

8. Abschnitt: RHYTHMEN III - SECHZEHNTEL, TRIOLEN,
ZWISCHENSCHLÄGE, TAKT- UND RHYTHMUSWECHSEL,
PICKMUSTER

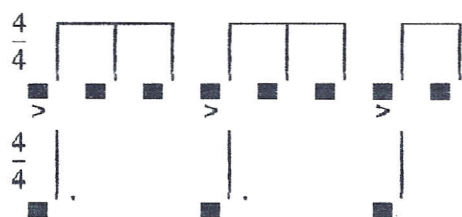
Die Folgenden beiden Rhythmen sind in der Liedbegleitung relativ häufig bzw. können dort relativ häufig verwendet werden. Es handelt sich um Variationen des schon bekannten Rumba-Rhythmus: Jeder dieser Rhythmen ist hier als Gruppenübung für zwei Gitarren dargestellt. Für alle Übungen dieses Kapitels ist ein Metronom unbedingt erforderlich, da sonst Fehler eingeübt werden. Außerdem wird sonst der Sinn des Kapitels - exakteres Spiel und Rhythmuswechsel - verfehlt.

Es ist besser, nur 1-2 "Picks" für 4/4-Takt und eines für 3/4-Takt gut bzw sehr gut zu können als hunderte und keines richtig.

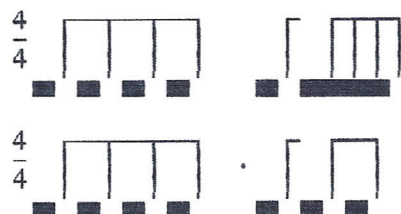
Rhythmen mit wirklich durchgehendem Wechselbaß sollten (vor allem anfangs) anderen gegenüber bevorzugt werden.

Die Rhythmen werden am besten geübt, indem man sie zunächst als Ganzes spielt, wie sie von den Notenwerten her dastehen. Bei dieser Übungsstufe werden sie langsam, sehr bewußt und nicht zu leise gespielt.

Dann zupft man mit leisem Daumen und lauten Fingern und schließlich umgekehrt.

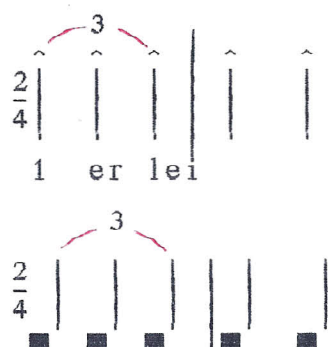


"<" oder ">" bedeutet "Akzent", d.h.
 lauterer Ton



* 1)

Eine Triole bedeutet drei Schläge in der Zeit von zweien.
Man spielt also:

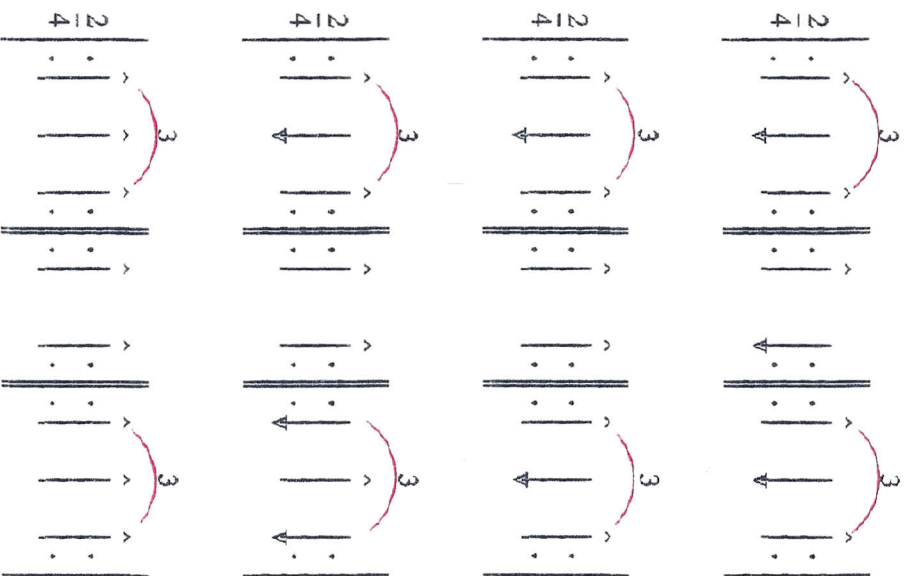


* 1)

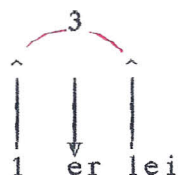
"Vorsicht beim Spielen":

