontan variiert werden. Die nächste Angabe erfolgt also ab **Takt 3** bei Schlag 3. Hier soll ein Fill gespielt werden, der bis zum Schlag 1 in Takt 4 gespielt werden muss. In **Takt 4** ist es dann wieder konkret; hier muss eine Bass Drum mit einem abgedämpften Crash-Becken gespielt werden.

Sie können auch angeben, ob der Schlagzeuger z.B. mit Stöcken, Ruten, Mallets oder Besen spielen soll. Bei den Fills bezeichne ich alles, was einen Takt lang ist, als Fill. Einen zweitaktigen Fill bezeichne ich als Solo-Fill und alles, was länger ist, bezeichne ich als Solo. Für längere Fills und Soli verwende ich gerne eine gestrichelte Linie, die am Ende geschlossen ist. Das sieht dann so aus:



Sie können weitere Angaben machen, um den Song abwechslungsreicher zu gestalten. Zum Beispiel können Tempo- oder Feel-Angaben gemacht werden, ohne viele Noten zu schreiben. Verwenden Sie zum Beispiel "Double-Time" oder "Half-Time". Um diese Anweisungen von anderen Angaben klarer zu unterscheiden, schreibe ich sie kursiv. Das könnte in der Chart dann so aussehen:



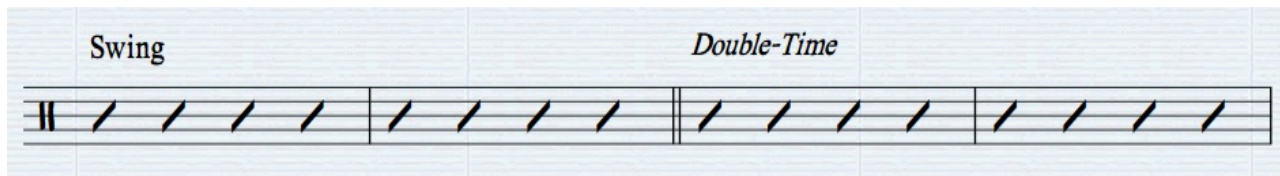
Double-Time-Feel bedeutet hier, dass der Grundpuls (das Grundtempo) des Stücks gleich bleibt, aber der Musiker doppelt so schnell spielt. Meist betrifft dies dann die gesamte Rhythmusgruppe, muss es aber nicht. Wenn man wieder zum ursprünglichen Tempo zurückkehren möchte, schreibt man an entsprechender Stelle "à Tempo". Dies bedeutet "wieder im ursprünglichen Tempo". Ausnotiert könnte ein Schlagzeuger dabei Folgendes spielen:



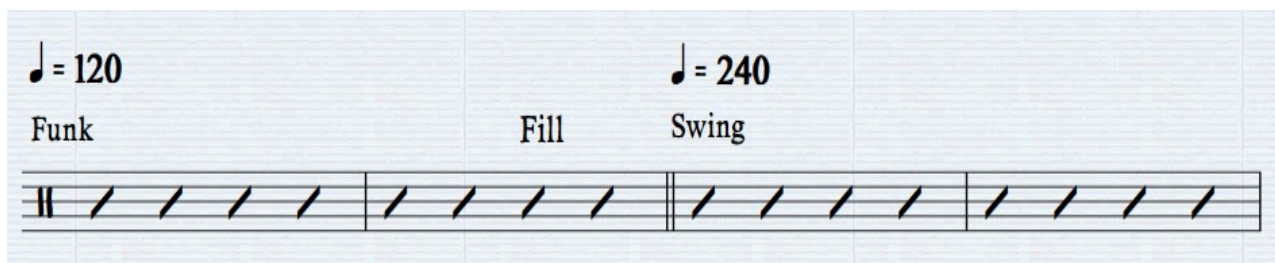
Anstelle von "Double-Time Feel" könnte man auch "Half-Time Feel" verwenden. Dann würde das ausnotiert folgendermaßen aussehen:



Neben dem "Double-Time-Feel" gibt es auch die "Double-Time". Diese findet sich oft in Jazz- oder Latin-Stücken wieder. Dabei wird das tatsächliche Tempo verdoppelt, also zum Beispiel von 120 BPM auf 240 BPM. Beachten Sie, dass die Akkordfolgen dann ebenfalls doppelt so schnell gespielt werden müssen, da sich das Grundtempo verdoppelt. "Double-Time" bietet sich gut an Stellen an, bei denen die Akkorde jeweils einen Takt lang oder länger und weniger aktiv sind, wie auch in modalen Stücken. In der Notation ändert sich nichts, jedoch wird spielerisch alles doppelt so schnell gespielt. Natürlich ist auch "Half-Time" denkbar, besonders in schnellen Stücken, die dann zur Entspannung einen langsamen Mittelteil haben sollen. Hierbei sind die Akkordfolgen dann nur noch halb so schnell, da sich das Grundtempo halbiert. Hier ein Beispiel für Double-Time:



Alternativ kann dies vor allem in anderen Stilrichtungen auch als Tempowechsel gesetzt werden. Das sieht dann zum Beispiel so aus:



Diese Angaben betreffen, wie gesagt, meistens die ganze Rhythmusgruppe. Geben Sie dies also auch für Bass, Gitarre und Piano bzw. Keyboard an. Ferner kann man solche Abschnitte durch eine Doppellinie trennen, was es sichtbarer sowie klarer macht. Denken Sie beim Schreiben immer daran, dass die Proben möglichst effizient und ohne viele Erklärungen ermöglicht werden sollen.

### **Sammelpausen:**

Bei Intros oder Interludes, bei denen das Schlagzeug oder andere Instrumente mehrere Takte pausieren, sollten Sammelpausen verwendet werden. Hierbei kann viel Platz auf dem Notenblatt gespart werden. Eine Sammelpause erkennt man anhand des dicken horizontalen Balkens mit abgeschlossenen Enden und der jeweiligen Anzahl Takte über dem Balken. Das kann dann wie folgt aussehen:



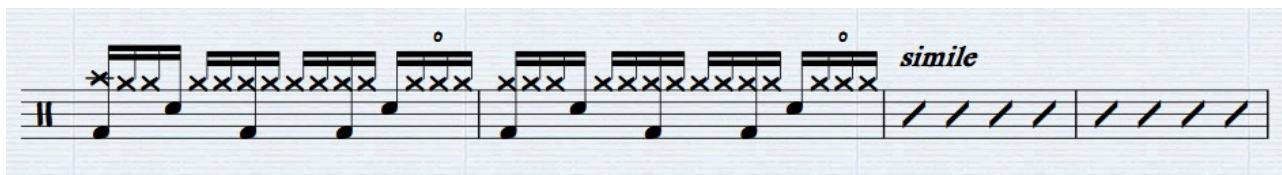
Die Sammelpause im zweiten Takt gibt an, dass für acht Takte pausiert werden soll. In der Notationssoftware werden in den Einzelstimmen die Sammelpausen üblicherweise automatisch gesetzt. Falls nicht, empfiehlt es sich, diese Einstellung vorzunehmen.

**Simile:**

Natürlich kann man, wie oben erwähnt, anhand der Slashes schnell, einfach und effizient eine Drum-Chart schreiben, ohne viele Noten setzen zu müssen. Bei Unsicherheiten sollten Sie immer verbale Angaben machen, um dem Schlagzeuger Hinweise zur Interpretation zu geben. Es geht darum, die Musik möglichst genau und gut umzusetzen sowie effizient zu proben. Lange Diskussionen in Proben sollten und können also möglichst vermieden werden.

Es empfiehlt sich, in den ersten Takten immer einen klaren Groove zu notieren und dabei stets von den Basic-Grooves auszugehen. Das ist für den Schlagzeuger sehr hilfreich, da Sie ihm damit eine Richtung angeben, falls er den Groove improvisieren soll. Denn bei der alleinigen Angabe "Funk" z.B. ist noch lange nicht klar, was genau gespielt werden soll, und der Schlagzeuger hat hier viel Freiheit. Sie können natürlich auch immer explizit ausschreiben, was Sie sich vorstellen. Passen Sie dies Ihren Vorstellungen jeweils an.

Wenn Sie einen Basic-Groove angeben und dem Schlagzeuger dennoch Freiheiten bei der Interpretation gewähren möchten, ist es ein guter Weg, mit dem Begriff "simile" zu arbeiten. Dies kann wie folgt umgesetzt werden:



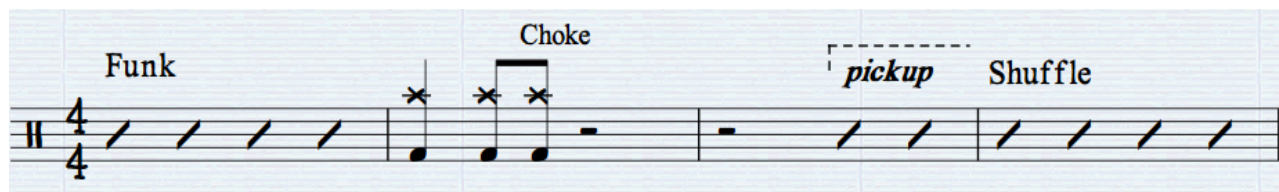
Der Begriff "simile" trägt hier viel zur Klarheit bei. Es signalisiert dem Schlagzeuger, dass er auf ähnliche Art weiterspielen soll (simile = ähnlich), und gibt ihm gleichzeitig auch eine gewisse Interpretationsfreiheit, was Schlagzeuger mögen. Solche Begriffe können in Kleinschrift fett kursiv gesetzt werden. Wenn Sie dies bei ähnlichen Angaben konsequent beibehalten, schafft dies auch Klarheit in der Chart. Kleine Details machen viel aus. Denken Sie beim Schreiben immer daran, den Lesefluss zu fördern.

# Tipps rund um die Schlagzeugnotation (3/4)

von Stefano Gus

## Pickup, Pickup-Fill:

Wenn das Schlagzeug nach einer längeren Pause (Break) den Groove wieder aufnehmen soll, ist es eine gute Idee, nicht direkt in den Groove einzusteigen (was natürlich auch funktioniert), sondern mit einem einleitenden Fill zu beginnen. Dies nennt man dann "Pickup" oder "Pickup-Fill". Ein Pickup-Fill ist besonders hilfreich, wenn der neue Teil des Stückes in einem anderen Stil gespielt wird. Es kann also einen neuen Stil einleiten und den Wiedereinstieg in den Groove flüssiger und klarer gestalten. In der Drum-Notation sieht das dann so aus:



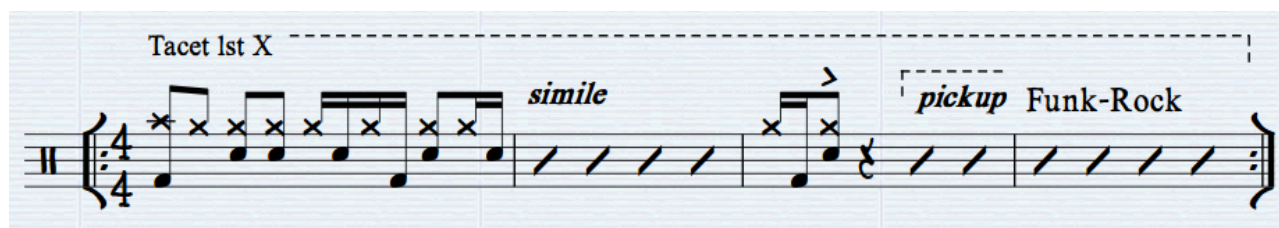
In **Takt 1** spielt der Schlagzeuger einen Funk-Groove, gefolgt von zwei ausgeschriebenen Kicks in **Takt 2** (auf Schlag 1 und Schlag 2) und einem Choke auf Schlag 2+. In **Takt 3** soll der Schlagzeuger nach dem Break einen neuen Groove (Shuffle) mit einem Pickup-Fill einleiten. Da ein Shuffle-Groove (**Takt 4**) ternär ist, wird der Schlagzeuger den Pickup-Fill möglicherweise triolisch spielen, um den Shuffle fließend einzuleiten. Sie können von einem Schlagzeuger erwarten, dass er intuitiv einen passenden und gut klingenden Pickup-Fill spielt. Natürlich ist ein solcher Pickup-Fill auch am Anfang eines Stückes möglich. In diesem Fall würde ich es dann jedoch als Intro-Fill bezeichnen. Dies könnte dann folgendermaßen aussehen:



## Tacet:

Tacet bedeutet, dass ein Instrument oder eine Stimme für einen bestimmten Abschnitt eines Stückes pausiert oder nicht spielt. Es wird oft verwendet, um anzuzeigen, dass eine Passage für ein bestimmtes Instrument oder eine bestimmte Stimme stumm bleibt, während andere Instrumente oder Stimmen spielen. In der Notation erscheint "Tacet" oft über der entsprechenden Instrumenten- oder Stimmenzeile. "Tacet" bedeutet so viel wie "es schweigt" oder "es bleibt stumm".

Tacet wird oft verwendet, um anzuzeigen, dass eine bestimmte Stimme oder ein Instrument für einen Abschnitt nicht spielt, obwohl Noten in diesem Abschnitt vorhanden sind. Dies ist im folgenden Beispiel ersichtlich:



Diese vier Takte werden wiederholt, wobei das Schlagzeug beim ersten Durchlauf pausieren soll. "Tacet 1st X" ist in einem solchen Fall eine klare und effektive Möglichkeit, dies zu kennzeichnen.



**Play X Bars:**

Gerade in Formteilen, bei denen der Schlagzeuger einen improvisierenden Solisten begleiten muss, findet man folgende oder ähnliche Darstellungen:

"Play 16x" in **Beispiel 1** bedeutet hier, dass der Schlagzeuger für 16 Takte den Groove (je nach Angabe) beibehalten und spielen muss. Wird keine Angabe zum Groove gemacht (wie in diesen Beispielen), soll der Groove gespielt werden, den man in den Takten zuvor gespielt hat. Eine solche Darstellung und Angabe kann man für Grooves, aber auch für das Solieren nutzen. So könnte man anstelle von "Play 16x" für einen begleitenden Groove natürlich auch "Solo 16 Bars" oder Ähnliches schreiben. Wichtig ist auch hier, wie immer, die Klarheit, damit der Musiker genau weiß, was er machen soll.

**Beispiel 2** zeigt eine andere Darstellung des Gleichen, die man auch oft antrifft. Dies hängt manchmal auch ein bisschen von der verwendeten Notationssoftware ab.



Gerade bei längeren begleitenden Abschnitten, wie z.B. bei 16 Takten, ist es ratsam zu überlegen, ob man die Anzahl der Takte in irgendeiner Form aufteilen möchte. **Beispiel 3** zeigt eine Aufteilung von 4x4 Takten. Hierbei wird in jedem vierten Takt vom Schlagzeug ab Schlag 2 ein leichter Fill gespielt, wodurch die Form deutlicher hervorgehoben wird. Dies kann gerade in langen und harmonisch statischen Passagen zur formalen Klarheit beitragen.

"Light Fill" deutet darauf hin, dass der Fill nicht zu sehr im Vordergrund stehen darf und die Band und den Solisten unterstützen soll, aber nicht stören darf. Hier ist also einiges möglich, um die Begleitung interessanter zu gestalten und das musikalische Gesamtbild zu bereichern.

**till cue, on cue:**

In improvisierten Teilen möchte man dem Solisten möglichst viel Freiheit gewähren, um einen Spannungsbogen zu erzeugen. Da dies meistens aus dem Moment heraus entsteht, sind improvisierte Teile formal gesehen oft unterschiedlich lang. Um das Solo gut beenden zu können und in den nächsten Formteil überzugehen, bedient man sich der Begriffe "till cue" und "on cue".

**till cue: (Bedeutung: bis zum Zeichen, bis zum Signal)**

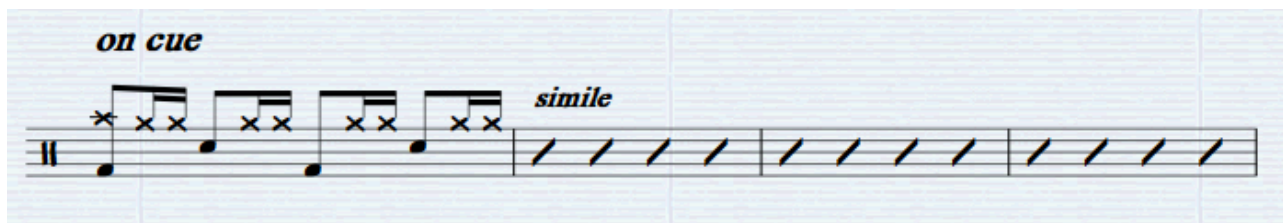
Diese Anweisung bedeutet, dass die Musiker den Abschnitt oder Formteil so lange wiederholen sollen, bis jemand ein Zeichen oder ein Signal gibt. Dieses Zeichen kann vom solierenden Musiker, aber auch vom Dirigenten, dem Bandleader oder anderen Musikern sowie auch von einer visuellen oder akustischen Markierung (z.B. bei Theatermusik) kommen. Es sollte also von Beginn an definiert werden, wer dieses Zeichen geben wird. Es weist die Musiker an, zur richtigen Zeit in den nächsten Formteil des Stückes überzugehen. Die Anzahl der Wiederholungen bis zum Zeichen hin ist also unbestimmt.



In diesem Beispiel muss der Schlagzeuger die viertaktige Form mit einem Rock-Groove so lange spielen und wiederholen, bis der entsprechende Musiker oder er selbst das Zeichen gibt. Natürlich muss das Zeichen an der richtigen Stelle, also vor allem früh genug, gegeben werden, damit fließend in den nächsten Teil gewechselt werden kann. Bei dieser viertaktigen Form sollte das spätestens im zweiten Takt geschehen.

#### **on cue: (Bedeutung: auf Zeichen, auf Signal)**

Das folgende Beispiel zeigt nun den nächsten Teil an, bei dem es weitergeht. Er ist gekennzeichnet mit der Angabe "on cue".



#### **Section Kicks:**

"Section Kicks" sind Betonungen und Akzente, die der Schlagzeuger mitspielen muss, wobei der Groove aber nicht unterbrochen werden darf. Section Kicks sind Akzente, die nur von einem Teil der Band oder des Ensembles gespielt werden und deshalb nicht zu stark interpretiert werden sollten. Vielmehr werden Section Kicks in den Groove implementiert, wobei der Groove entsprechend abgeändert werden kann, um die Akzente hervorzuheben. Da grundsätzlich der Groove weiterlaufen soll und nicht unterbrochen wird, werden Section Kicks über der obersten Notenlinie als sogenannte Stichnoten geschrieben. Stichnoten sind kleiner als gewöhnliche Noten. Das sieht dann folgendermassen aus:



In **Takt 1** haben wir einen einfachen Pop-Groove. In **Takt 2** soll der Pop-Groove weitergespielt werden, jedoch mit Akzenten auf Schlag 2+, 3+ und 4. Sie können davon ausgehen, dass ein Schlagzeuger das interpretieren kann, und es ist oft besser und einfacher, dies auch dem Schlagzeuger zu überlassen, als selbst etwas auszudenken (natürlich kann man das machen, wenn man eine bestimmte Vorstellung und Idee hat, wie es gespielt werden soll). Jedoch klingt es meistens am besten, wenn der Schlagzeuger das spontan aus dem Spielfluss heraus interpretiert.

Wie bereits erwähnt, sollen diese Section Kicks in den Groove interpretiert werden, sodass der Groove weiterläuft und nicht unterbrochen wird. In **Takt 2** könnte der Schlagzeuger Folgendes spielen:

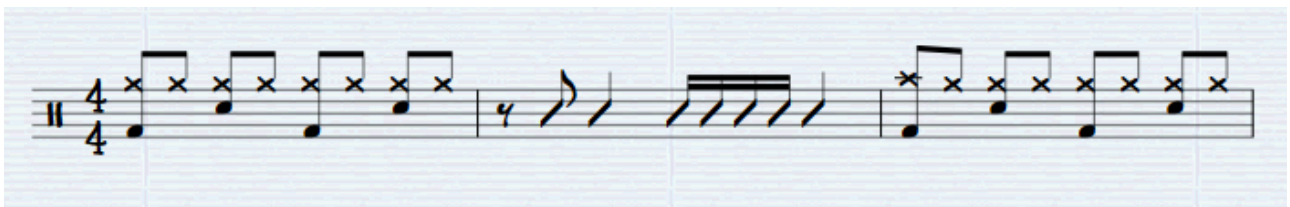


Der erste Kick folgt auf Schlag 2+. Die Bass-Drum auf Schlag 3 des ursprünglichen Grooves wird auf Schlag 2+ verschoben, und auf Schlag 3 wird keine Bass-Drum mehr gespielt. Dies lässt der Betonung auf Schlag 2+ mehr Raum und Platz. Zusätzlich wird auf Schlag 2+ noch eine offene Hi-Hat gespielt, was den Akzent noch mehr hervorhebt. Auf Schlag 3+ kann eine zusätzliche Snare platziert werden, die dann mit der Snare auf Schlag 4 zusammen die beiden weiteren Akzente wunderbar hervorhebt. Somit läuft der Groove fließend weiter, hebt aber die akzentuierten Stellen gut und musikalisch hervor.

Für Schlagzeuger ist dies eine spaßige und kreative Aufgabe, solche Akzente umzusetzen. Man kann sie auch mit den Toms, Splash-Becken, Kuppen der Becken und vielen weiteren Ideen umsetzen.

### **Ensemble Kicks:**

"Ensemble Kicks" sind Kicks, die die ganze Band unisono spielt. Ensemble Kicks werden im Notensystem als "Rhythmusnotation" geschrieben. Ensemble Kicks unterbrechen den Groove, und die Kicks werden am Schlagzeug orchestriert. Das bedeutet, dass die Kicks nicht nur z. B. auf der Snare gespielt werden, sondern am ganzen Schlagzeug. Natürlich würde es bereits funktionieren, wenn man diese Kicks nur auf der Snare spielen würde, und manchmal ist das auch sehr passend. Jedoch ist es oft wirkungsvoller, sie geschmackvoll am ganzen Schlagzeug umzusetzen. Überlassen Sie dies daher dem Schlagzeuger; er wird es interessant und musikalisch umsetzen. Hier ein Beispiel, wie diese Ensemble Kicks geschrieben werden können:



In **Takt 1** wird wieder ein einfacher Pop-Groove gespielt. **Takt 2** zeigt die Notation der Ensemble Kicks (Rhythmusnotation). Diese Art von Akzenten ist prägnanter, da sie von der ganzen Band gespielt werden und der Groove dabei unterbrochen wird. Im Folgenden eine Beschreibung, wie diese Ensemble Kicks umgesetzt werden können.



Da Ensemble Kicks im Gegensatz zu den Section Kicks prägnanter sind, werden vor den Ensemble Kicks vom Schlagzeuger zusätzlich noch sogenannte "Set-ups" gespielt. Diese Set-ups bereiten die Ensemble Kicks sozusagen vor und leiten sie musikalisch ein. Das sind oft sehr kurze, aber wirkungsvolle "Fills". Diese Set-ups müssen Sie nicht schreiben; ein Schlagzeuger, der im Chart-Reading geübt ist, spielt sie von sich aus dazu. Im obigen Beispiel in **Takt 1** ist dieser Set-up an den zwei Sechzehnteln auf Schlag 4+ und 4+e zu erkennen. Sie heben die Achtelpause gut hervor und geben dem ersten Akzent auf Schlag 1+ im zweiten Takt den entsprechenden Raum. Hier noch eine kurze Beschreibung ab **Takt 2**, wie ein Schlagzeuger diese Ensemble Kicks umsetzen könnte.

Schlag 1+ wird mit einer Bass-Drum und einer offenen Hi-Hat gespielt, gefolgt von einer Snare und einem Crash auf Schlag 2. Die Hi-Hat schließt ebenfalls auf Schlag 2. Die Snare ist auf Schlag 2 sowieso gut platziert, das Crash füllt die Viertelnote perfekt aus. Die vier Sechzehntelnoten ab Schlag 3 sollten kurze Klänge sein, so sind sie besser wahrnehmbar, und der Flam auf Schlag 4 schließt diese kurze Phrase gut und akzentuiert ab.

Wie erwähnt, orchestriert ein erfahrener Schlagzeuger solche Stellen problemlos von sich aus, und es ist zu bedenken, dass solche Section und Ensemble Kicks auch immer auf den Kontext abgestimmt werden. Jeder Schlagzeuger interpretiert sie auf seine Weise.

### **Section und Ensemble Kicks im Kontext:**

Hier folgen 8 Takte, die aufzeigen, wie die besprochenen Section und Ensemble Kicks im Kontext aussehen können. Sie können dies wie folgt schreiben:



### **Eine kurze Beschreibung:**

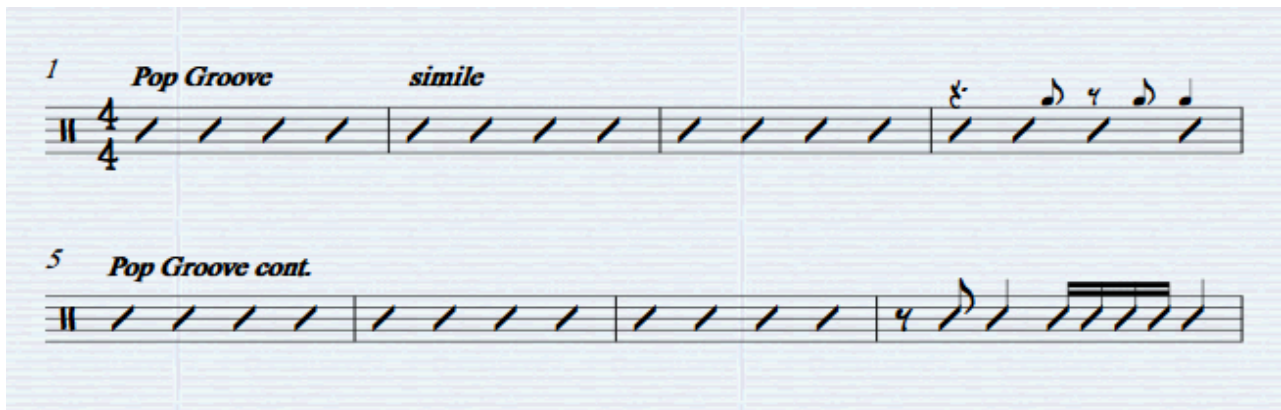
In **Takt 1** ist der grundlegende Groove des Stückes notiert, mit einem Crash auf Schlag 1. In **Takt 2** folgt der gleiche Groove, nun aber ohne Crash auf Schlag 1. Bedenken Sie, dass das Schlagzeug, je nach Stil und Stück, oft für viele Takte den gleichen Groove wiederholt. Schreiben Sie daher nicht ständig in jedem weiteren Takt den gleichen Groove auf, sondern verwenden Sie dann Faulenzer (für exakte Wiederholungen) oder Slashes (für eine etwas offenere Interpretation). Notieren Sie den Groove also nur dann wieder vollständig, wenn eine Änderung vorkommt. Das ist angenehmer zu lesen und platzsparender, d.h. Sie benötigen für die Chart weniger Seiten. Längere Formen können also z.B. mit Slashes weitergeführt werden.

**Takt 4** enthält nun die besprochenen Section Kicks, in **Takt 5 und 6** wird der grundlegende Groove dann wieder weitergeführt. **Takt 7** führt den Groove mit Slashes weiter, und **Takt 8** beendet diese achttaktige Phrase mit Ensemble Kicks. Zum Vergleich hier noch die ganze Phrase ausgeschrieben. Wie gesagt, empfehle ich jedoch nicht, bei wiederholenden Grooves und Rhythmen alles auszuschreiben.



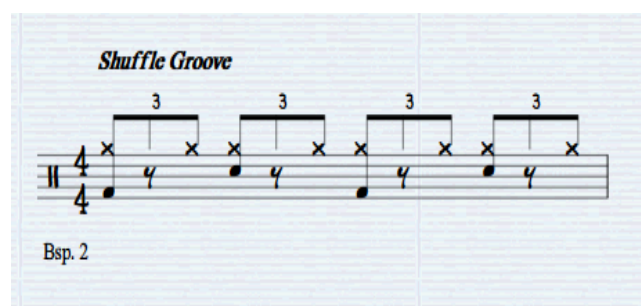


Wie in früheren Beispielen bereits gezeigt, ist es auch möglich und üblich, bereits ab dem ersten Takt nur Slashes zu schreiben und den ersten Takt anstatt mit Noten, verbal z.B. mit der Angabe "Pop Groove" zu versehen. Besonders in einem offeneren improvisierten Kontext ist dies eine gute Möglichkeit. Hier noch dieses Beispiel:

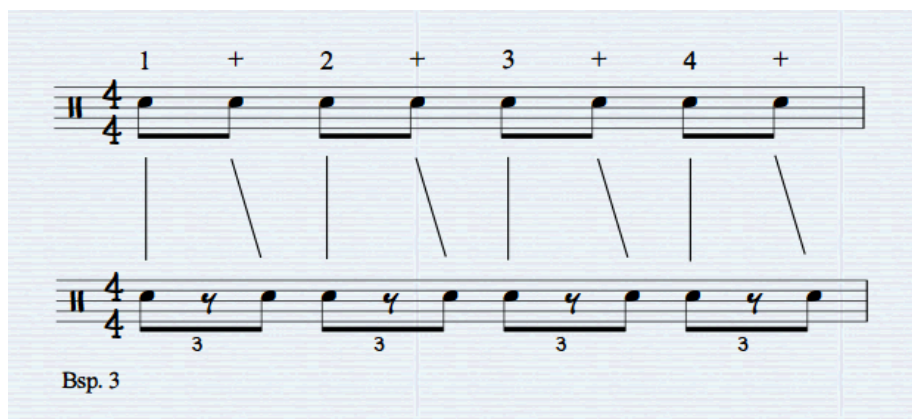


### **Ternäre Interpretation:**

Bei der Schreibweise und Interpretation von ternärer Musik gibt es ein paar Punkte, die zu beachten sind. Hier ist einerseits ein gewöhnlicher Pop-Groove notiert, der binär geschrieben und gespielt wird (**Bsp. 1**). Das zweite Beispiel stellt einen Shuffle-Groove dar, der ternär notiert und gespielt wird. Die Halsstummel zeigen auf die Achtelpausen und dienen quasi als Platzhalter für die fehlenden mittleren Triolenachtel (**Bsp. 2**).



Ternäre Musik verwendet grundsätzlich oft den ersten und dritten Triolenachtel, während der mittlere Triolenachtel seltener vorkommt. An der Schreibweise, wie dieser Shuffle-Groove notiert ist, gibt es an sich nichts auszusetzen, und natürlich kann man es auf diese Art schreiben. Es gibt aber eine einfachere Möglichkeit, diesen Shuffle-Groove zu notieren. Schreiben Sie ihn einfach binär, also genau so, wie der Pop-Groove in Bsp. 1 notiert ist. Da bei einem Shuffle-Groove (Bsp. 2) der mittlere Triolenachtel grundsätzlich nicht vorkommt, können jeweils alle + des binären Grooves (Bsp. 1) bei der ternären Interpretation als dritten Triolenachtel betrachtet werden. Die folgende Darstellung (**Bsp. 3**) verdeutlicht dies.

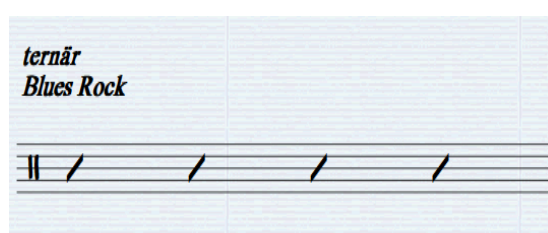


Man könnte sich beim Pop-Groove (binäre Schreibweise) den mittleren Triolenachtel also imaginär als Achtelpause vorstellen, um ihn ternär zu spielen. In **Beispiel 4** ist die imaginäre Achtelpause angedeutet. Somit kann jeder binär geschriebene Notentext ternär interpretiert werden. Diese Interpretationsweise ist sehr effizient, da sie im Notentext das Schreiben und Lesen vieler Pausen eliminiert. Schlagzeuger sind es gewohnt, binären Notentext ternär zu interpretieren. Verwenden Sie diese Schreibweise immer, wenn möglich.



Was nun aber noch beachtet werden muss, ist die Kennzeichnung, ob der Notentext ternär oder binär interpretiert werden soll. Grundsätzlich können Sie von Folgendem ausgehen:

1. Steht bei einem binären Notentext keine weitere Angabe, wird er binär interpretiert.
2. Soll ein binärer Notentext ternär interpretiert werden, so gibt es mehrere Möglichkeiten, dies anzuzeigen. Verbal können mehrere Begriffe verwendet werden, wie z.B. ternär, Swing, Shuffle, Triplet Feel u.ä.
3. Es gibt auch grafische Symbole, die anzeigen, dass ein binärer Notentext ternär interpretiert werden soll. Die folgenden Beispiele zeigen ein paar gängige Symbole, bzw. verbale Angaben:



### Notizen:

---



---



---



---