Im 2. Rhythmusabschnitt lehrte ich von einem Metronom, dargestellt durch die rechte Hand. Dies fällt jetzt - wenn auch nicht vollständig - für 1/4 bzw 4/16 bzw 3/8-Triolen weg, da die Hand sich doppelt bzw 1,5 mal so schnell bewegt. Für den Anfänger fällt das Metronom somit ganz weg, für einen guten Fortgeschrittenen, der vielleicht sogar mit Metronom übt, dürfte es aber kein Problem sein. Das Metronom-/Taktgefühl muß schon genügend verinnerlicht sein, um so etwas zu machen! Man sollte den Rhythmus nur dann spielen, wenn man sich sicher ist, daß man damit keine Probleme hat, sonst ist es besser, ihn beim Vortragen wegzulassen. Er ist normalerweise auch beim Vortrag sparsam einzusetzen. Das gleiche gilt für Triolen: man muß sie nicht spielen, wenn einzelne Triolen im Lied gesungen werden. Die Rhythmen dürfen sich also für die Dauer der einzelnen Triole "beißen". Bei Aneinanderreihungen von Triolen bzw wenn das Lied aus Triolen besteht, gilt diese Regel natürlich nicht. Dann spielt man entweder Triolen oder die nächst langsame Einheit, bei Achteltriolen also Viertel - obwohl dies meist klanglich unbefriedigend ist.

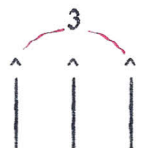
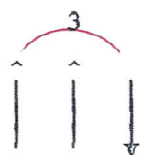
Folgende Triolenübungen sollten unbedingt gemacht werden:



Triolen dürfen folgendermaßen geschlagen werden:



(klingt und ist daher auch am besten)

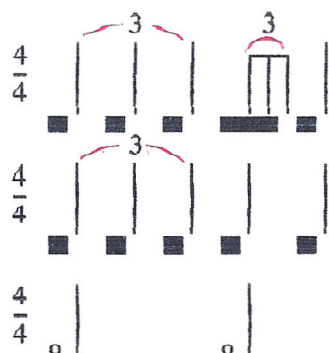


(ist u. U. am genauesten)

Ein 3/4 Takt wird jedoch nur von Anfängern ohne Rhythmusgefühl so wie oben gespielt! (Der 3/4 Takt ist im 3. Abschnitt beschrieben)

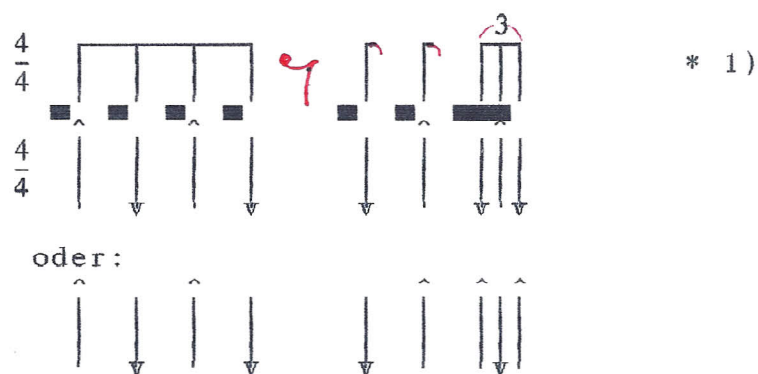
Die folgende Übung stellt den Wechsel zwischen Vierteltriolen und Achteltriolen dar:

* 1)



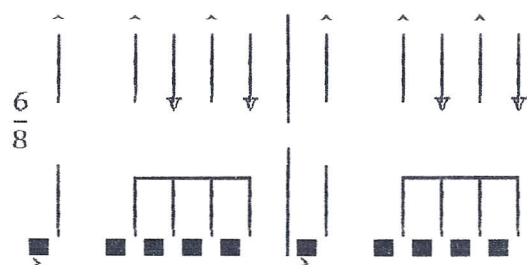
Die oberste Stimme besteht also aus verschiedenwertigen Triolen, nämlich Vierteltriolen und Achteltriolen! Das wird in der Praxis der Liedbegleitung nur seltenst gebraucht (ich hatte den Fall dort noch nie), ist aber, richtig gemacht, eine sehr gute Übung. (Man braucht hierfür jemanden, der selber ein Instrument spielt und schon sehr fortgeschritten ist oder einen guten Musiklehrer.)

Auch der folgende Rhythmus ist eine Rumba-Variation (s.o.):

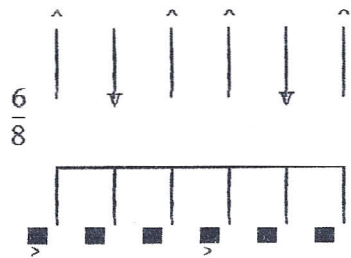


Sechssachtel (6/8)-Rhythmen spielt man entweder als zwei 3/4-Takte pro Takt oder als Triolen:

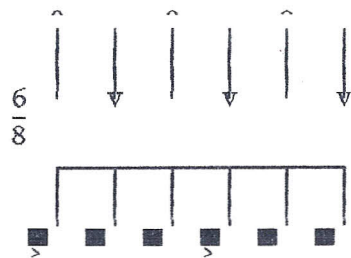
als 3/4 gespielt (bester Klang, vor allem bei getragenerer Musik)



als Triolen gespielt:

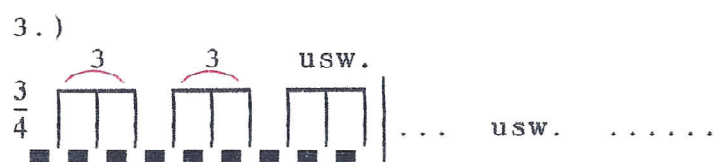
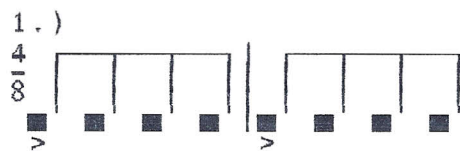


oder:



(seltener, da nicht so gut klingend,
aber u. U. genauer)

Folgende Gruppenübung sollte man nur mit Kontrolle durch andere machen:



Was bedeutet diese Übung? Man spielt - bei gleicher Notenlänge - verschiedene Betonungen -, nämlich der erste Spieler im 4/8 Takt und der zweite im 6/8 Takt. Der Dritte Spieler spielt im 3/4 Takt die Triolen dazu - also kürzere Notenwerte, von denen aber immer die erste Note gleichzeitig mit einer Note der anderen Mitspieler kommen muß. Eine gute Übung - wenn sie sinnvoll geübt wird...

Eine gute Übung ist auch:

3/4 Takt 4x spielen, dann doppelt so schnellen Country 4x, dann 8x Rumba (wieder langsam), von dieser Rumba jeden zweiten Takt mit den Zwischenschlägen aus diesem Abschnitt... alle Kombinationen durchprobieren, freie Rhythmusimprovisation üben!

Jetzt ist es an der Zeit, den Rumba-Rock aus dem zweiten Rhythmus-Std. (= 5. Abschnitt) zu wiederholen.

Zupftechnik:

Es ist bekannt:

e'		a		a
h		m		m
g	2	i		i
d	4			p
A				p
E		p		

1	+	2	+	1	+	2	+
---	---	---	---	---	---	---	---

e'		a	a	a		a	
h		m	m	m		m	
g	4	i	i	i		i	
d	4					p	p
A			p			p	
E		p					

1 2 3 + (4) + 1 2 + 3 +

e'		a		
h		m		
g	4		i	i
d	4			
A			p	p
E		p		

1 + 2 + 3 +

Die folgenden Rhythmen versucht man am besten zunächst mit einfachen Akkorden, z.B. C-Dur. Vielleicht sind etliche schon vielen bekannt:

zwei Cowboy-Picks

e'							
h		m	m		m	m	
g	4			i		i	i
d	4	p	p		p	p	p
A		p	p		p	p	
E							

1 2 3 + 4 + 1 2 3 + 4 +

zwei Folk-Picks

e'	a	a	a
h	m	m	m
g	i	i	i
d	p	p	p
A	p	p	p
E			

1 2 + 3 + 4 1 2 + 3 + 4

3/4-Picks

Carcassi*)-Effekt mit 3 Fingern

e'	a	
h	m	m
g	i	i
d	p	p
A	p	p
E		

1 2 + 3 + 1 2 + 3 +

*) Matteo Carcassi, 1792-1853, hat mehrere Stücke mit solcherlei Zupfmustern komponiert, bei denen der Zeigefinger gewissermaßen die Begleitstimme/Füllstimme übernimmt.

Wiederholung aus der 1. Rh.-Std (= 3. Abschnitt)

Variation mit 3 Fingern/Var. als 4/4-Takt mit "Carcassi-Effekt":

e'		
h	m	m
g	i	i
d	p	p
A	p	p
E		

1 + 2 + 1 2 + 3 + 4 +

Der Wechsel zwischen Zupfen und Schlagen:

Man sucht sich ein Lied und dazu ein Zupfmuster, bei dem der Daumen als erstes anschlägt, heraus. Fast alle üblichen Zupfmuster sind so. Dazu sucht man sich einen passenden Schlagrhythmus.

Nun zupft man die erste Strophe des Liedes.

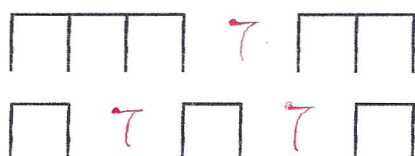
Zum Refrain fängt man das Schlagen, also das Durchschlagen aller Saiten, an. Wenn der Refrain zu Ende ist, schlägt man mit dem Daumen den ersten Ton auf der gewünschten Saite an. Dabei hat man genug Zeit, um die übrigen Finger zu ordnen. Dann spielt man einfach das Zupfmuster weiter.

Man kann auch ein Zupfmuster, welches mit Zeige- und Ringfinger gleichzeitig beginnt, nehmen. Man braucht am Anfang den Bruchteil einer Sekunde länger zum Treffen der Saiten, aber die Finger sind danach schneller geordnet.

Aufgaben:

-Natürlich lassen sich alle Rhythmen mit "Carcassi-Effekt" und/oder mit 3 Fingern spielen, wenn man sie dahingehend überträgt. Somit kann und soll man "Picks" erfinden.

-Man notiere nach folgenden Rhythmen spielbare Zupfmuster:



Bsp:

