Hörlabor Klavier

Ein Klavierlernwerk von Andreas Doerne & Oliver Krämer

Vorwort

Inhalt

EinSpielen 4

Stücke

Another Bucket On Leavy Ground 16

Silence Is the New Noise 30

U Shine 48

Beauty of a Blank Canvas 66

In and Out Multi Color Grayscale 80

Loose Ideas and Hidden Treasures 106

Blown! 136

#itryingtobeme 164

Ecstatic Mindset 176

Ogives I 198

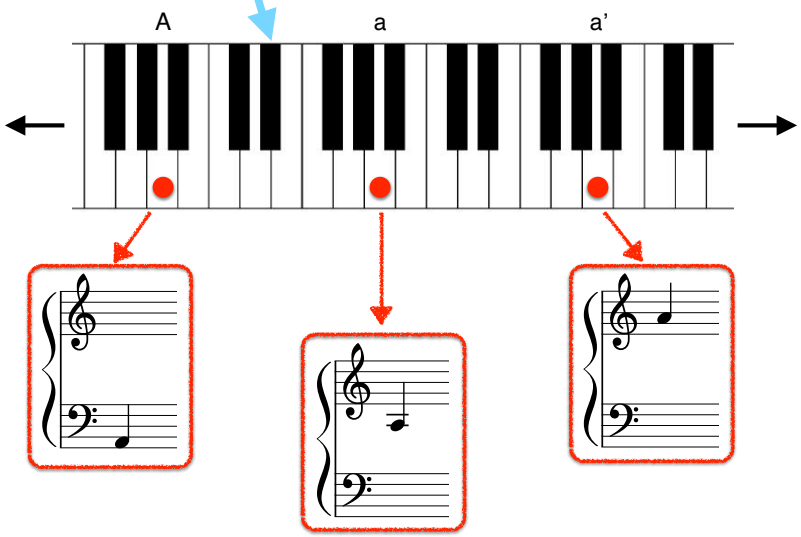
Recuerdos de la Alhambra 208

Scarborough Fair 240

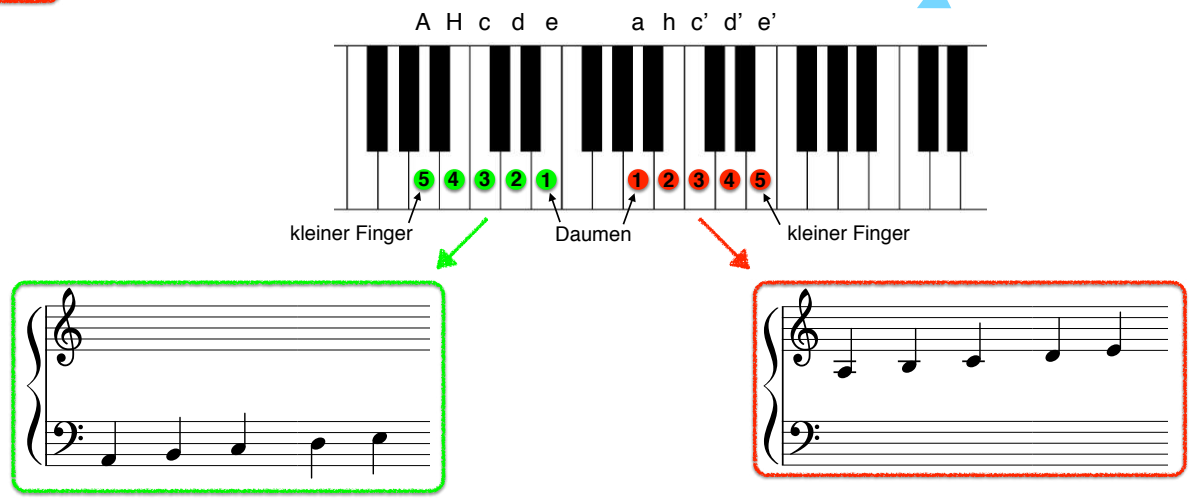
EinSpielen 1

Spielanregung 1: Ein Ton
Spiele nur den Ton a. Benutze alle acht a-Tasten, die dein Klavier besitzt. Spiele die Töne sowohl kurz aufeinanderfolgend als auch mit langen Abständen. Spiele sie abgehackt (staccato) oder ineinander übergehend (legato), laut oder leise. Benutze beide Hände, auch über Kreuz.

Video:



Transponiere das Playback in der App.
Spiele jede Spielanregung in der neuen Tonart.
Suche hörend die passenden Tasten.

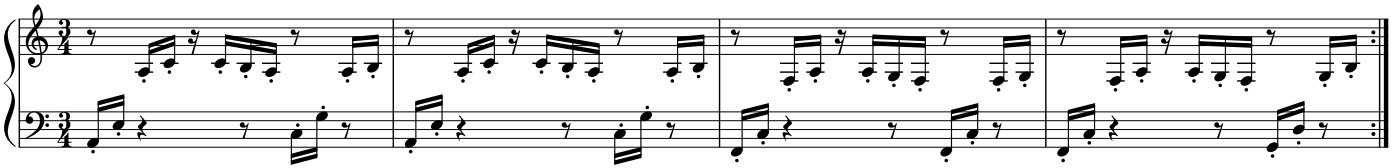


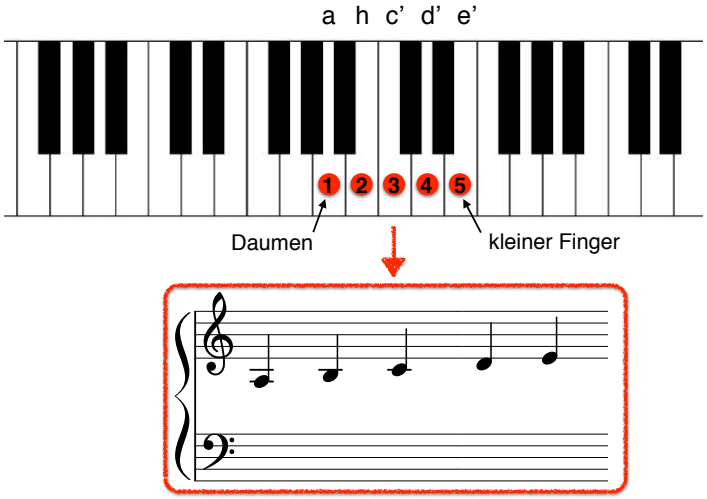
Spielanregung 2: Fünfton-Melodie
Lege die Finger deiner rechten Hand auf die Tasten a bis e (Fünftonraum). Spiele nur mit diesen fünf Tönen kleine Melodien, die genauso abgehackt klingen wie das Playback. Streue ab und zu gebundene Töne ein, die du extra betonst. So entsteht Groove. Tanze mit deinen Fingern und deiner ganzen Hand auf den Tasten!

Tue dasselbe auch mit der linken Hand.

Verschiebe deine Hand auch in eine andere Oktave.

Video:





Erweitere alle Spielanregungen nach Belieben!

Spielanregung 3: Zwei Hände gespiegelt
Lege die Finger der rechten Hand auf die Tasten a bis e in der Mitte des Klaviers. Lege die Finger der linken Hand auf die gleichen Tasten eine Oktave darunter. Spiele kleine Melodien, genauso wie in Spielanregung 2. Bewege dabei immer dieselben Finger beider Hände gleichzeitig: Daumen rechts zusammen mit Daumen links, Zeigefinger rechts zusammen mit Zeigefinger links und so weiter. Ganz so, als wäre die eine Hand das Spiegelbild der anderen (Gegenbewegung).

Spiele statt derselben Finger, dieselben Töne. Dann bewegen sich nur noch die Mittelfinger zeitgleich (Parallelbewegung).

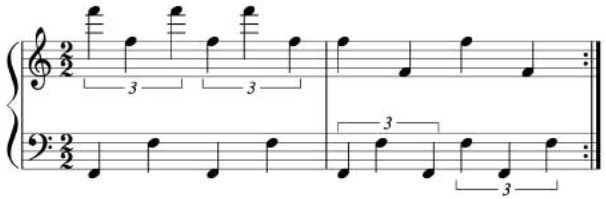
Video:

EinSpielen 2

Spielanregung 1: Oktaven
Trete das rechte Pedal herunter und halte es gedrückt.

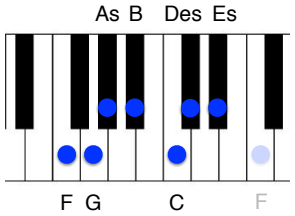
Suche dir einen beliebigen Ton auf der Klaviatur und lege den Zeigefinger deiner linken Hand auf die Taste. Suche nun denselben Ton etwas höher auf der Klaviatur und lege den Zeigefinger deiner rechten Hand auf diese zweite Taste (*Oktave*). Schlage beide Töne gleichzeitig an. Suche anschließend einen nächsten Ton und verfahre ebenso. Benutze dabei alle weißen und schwarzen Tasten, hohe und tiefe!

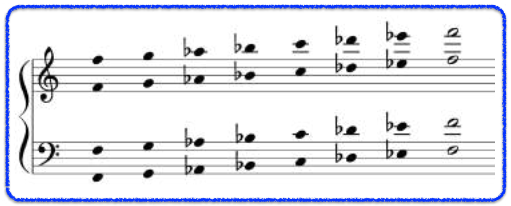
Lass aus den einzelnen Oktaven allmählich kleine Melodien entstehen.



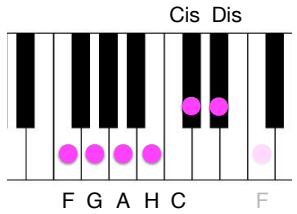
Video:

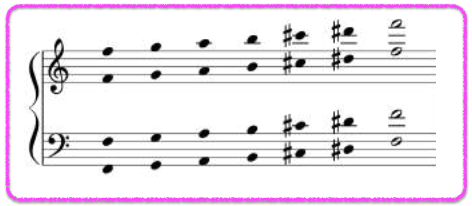
Moll



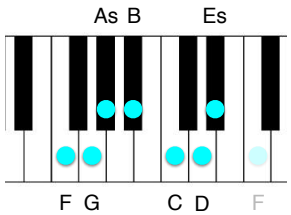


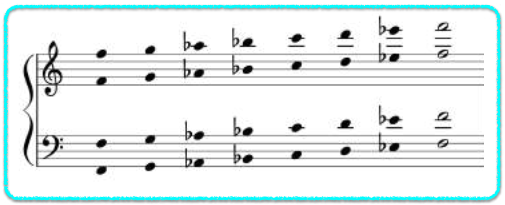
Ganztonleiter





Dorisch

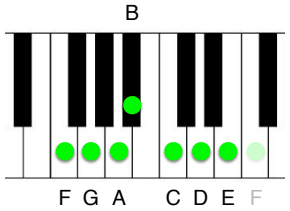


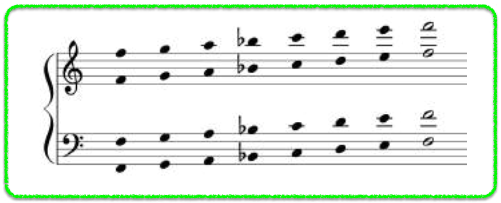


Wenn du mit den Spielanregungen vertraut bist, kombiniere sie nach Belieben und erfinde eigene Stücke aus ihnen.

Merke dir deine Stücke im Kopf oder nimm sie mit deinem Handy auf.

Dur



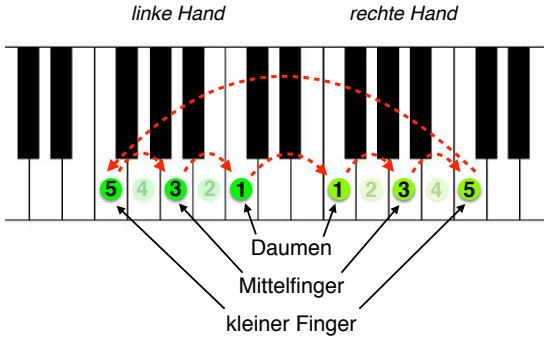


Spielanregung 3: Dreiklänge

Lege deine fünf Finger auf die weißen Tasten von f bis c. Tue dies mit beiden Händen. Greife nun drei Tasten gleichzeitig: mit Daumen, Mittelfinger und kleinem Finger. Spiele diese drei Töne hintereinander von unten nach oben – wie Perlen an einer Perlenkette. Halte dabei das rechte Pedal gedrückt. Probiere unterschiedliche Geschwindigkeiten aus, von ganz langsam bis schnell.

Bist du damit vertraut, verschiebe deine Hand auf andere Tasten. Der Griff bleibt dabei immer gleich: Daumen, Mittelfinger, kleiner Finger! Es ergeben sich interessante neue Klangfelder. Spiele nur weiße Tasten außer den Ton h. Er wird stattdessen zur schwarzen Taste b, wie bei der Dur-Tonleiter in f.

Video:



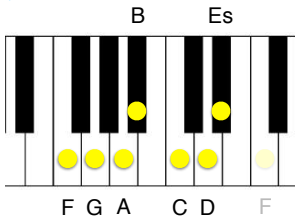
Spielanregung 2: Tonleitern

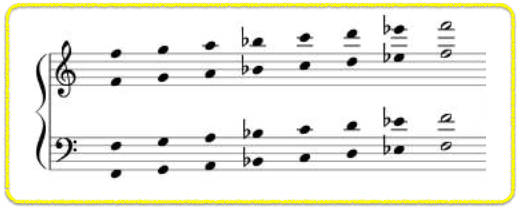
Spiele dasselbe Spiel wie in Spielanregung 1. Beschränke dich bei der Wahl deiner Töne aber diesmal auf eine Auswahl an Tönen (Tonvorrat). Lausche in die unterschiedlichen Klangfelder hinein, die sich aus deinem Spiel ergeben. Freunde dich an mit den verschiedenen Tonarten.

Wenn die Klangwolke zu dicht wird, hebe das rechte Pedal kurz hoch und trete es anschließend wieder herunter.

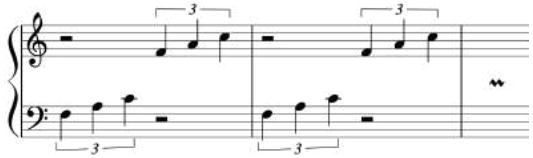
Wenn du mit diesem Spiel vertraut bist, probiere auch einen Abstand zwischen den Händen von zwei, drei oder noch mehr Oktaven aus.

Mixolydisch

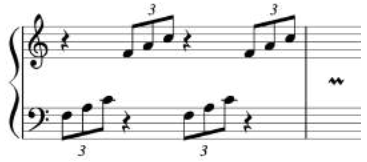




Langsam:



Oder schnell:



Video:

EinSpielen 5

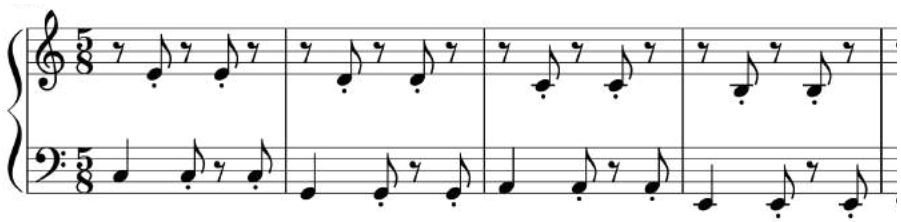
Pachelbel-Kanon

Spielanregung 1: Dreiton-Sequenz
Wähle von den weißen Tasten drei nebeneinanderliegende Töne aus. Spiele sie immer wieder hintereinander, ohne dass du eine Pause zwischen den Wiederholungen machst (Wiederholungsschleife, englisch: loop). Kurz bevor dir langweilig wird, verschiebe die drei Töne bei jeder Wiederholung um einen Ton hoch oder runter (Sequenz).
Wenn du das Gefühl hast, genug runter- oder raufgeklettert zu sein, ruhe dich auf einem gut klingenden Ton aus. Wechsele derweil die Hand, suche dir drei neue Töne und fahre mit dem Spiel fort.

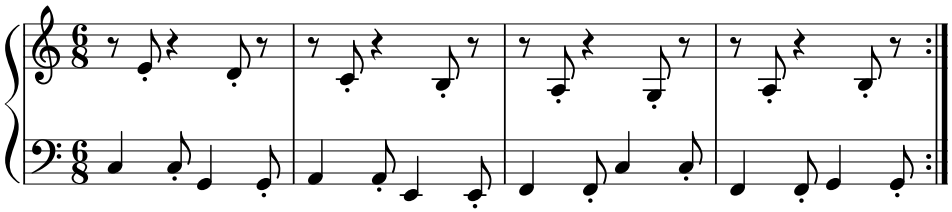
Besonders gut klingt es, wenn du mit deiner Sequenz an jenen Stellen anfängst und auch aufhörst, wo sich das Playback wiederholt. Kannst du diese Stellen heraushören?

Wenn du dich etwas eingespielt hast, wähle drei Töne aus, die nicht direkt nebeneinander liegen, sondern einen Abstand zwischen sich haben.

Playback: Ein-Spielen 5_3



Playback: Ein-Spielen 5.1



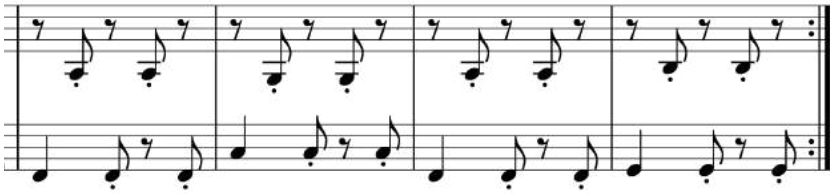
Erfinde eigene Sequenzen mit beliebig vielen Tönen und ganz unterschiedlichen Spielmustern!

Transponiere das Playback in der App.
(Probiere zunächst +5 oder -5)

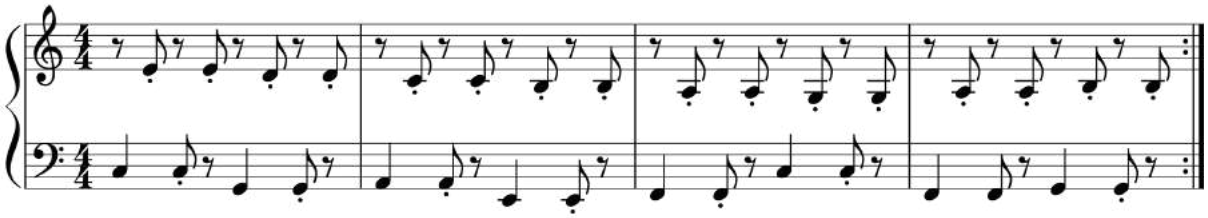
Spiele deine Sequenzen im neuen Klanggewand.

Achtung: Jetzt kommen auch schwarze Tasten ins Spiel!

Spielanregung 2: Vierton-Sequenz
Spiele dasselbe Spiel wie in Spielanregung 1.
Nimm diesmal jedoch vier Töne, damit dein Spiel zum neuen Playback passt.



Playback: Ein-Spielen 5_2



Spielanregung 3: Fünfton-Sequenz
Spiele dasselbe Spiel wie in Spielanregung 1.
Nimm diesmal jedoch fünf Töne, damit dein Spiel zum abermals neuen Playback passt.

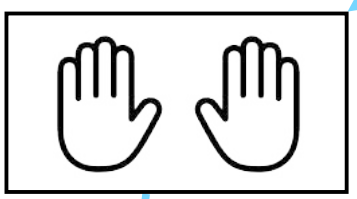
EinSpielen 6

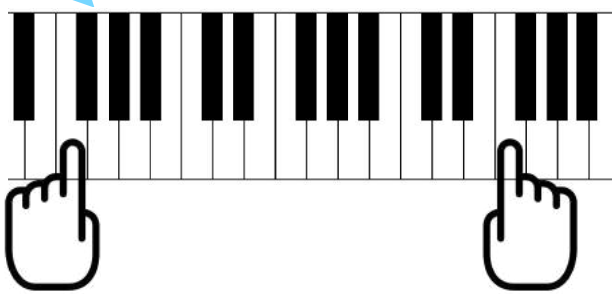
Spielanregung 1: Schlagzeug spielen
Trommle mit beiden Händen auf deinen Oberschenkeln so zum Playback, dass es klingt, als würde ein Schlagzeug zum Klavier mitspielen. Lass einfach verschiedene Rhythmen entstehen und mach dich spielend mit ihnen vertraut.

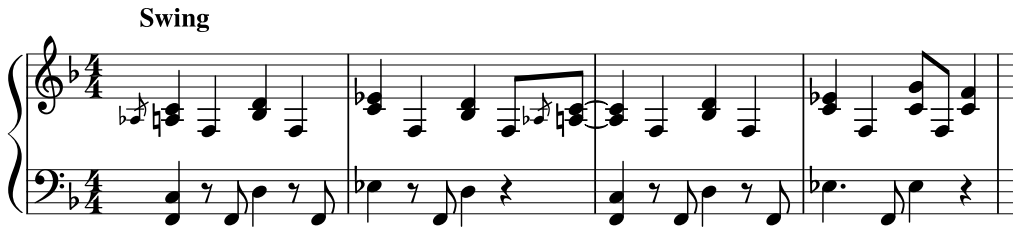
Suche dir anschließend zwei Tasten mit dem Ton f auf dem Klavier und trommle auf ihnen mit den Zeigefingern beider Hände zum Playback – genauso wie du es eben noch mit beiden Händen auf deinen Oberschenkeln getan hast.

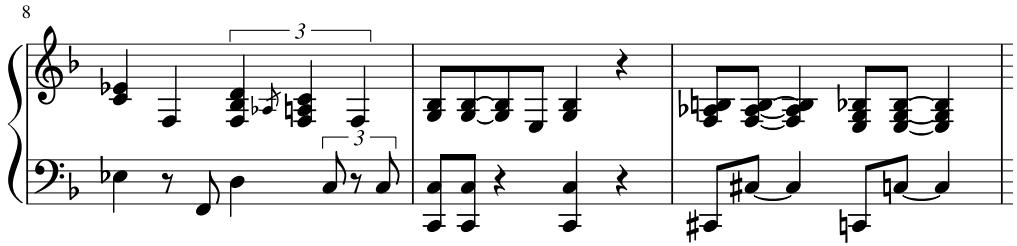
Sobald dir dies locker von der Hand geht, erweitere das Spiel auf alle sieben f-Tasten der Klaviatur. Benutze dabei auch andere Finger.

Video:



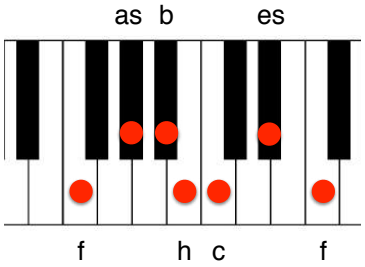


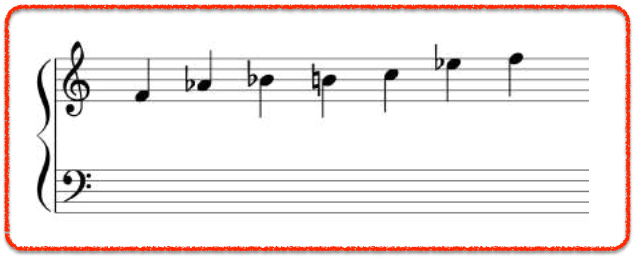




Spielanregung 2: Licks
Lass deine Finger zum Playback eigene Licks erfinden (Lick = kurzer melodischer Einfall). Benutze dabei die Bluestonleiter in f.

Spiele zunächst einfache Licks aus zwei oder drei Tönen, um mit dem Tonvorrat der Bluestonleiter vertraut zu werden. Erweitere allmählich die Anzahl der Töne und somit die Länge deiner Licks.

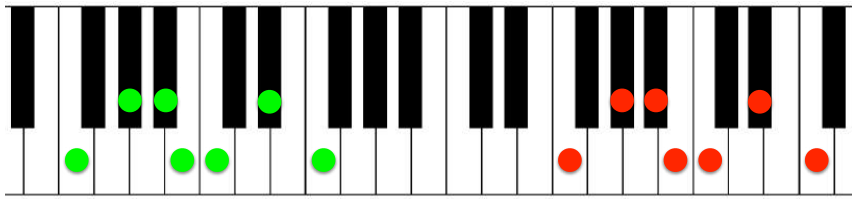


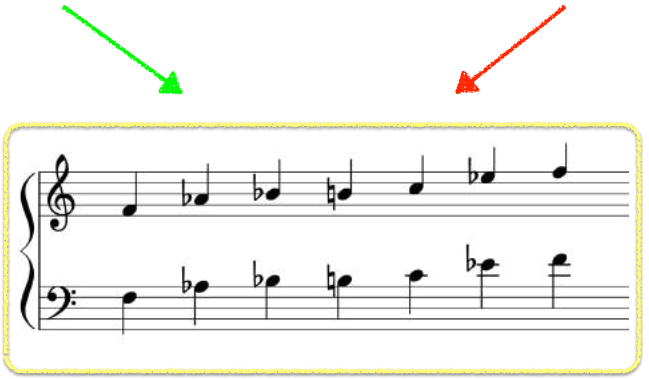


Video:

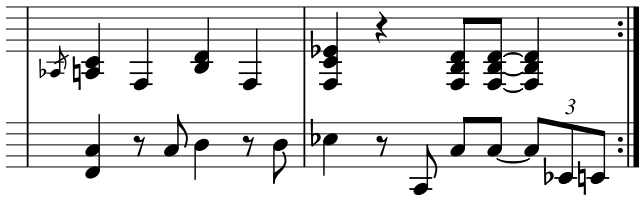
Spielanregung 3: Solo unisono
Lass aus deinem Spiel mit Licks ein kurzes Klaviersolo entstehen. Spiele dein Solo im Abstand von einer oder zwei Oktaven mit beiden Händen gleichzeitig: Jeder Ton der rechten Hand wird mit dem gleichen Ton in der linken Hand gedoppelt (unisono).

Denke dabei nicht nach, sondern lass dein Solo intuitiv entstehen. Spiele „aus dem Bauch heraus“!





Beispielvideo:



Video:

EinSpielen 7

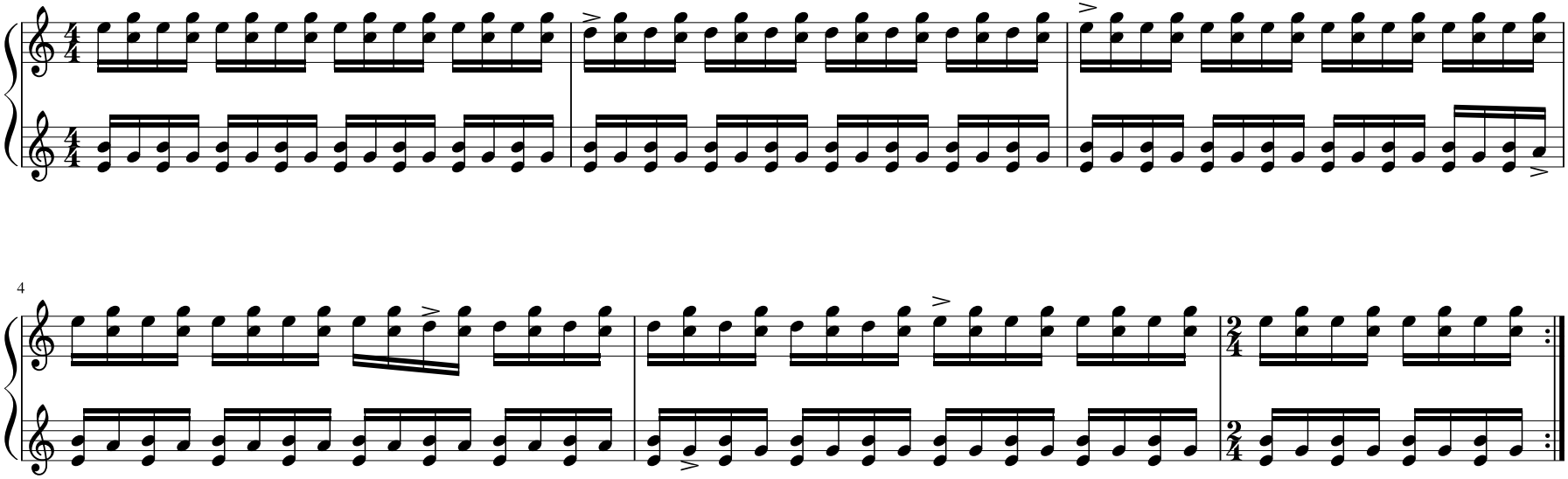
Spielanregung 1: Zweihand-Pendel
Suche mit der rechten und der linken Hand jeweils eine beliebige weiße Taste im Mittelbereich des Klaviers. (Der einzige Ton, den du meiden solltest, ist das f). Spiele beide Töne abwechselnd hintereinander, sodass eine regelmäßige Pendelbewegung zwischen den Händen entsteht.

Passe die Bewegung dem Puls des Playbacks an. Passe auch die Lautstärke an, sodass deine Töne mit denen des Playbacks verschmelzen. Es entsteht eine Klangfläche ähnlich der Wasseroberfläche eines Teiches, die in der Sonne glitzert.

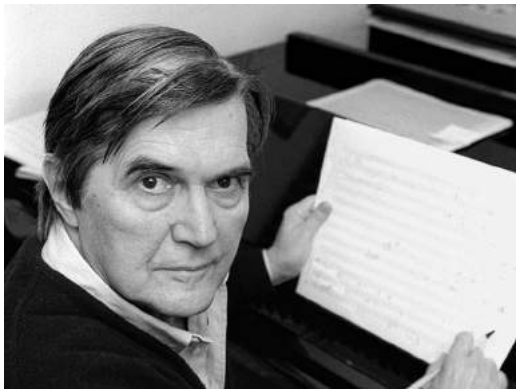
Ändere von Zeit zu Zeit einen Ton, egal in welcher Hand, während du zum Playback spielst. Spiele jeden neuen Ton zunächst etwas lauter, sodass der Eindruck entsteht, als würde eine Windböe über das Wasser ziehen und die eben noch glatte Wasseroberfläche leicht kräuseln.

Video:

Das Playback ist ein Ausschnitt aus dem Stück *„Buch der Klänge“* des Bremer Komponisten Hans Otte. Wenn du magst, höre in das Werk hinein. Es ist etwa 80 Minuten lang. Die Musik des Playbacks erklingt ganz am Anfang …



Video:



Hans Otte (1926-2007)

Spielanregung 2: Tempoveränderung
Spiele mit der Geschwindigkeit:

a) Werde allmählich schneller und überhole das Playback. Verlangsame deine Geschwindigkeit und pendle dich allmählich wieder auf das ursprüngliche Spieltempo ein.

b) Lass dich gegenüber dem Playback zurückfallen. Werde allmählich wieder schneller und pendle dich auf das ursprüngliche Tempo des Playbacks ein.

Wenn du willst, führe das Spiel mit der Geschwindigkeit weiter, bis du das doppelte bzw. das halbe Tempo des Playbacks erreichst.

Erfinde eigene Pendel.
Nutze die ganze Weite der Tastatur!

Spielanregung 3:
Nimm zwei Töne pro Hand und wiederhole damit die Improvisationen aus Spielanregung 1 und Spielanregung 2.

Spiele die Spielanregungen nicht zum von uns erstellten Playback, sondern zum Originalstück von Hans Otte: *Buch der Klänge, Kapitel 1.*

EinSpielen 8

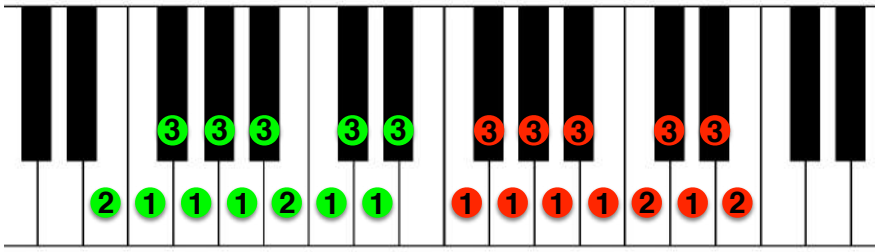
Spielanregung 1: Chromatische Tonleiter
Starte mit einem beliebigen Ton der Tastatur. Spiele Töne aufwärts, indem du mit demselben Finger immer die nächsthöhere Taste (entweder schwarz oder weiß) anschlägst. Probiere das Gleiche anschließend abwärts aus. Wechsle die Hand.

Bist du damit vertraut, probiere den Fingersatz auf der Abbildung aus. Deine Hand bewegt sich wie ein kleiner Krebs über die Tastatur: Alle schwarzen Tasten werden mit dem Mittelfinger gespielt, die weißen Tasten mit dem Daumen und manchmal mit dem Zeigefinger.

Versuche, mit deinen Spielaktionen Teil der Maschine zu werden.

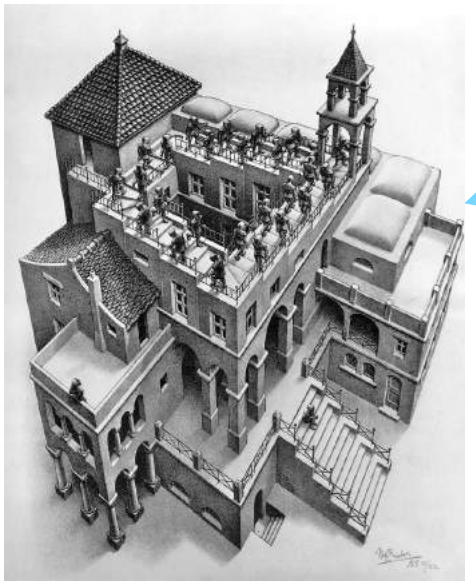
Dieses EinSpielen mag für dich zunächst unschön klingen. Das liegt an den harten Reibungen, die entstehen, wenn Töne eng beieinander liegen. Kannst du dich in diesen herben Klang hineinhören, dich an ihn gewöhnen, ihn vielleicht sogar genießen?

linke Hand *rechte Hand*



Vergiss alle Spielanregungen und improvisiere frei mit chromatischen Klängen zum Playback!

M. C. Escher: *Waterfall*

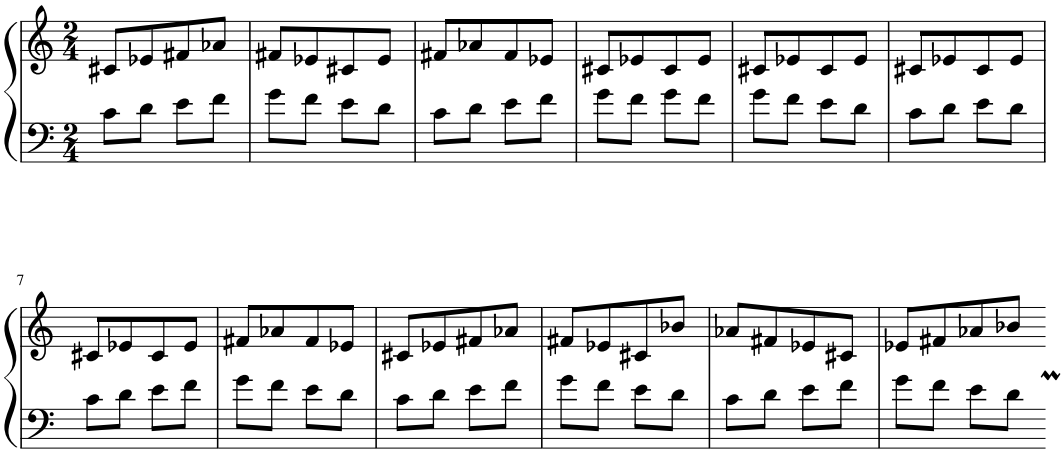


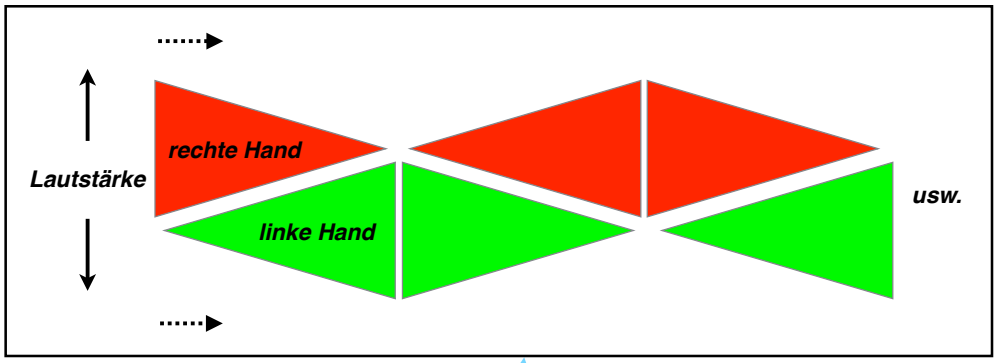
M. C. Escher: *Ascending and Descending*

Video:

Spielanregung 2: Zweihand-Chromatik
Spiele mit beiden Händen gleichzeitig chromatische Tonleitern aufwärts und abwärts. Der Abstand der Hände zueinander ist beliebig. Die Hände bewegen sich parallel.

Spiele so, als wärest du untrennbar mit der Playback-Maschine verbunden. Erfinde aber auch Klangaktionen, die den Lauf der Maschine stören.





Spielanregung 3: Unendliche Tonleiter
Starte mit der rechten Hand im unteren Bereich der Tastatur und spiele eine chromatische Tonleiter aufwärts. Beginne irgendwann, die Töne der rechten Hand mit den gleichen Tönen in der linken Hand eine Oktave tiefer zu doppeln. Die linke Hand schleicht sich dabei leise ein und wird allmählich lauter. Die rechte Hand blendet sich währenddessen aus, indem sie allmählich leiser wird und schließlich verschwindet. Greife nun mit der rechten über die linke Hand und beginne mit ihr eine neue Tonleiter. Diesmal schleicht sich die rechte Hand ein und die linke blendet sich aus. Dies geht unendlich so weiter …

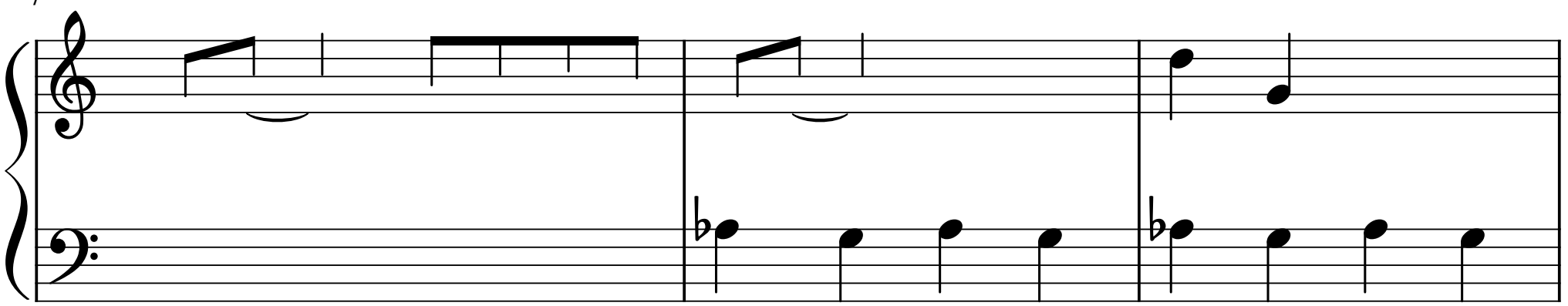
Video:

Another Bucket On Leavy Ground

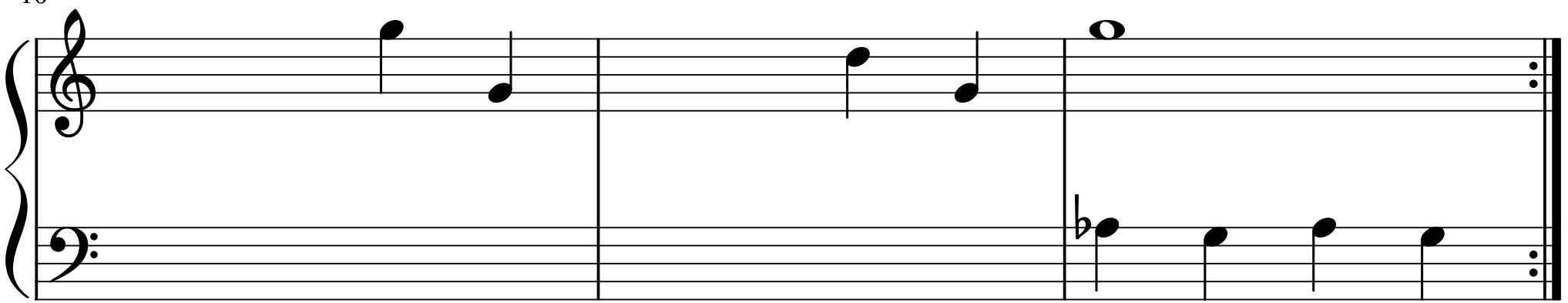
(Level 1)

Oliver Krämer

7



10



Annotationen

Takt 2,1
Hören
Ostinato >> In der linken Hand erklingen in derselben Reihenfolge und im immer gleichen Rhythmus abwechselnd zwei Töne. Sie bilden eine monotone, sich ständig wiederholende Spielfigur, die das gesamte Stück durchzieht. So etwas nennt man Ostinato.

Takt 3,1
Hören
Portato >> Die linke Hand schlägt ihre beiden Töne so an, dass kurze Momente der Stille zwischen den Tönen entstehen. Einen solchen Anschlag nennt man portato (= getragen). Dies tut die linke Hand das gesamte Stück hindurch, nur hört man es zu Beginn des Stückes nicht immer, weil der Pianist in der Aufnahme das rechte Pedal drückt.

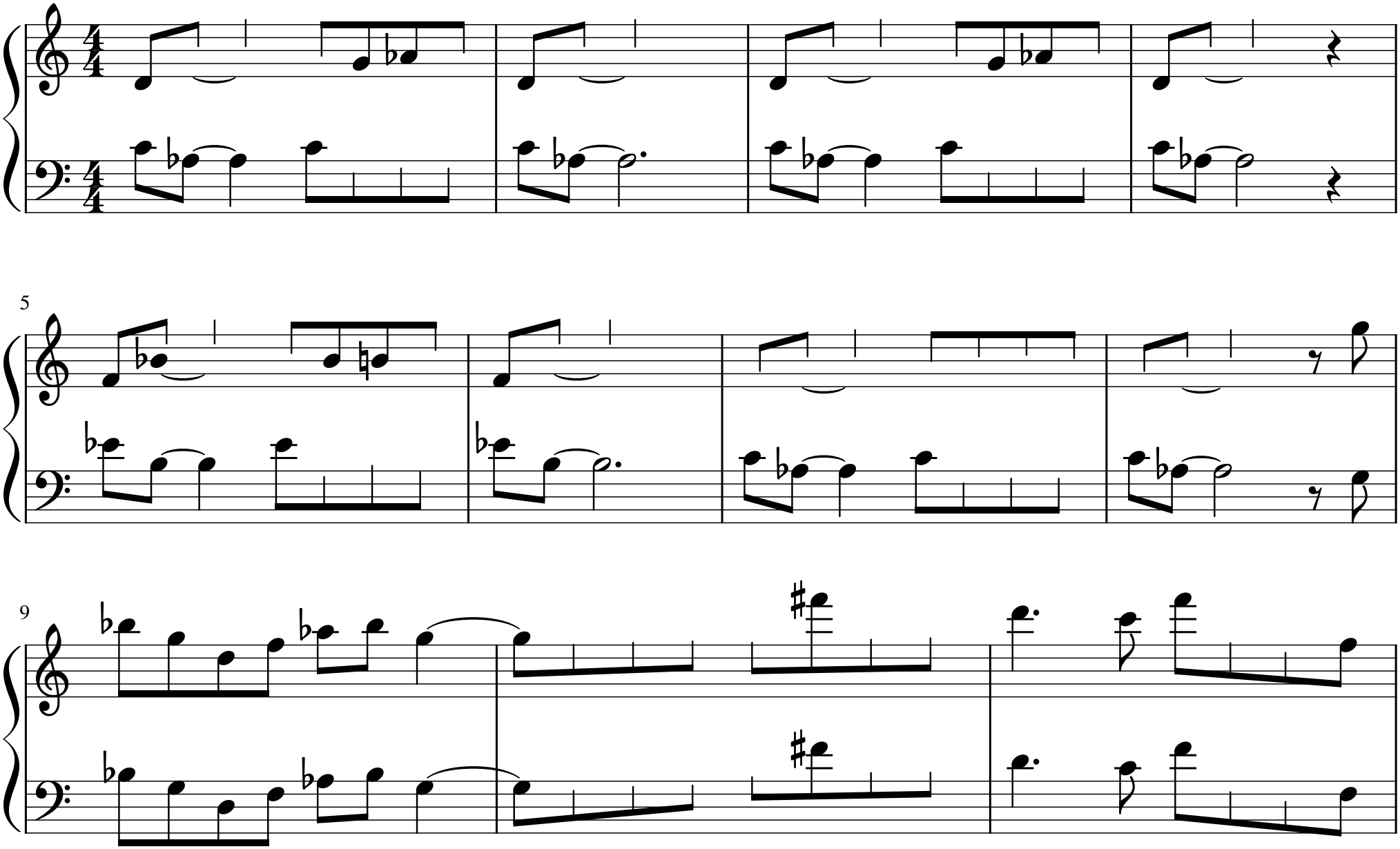
Takt 4,4
Ausprobieren
In der Einleitung dieses Stückes hörst du manchmal, wie der Spieler das rechte Pedal benutzt und sich entsprechend ein Hall-Raum öffnet. An anderen Stellen wiederum wurde das Pedal bewusst nicht getreten, um den Klang der kurz gespielten Töne der linken Hand nicht zu „verwischen“. Experimentiere bei diesem Stück mit dem Einsatz des rechten Pedals. Versuche auch, es lediglich halb herunterzutreten und dadurch den Hall-Raum nur ein Stück weit zu öffnen …

Takt 12,3 (Wiederholung)
Hören
Ritardando >> Zum Ende des Stückes kannst du hören, wie die Musik langsamer wird. Sie hört also nicht abrupt auf – so als würde man unerwartet gegen eine unsichtbare Glastür laufen –, sondern verliert sich durch das abnehmende Tempo auf zärtliche Art und Weise in eine zeitliche Unendlichkeit hinein.
Ritardandi können aber genauso mitten in einem Stück vorkommen. Sie sind auch nicht zwingend gekoppelt an ein Leiserwerden, sondern können auch mit zunehmender Lautstärke einhergehen. Entscheidendes Merkmal ist schlicht und ergreifend, dass das Tempo langsamer wird.

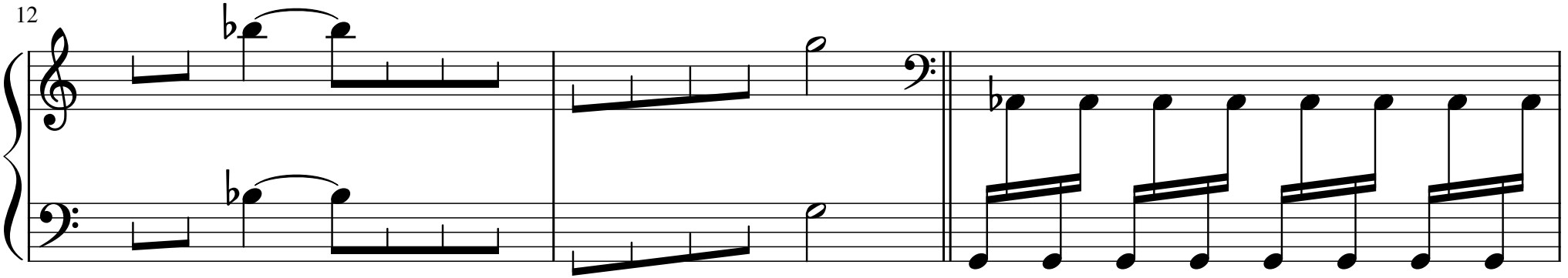
Another Bucket On Leavy Ground

(Level 2)

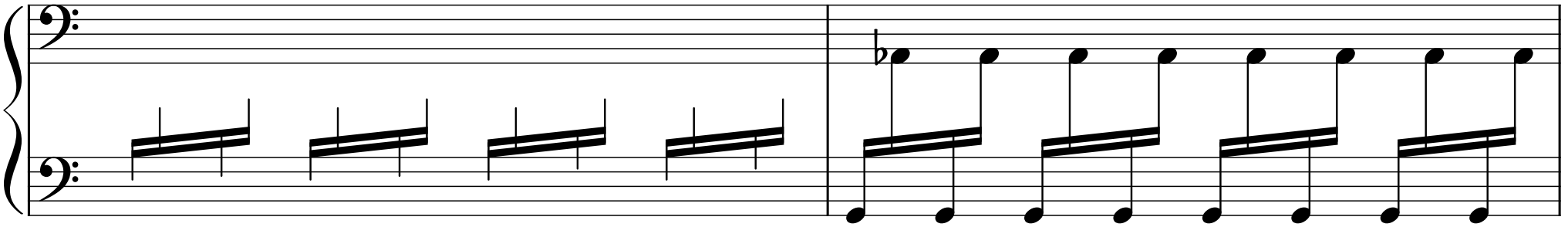
Oliver Krämer



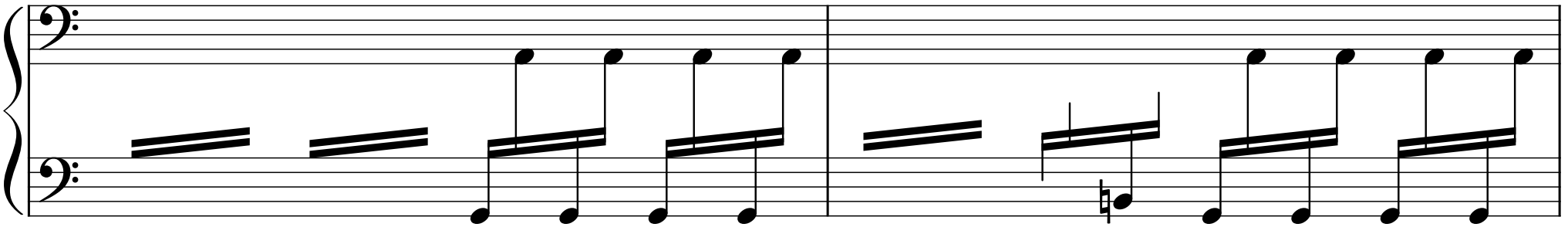
12



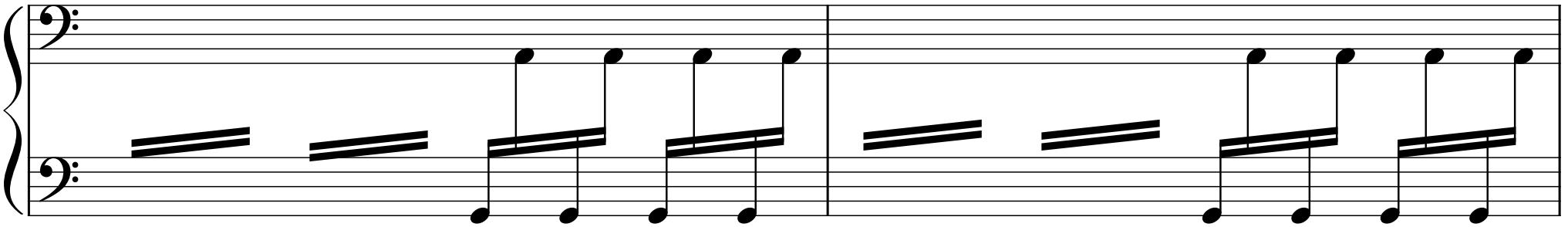
15



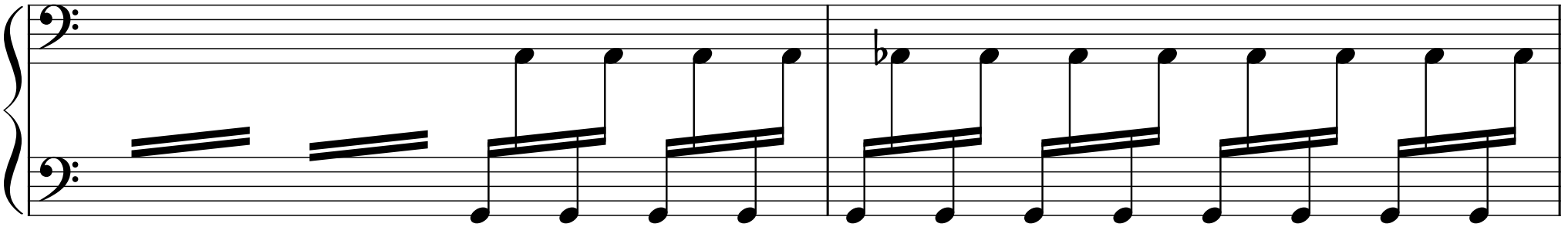
17



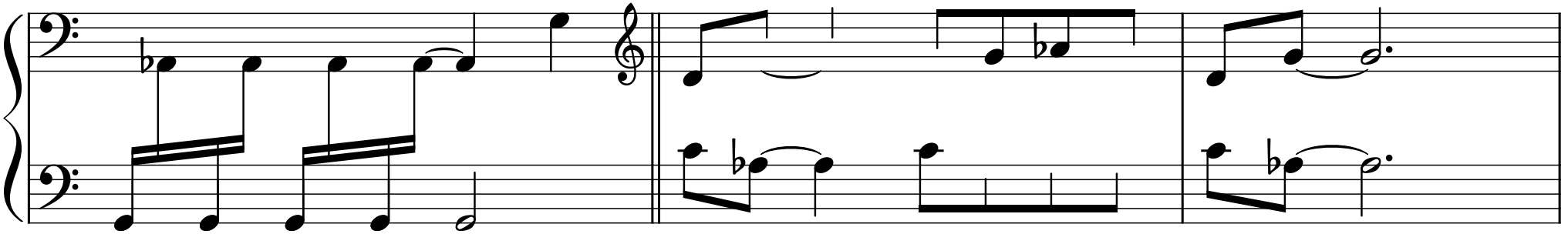
19

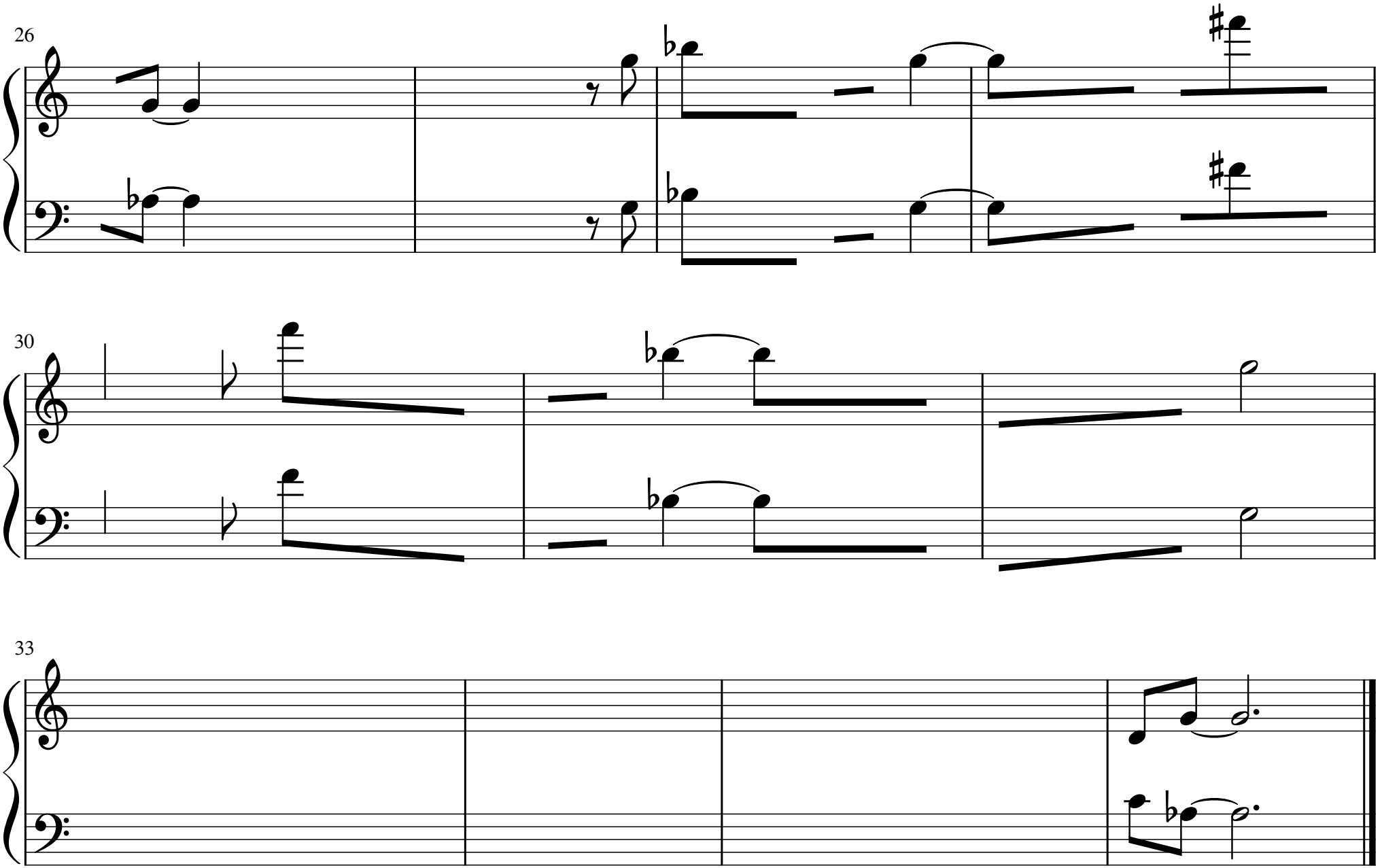


21



23




26
30
33

Annotationen

Takt 1,1

Hören

Dissonanz >> Wenn zwei gleichzeitig angeschlagene Töne unschön, schief oder abstoßend klingen, spricht man von einer Dissonanz. Dissonanzen erzeugen spannungsvolle Reibungsklänge, auf die gewöhnlich eine wohlklingende Konsonanz folgt, damit sich der entstandene musikalische Spannungszustand schnell wieder auflöst. Beim Hauptmotiv dieses Stückes lösen sich die dissonanten Klänge jedoch nicht in Konsonanzen auf, sondern bleiben für sich stehen. Das macht den besonderen Klangreiz dieses Stückanfanges aus. Interessanterweise kann man sich an das Hören von Dissonanzen gewöhnen. Obwohl sie immer noch als spannungsgeladen wahrgenommen werden, verlieren sie mit der Zeit ihren abstoßenden Charakter und werden zu guten, zuweilen sogar besten Freunden des eigenen Ohres. In jedem Fall lässt sich sagen: Dissonanzen sind für die Musik, was das Salz fürs Essen ist! Ohne sie klingt ein Stück meist fad und langweilig.

Takt 14,1

Technik-Tipp

Du kannst diese Stelle als eine Trommel-Stelle betrachten. Deine beiden Zeigefinger sind dabei deine Trommelstöcke. Versuche dieser Idee folgend, diese Stelle auf der Tischplatte oder dem zugeklappten Klavierdeckel zu üben und achte darauf, dass die Trommelschläge deiner Finger vollkommen regelmäßig und trotzdem sehr ausdrucksstark sind.

Takt 8,4

Hören

Oktavparallelen >> Die linke und die rechte Hand spielen hier parallel dieselbe Melodie, nur tun sie dies in unterschiedlichen Oktaven. Entsprechend verlaufen beide Stimmen völlig synchron zueinander, als seien sie durch ein unsichtbares Band miteinander verbunden. Hier tun sie dies sogar im Abstand von zwei Oktaven, was gerade auf dem Klavier eine reizvolle Klangfarbe entstehen lässt.

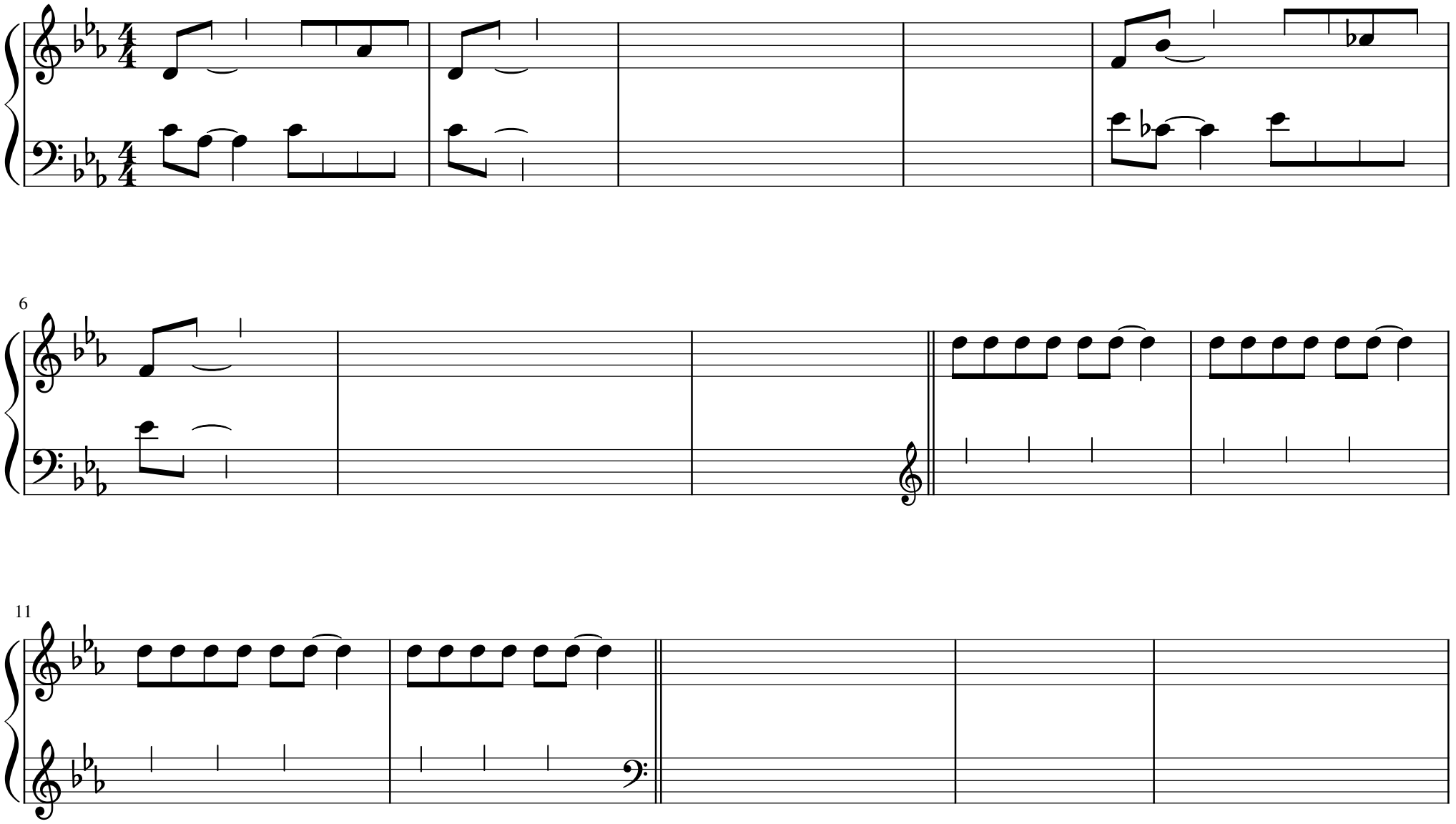
Ausprobieren

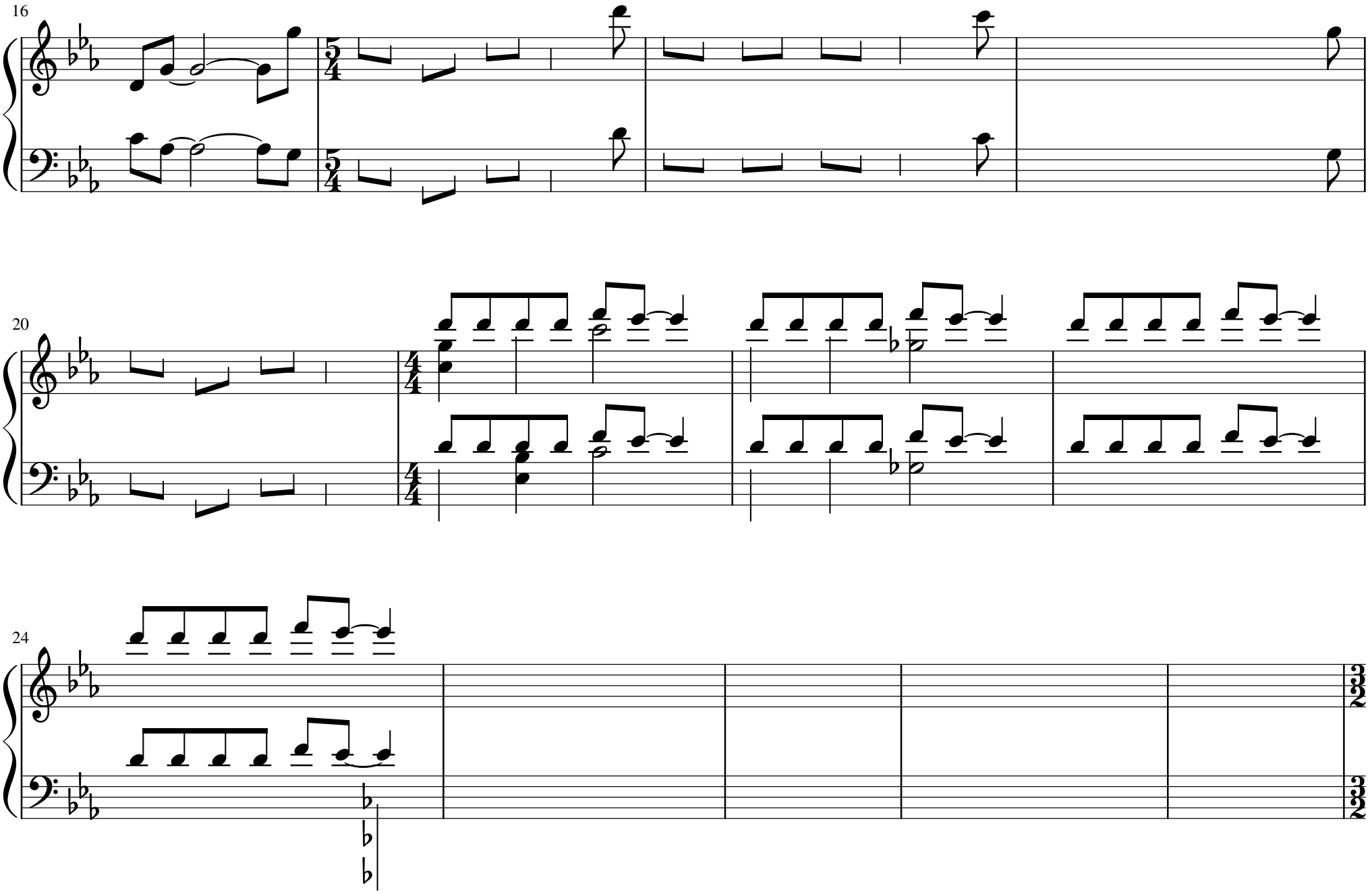
Probiere verschiedene Oktavabstände der Hände zueinander aus, indem du deine rechte Hand belässt wo sie ist, deine linke Hand aber nach oben verschiebst (Abstand von insgesamt einer Oktave), oder aber nach unten versetzt (Abstand von insgesamt drei oder sogar vier Oktaven). Wie klingen die unterschiedlichen Oktavabstände für dich?

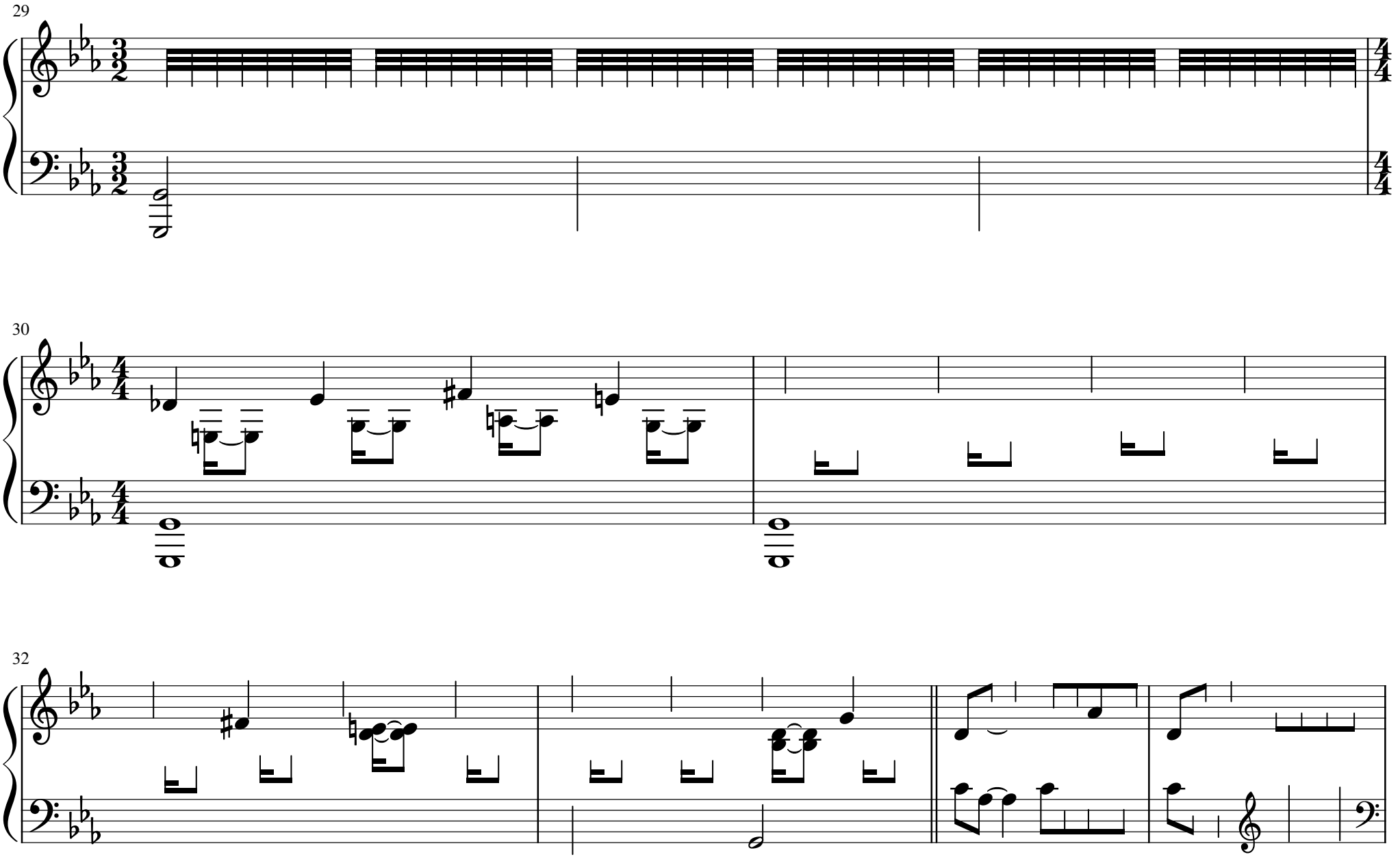
Another Bucket On Leavy Ground

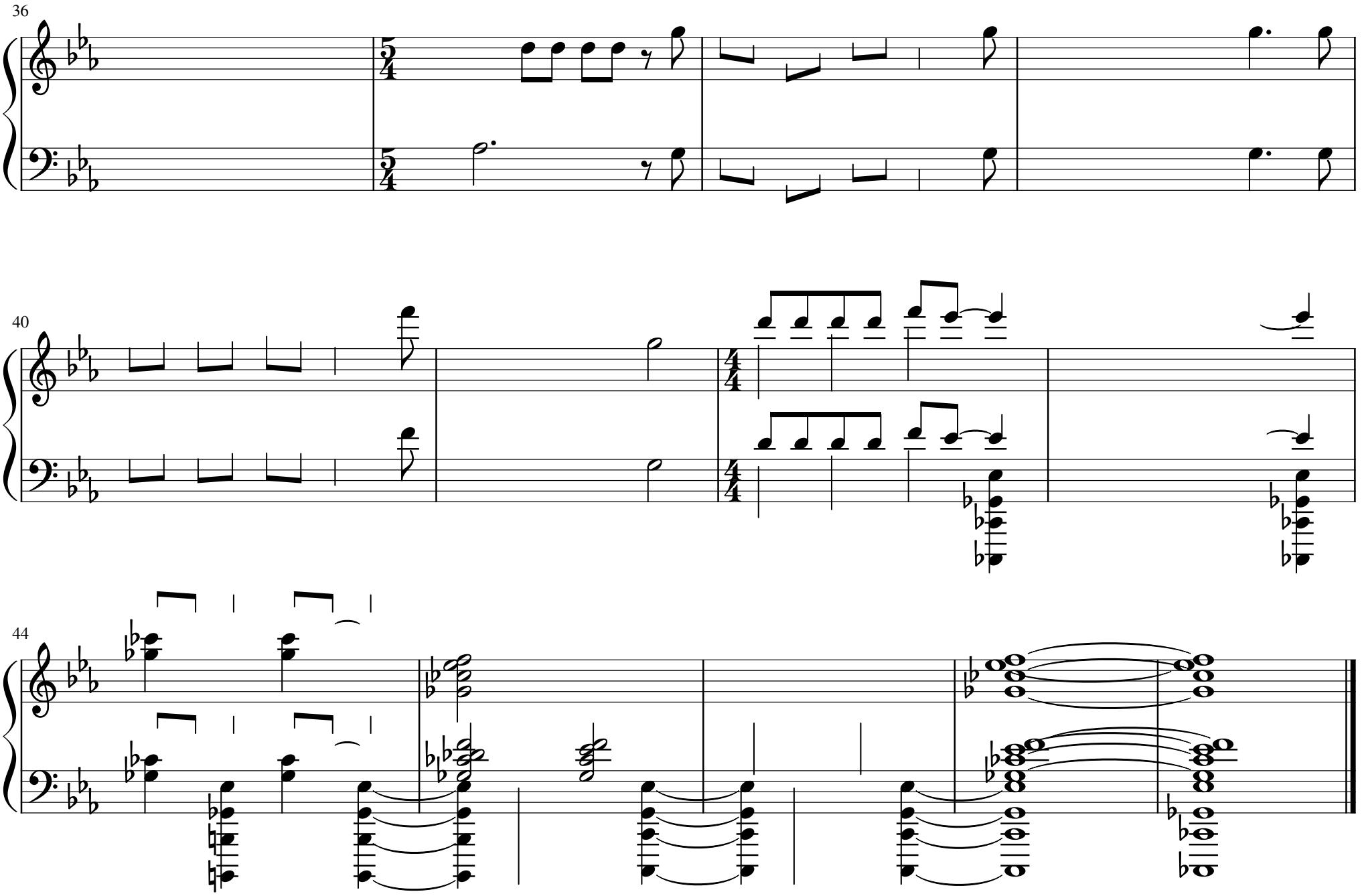
(Level 3)

Oliver Krämer




16
20
24


29
30
32


36
40
44

Annotationen

Takt 1,1
Hören
Freie Zeitgestaltung >> In dieser Aufnahme kannst du viele kleine Mini-Pausen hören, die der Spieler von sich aus frei setzt. Auch ist das Spieltempo selten gleichbleibend: Manchmal scheint die Musik stillzustehen, an anderen Stellen drängt sie nach vorne. Und zuweilen tut sie beides innerhalb einer Phrase. Ein solches Spiel mit einer freien Gestaltung der musikalischen Zeit lässt die Musik atmen und dadurch ausdruckstärker zum Hörer sprechen. Es ist eines der wichtigsten Tools im Werkzeugkasten einer guten Musikerin!
Achte beim Hören der Aufnahme einmal nur auf den sich dehnenden und stauchenden Verlauf der Zeit …

Takt 9,1
Hören
Tonrepetition >> An dieser Stelle wiederholt die rechte Hand immer wieder denselben Ton. Weil die linke Hand jedoch durch verschiedene Zweiklänge wandert, erscheint dieser Ton bei jeder neuen Begleitharmonie klanglich in einem neuen Licht.

Takt 21,1
Technik-Tipp
An dieser Stelle kommen Akkorde mit vielen gleichzeitig gespielten Tönen vor. Wenn sie für deine Hände noch etwas zu „vollgriffig“ sind, lasse zunächst den untersten Ton eines jeden Akkordes weg.

Takt 29,1

Hören

Orgelpunkt >> Eine Orgel hat nicht nur Tasten für die Finger, sondern auch Pedale für die Füße, mit denen man vor allem tiefe Töne spielen kann. Das besondere an einer Orgel ist, dass ein Ton in gleichbleibender Lautstärke so lang erklingt, wie man die Taste oder das Pedal herunterdrückt. Er wird nicht von selbst leiser, wie dies beim Klavier der Fall ist.
Stellt die Orgelspielerin ihren Fuß auf ein Pedal und bleibt dort, erklingt ein langer, durchgehender Basston. Spielt sie nun über diesen durchgehenden Basston mit ihren Händen einfach weiter, nennt man den tiefen, liegenbleibenden Ton einen Orgelpunkt. Bei einem Orgelpunkt bleibt also die Musik in der tiefen Stimme auf einem Ton einfach stehen, während alle anderen Stimmen weiterlaufen.
An dieser Stelle unseres Stückes erklingt in der linken Hand ein Orgelpunkt auf dem Ton g. Da ein Klavier eben keine Orgel ist, bei der ein Ton endlos gehalten werden kann, ohne dass er von selbst leiser wird, muss der Orgelpunkt in diesem Stück von der linken Hand immer wieder neu angeschlagen werden.

Takt 45,1

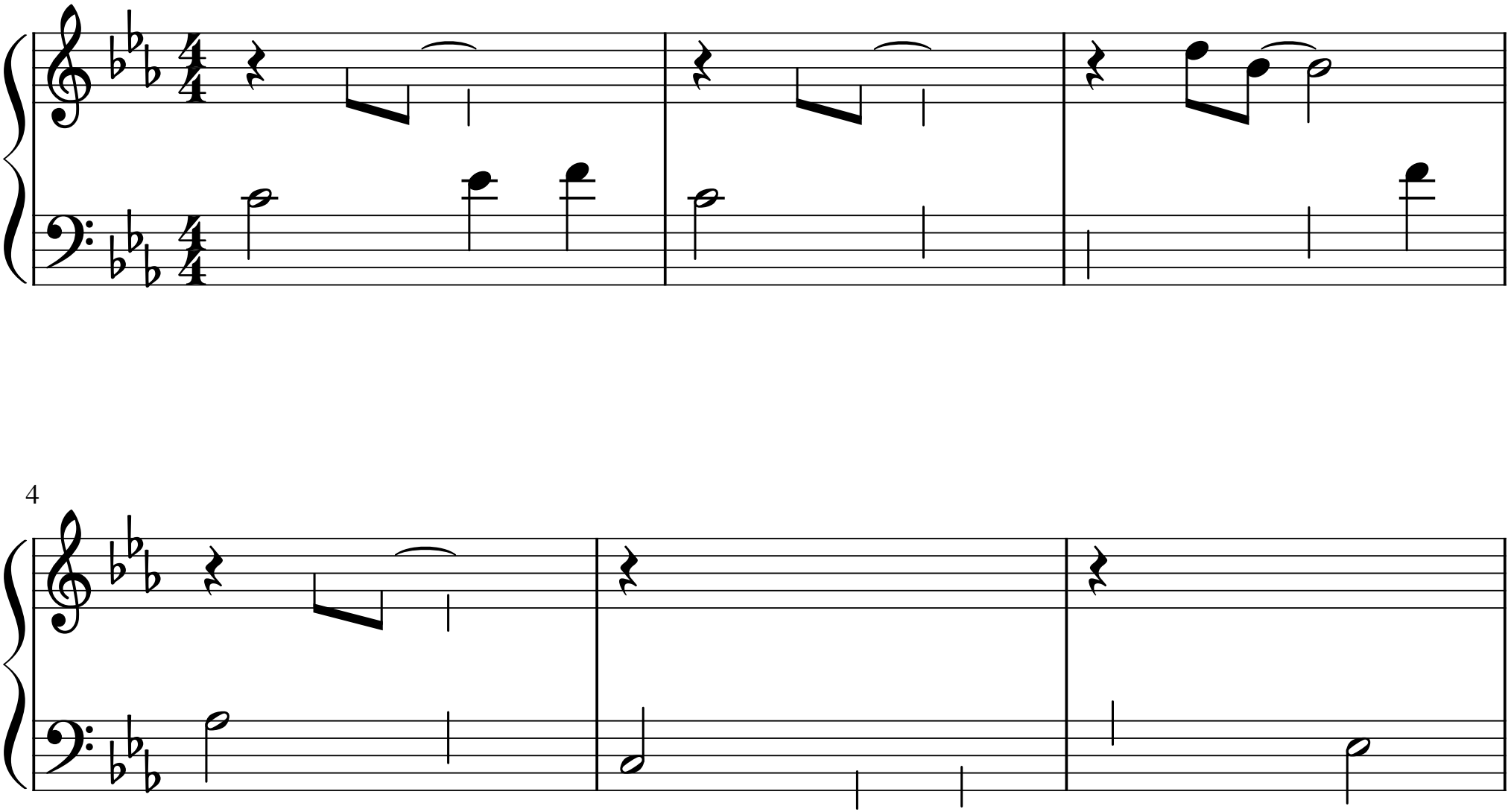
Hören

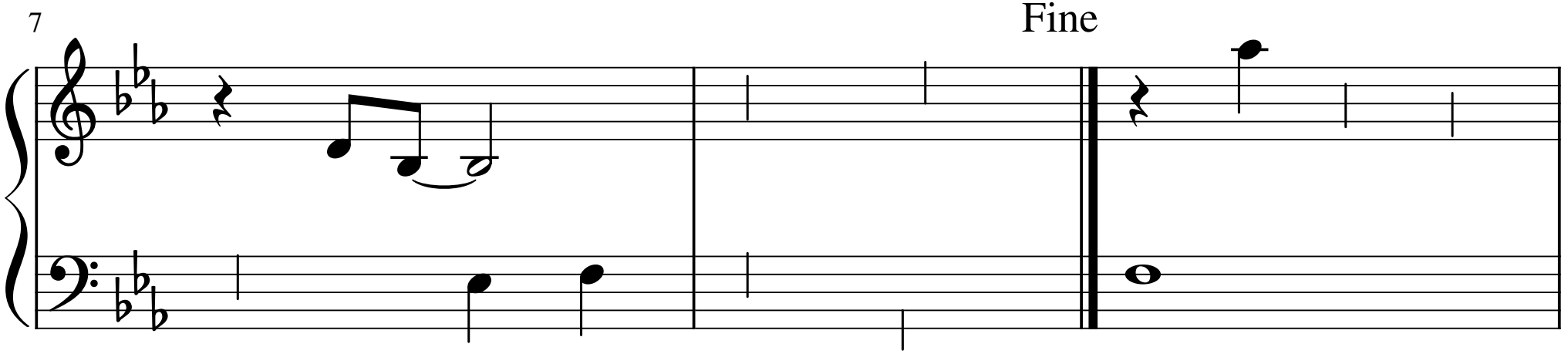
Block-Akkorde >> Hier hörst du Akkorde, bei denen viele Töne gleichzeitig angeschlagen werden, und die daher wie ein überdimensioniertes Hochhaus blockartig aus dem Stadtbild herausragen.
Bei solch dick gesetzten Akkorden ist es zunächst nicht ganz einfach, alle Stimmen herauszuhören. Bastele dir daher in der App einen sehr kurzen Loop, der nur einen einzigen Akkord enthält, und singe oder pfeife dazu Töne, die du in diesem Akkordklangbild hörst. So kannst du schließlich Ton für Ton den Akkord zusammensetzen.

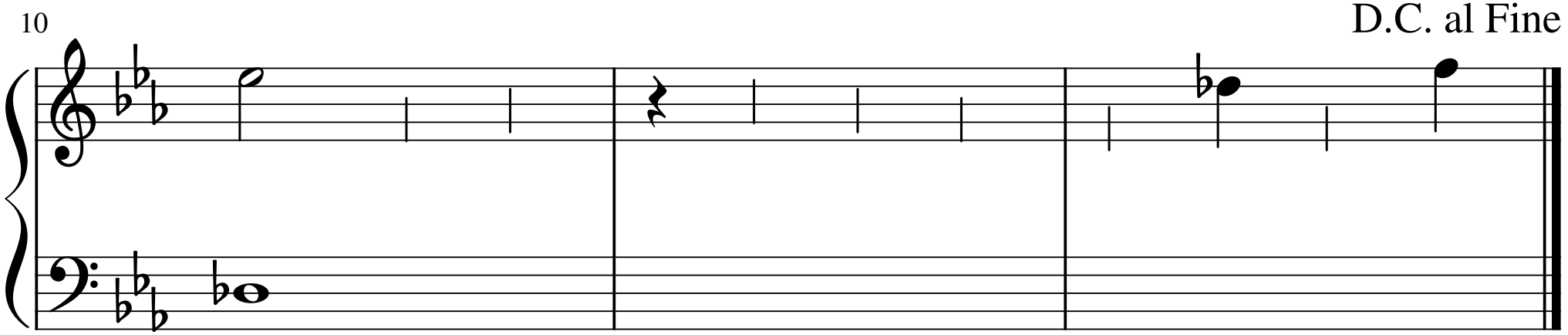
Silence Is the New Noise

(Level 1)

Oliver Krämer




7
Fine


10
D.C. al Fine

Annotationen

Takt 1,1
Technik-Tipp
Spiele den ersten Ton in der linken Hand mit dem Ringfinger. Dann lassen sich alle folgenden Töne leicht greifen.

Takt 5,1
Hören
Hier springt die Musik ein Stockwerk nach unten. Das Schöne ist: Die Töne und die Spielreihenfolge deiner Finger bleiben gleich. Nur der Tastenort wechselt eine Oktave tiefer. Für ein paar Takte klingt nun alles dunkler.

Ausprobieren
Spiele die Stelle noch eine Oktave tiefer und begebe dich hinunter in den Keller deines Klaviers. Wie verändert sich der Klang? Springe danach eine weitere Oktave nach unten und vergrabe dein Spiel tief in der Erde unterhalb deines Kellers. Kann man so weit unten die einzelnen Töne noch erkennen oder verliert sich alles in einem dunkel-mumpfigen Klangbrei?

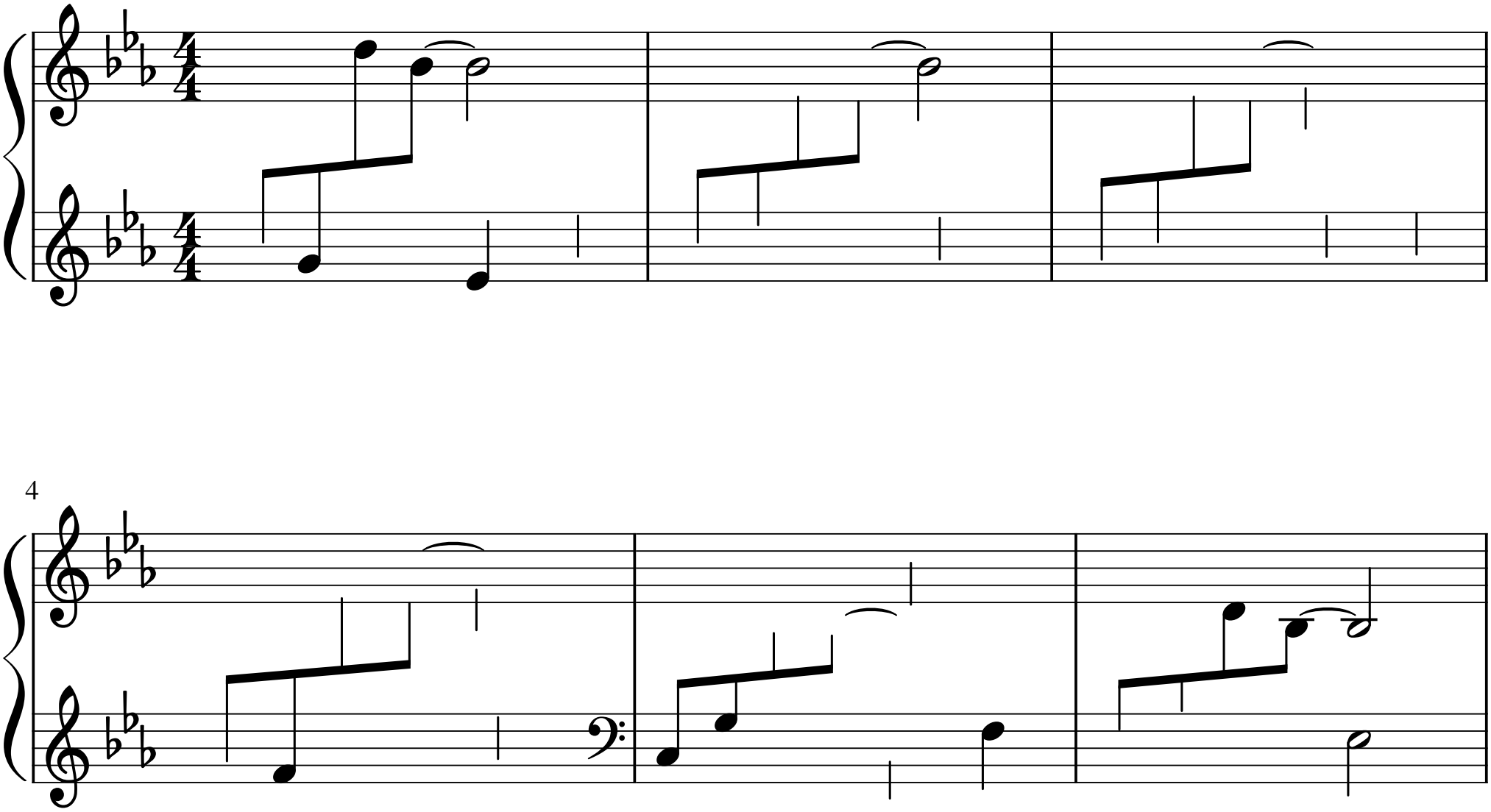
Takt 9,2
Technik-Tipp
Spiele hier den ersten Melodieton in der rechten Hand (das *as*) mit dem kleinen Finger.

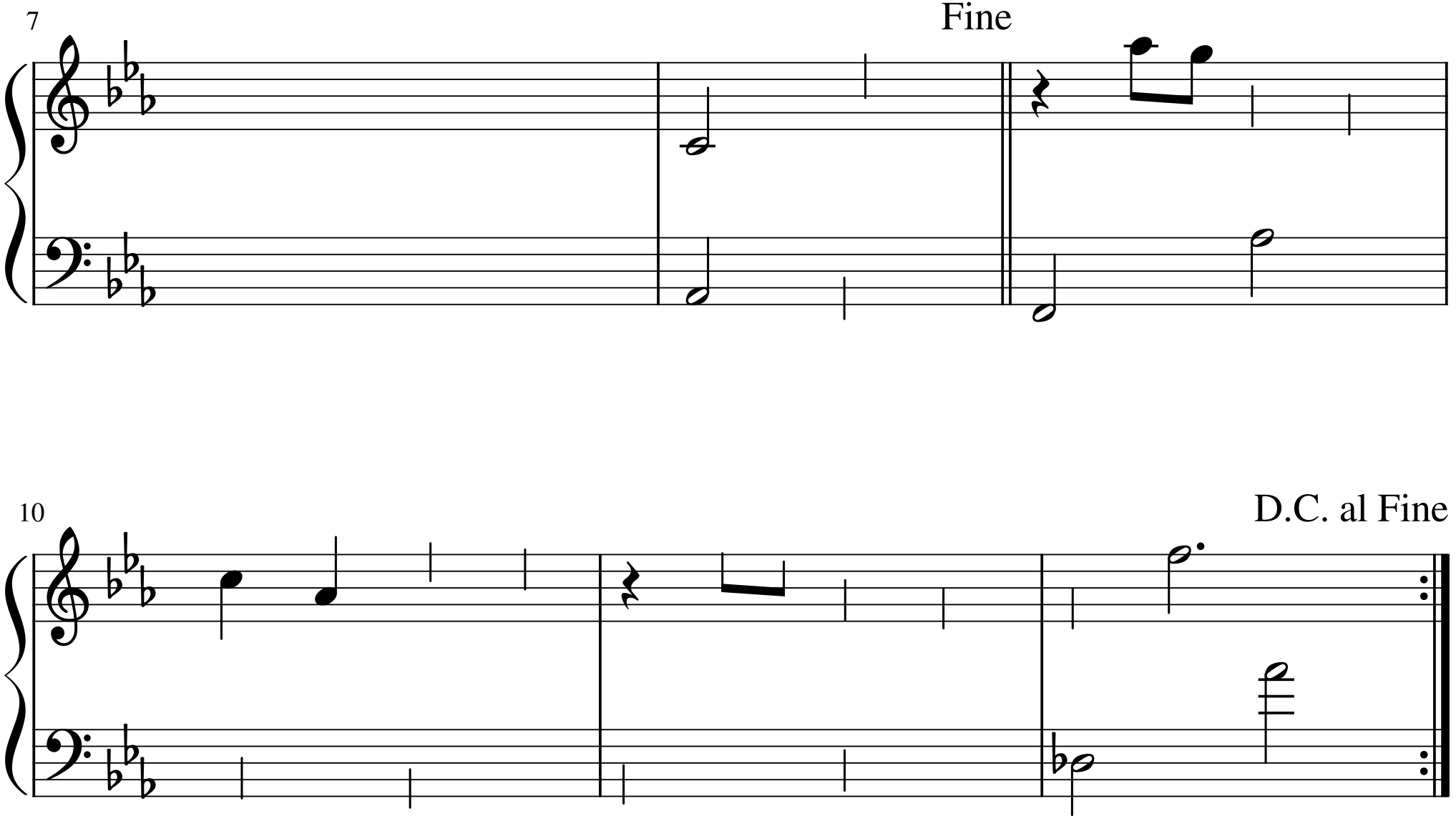
Takt 8,4 (Ende des Stückes)
Hören
In dieses Stück hat sich ein Kuckuck eingenistet. Kannst du ihn rufen hören?

Silence Is the New Noise

(Level 1,5)

Oliver Krämer




7
Fine
10
D.C. al Fine

Annotationen

Takt 1,2

Hören

Septimen & Nonen Das Hauptmotiv dieses Stückes bezieht seine musikalische Würze aus zwei klanglich spannungsvollen Tönen: dem Ton *b* und dem Ton *d*. Sie bilden in unserer Grundtonart c-moll den siebten und den neunten Ton der Tonleiter und heißen entsprechend Septime (=sieben) und None (=neun). Jener Fünfklang, der sich aus einem C-Moll-Dreiklang plus der Septime und der None ergibt, heißt Sept-Nonen-Akkord. Du kannst ihn in den ersten beiden Takten dieses Stückes hören: Ein Sept-Nonen-Akkord klingt herb aber nicht bitter, chillig aber nicht langweilig, schwebend aber nicht abgehoben.

Ausprobieren

Greife verschiedene Moll- und Dur-Dreiklänge plus Septime und None von unterschiedlichen Grundtönen aus – insgesamt also immer fünf Töne. Mach es dir zunächst einfach: Spiele mit der linken Hand den Dreiklang und mit der rechten Hand die Septime und die None. Lass alle Akkordtöne zusammen erklingen oder spiele sie in beliebiger Reihenfolge nacheinander. Benutze das Pedal. Male Bilder von Sept-Nonen-Klanglandschaften …

Takt 10,2

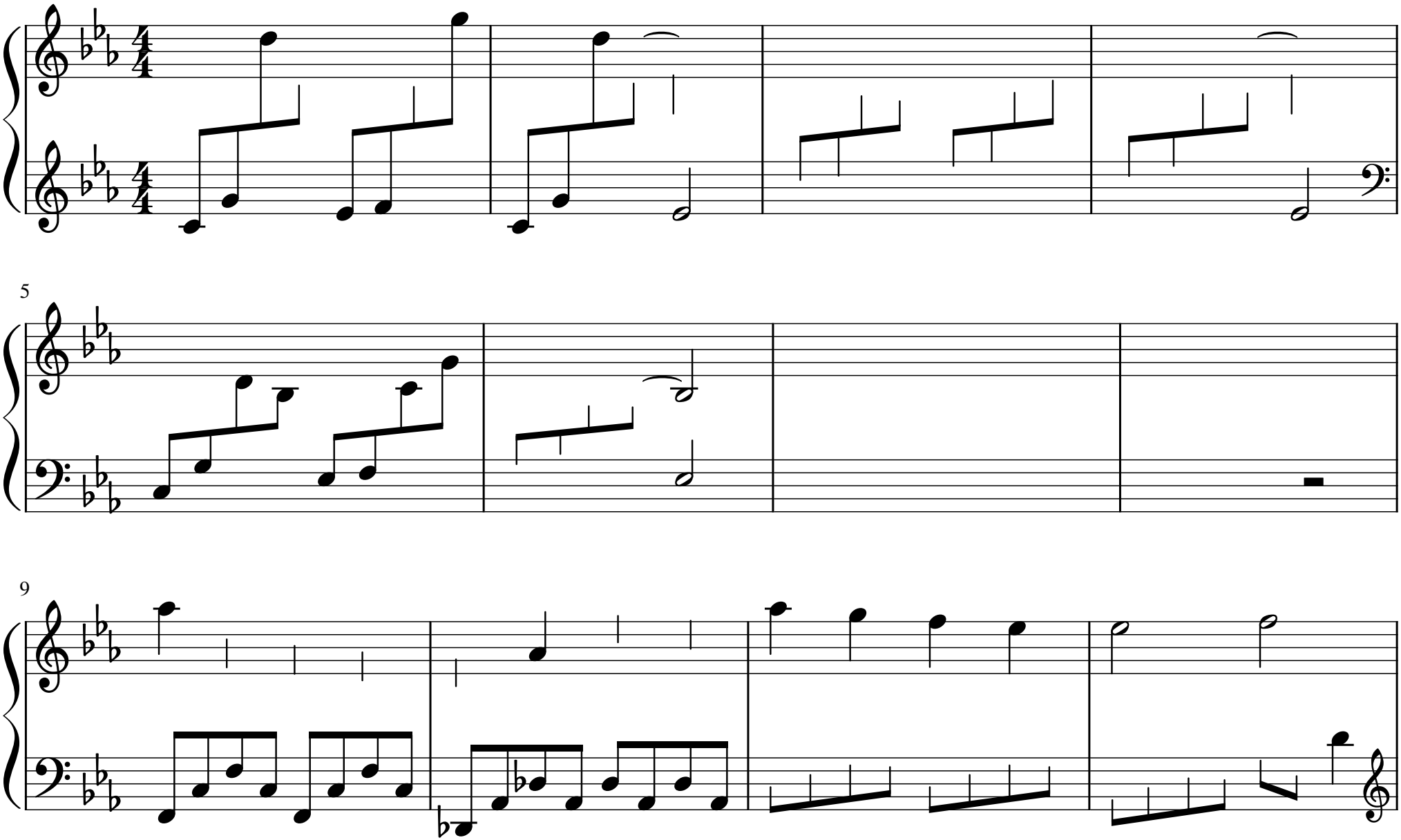
Technik-Tipp

Für den Ton *as* musst du an dieser Stelle mit dem Mittelfinger deiner rechten Hand über den Daumen übergreifen. Bleibe dabei nicht mit dem Daumen auf dem Ton c kleben, sondern lasse ihn bereits los, während du mit dem Mittelfinger übergreifst. Für einen nahtlosen Übergang der beiden Töne sorgt das getretene Pedal.

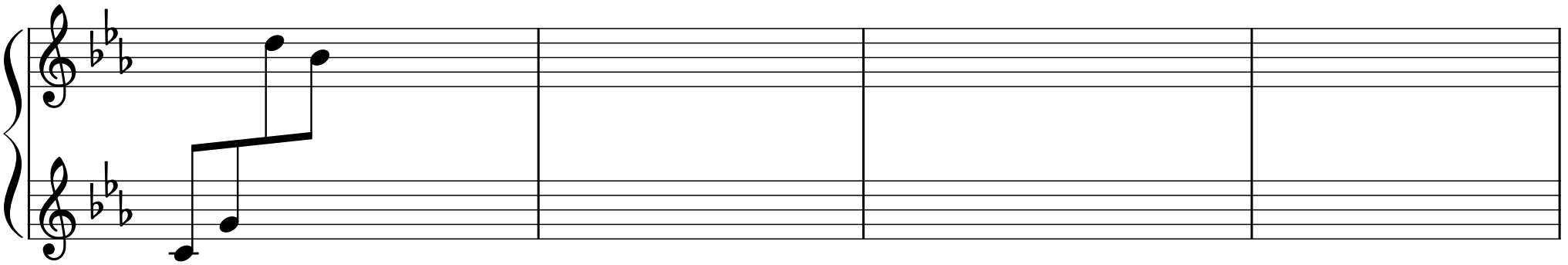
Silence Is the New Noise

(Level 2)

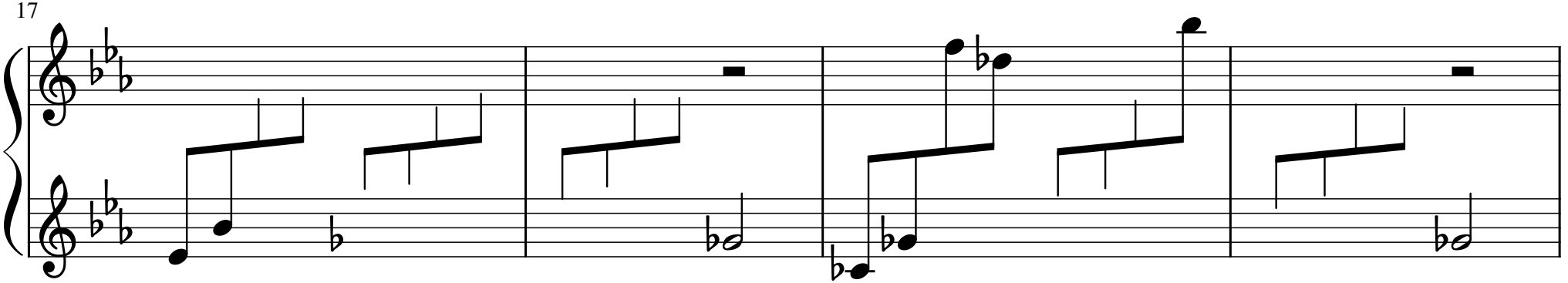
Oliver Krämer



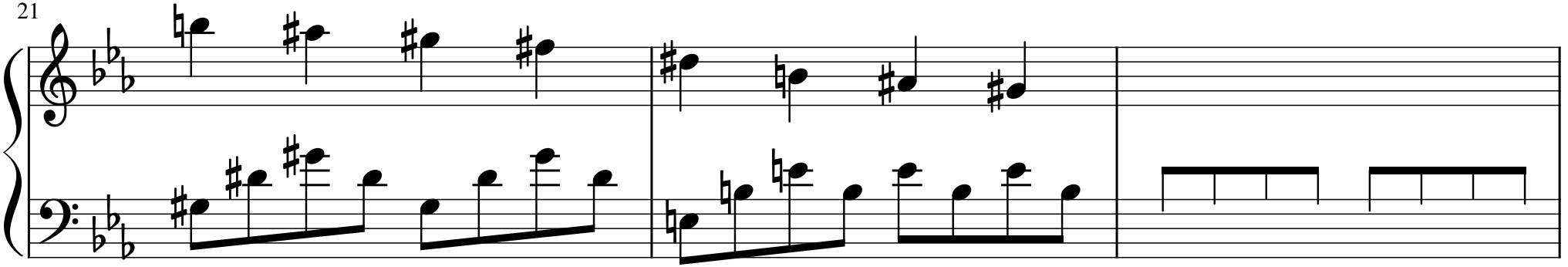
13

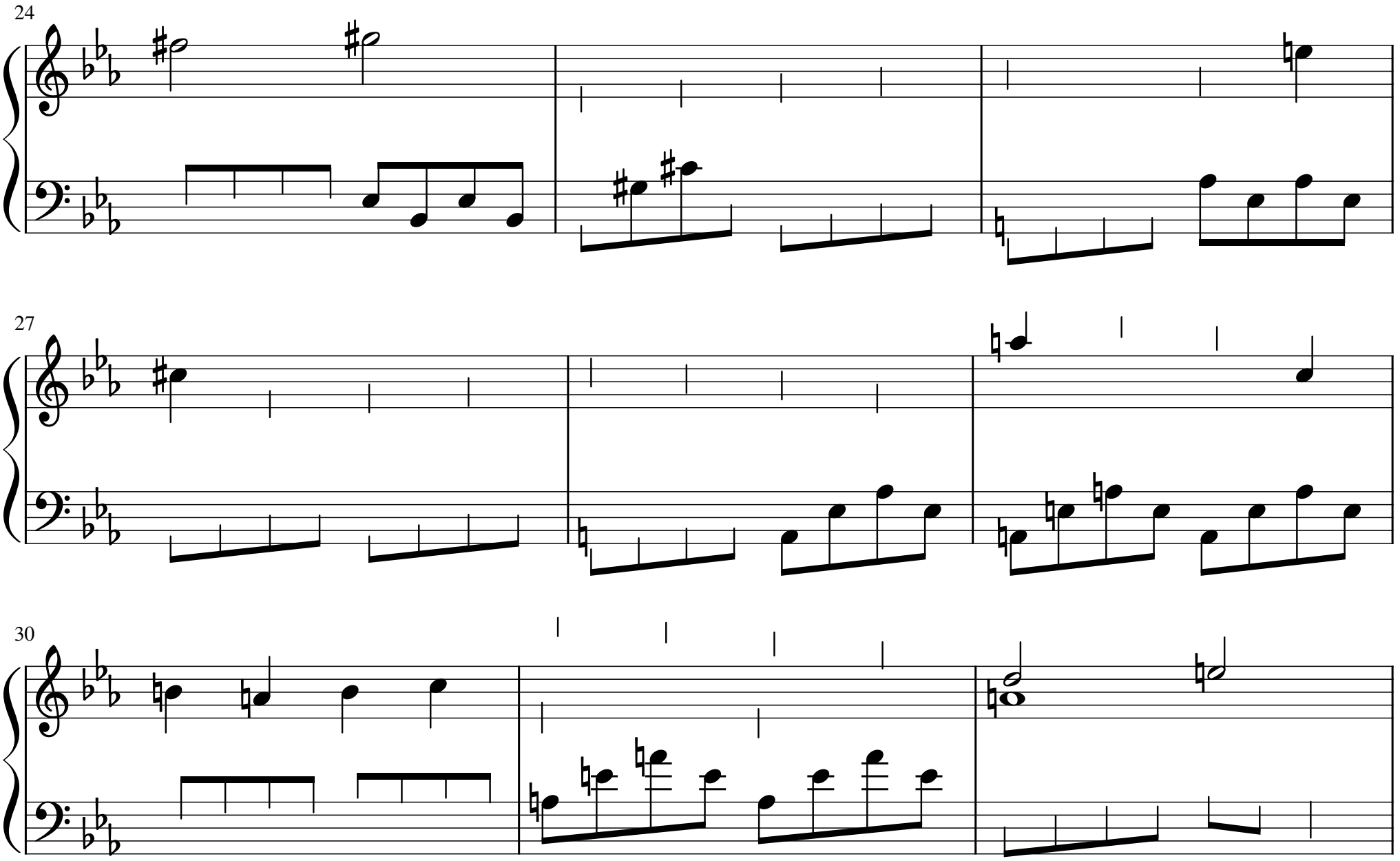


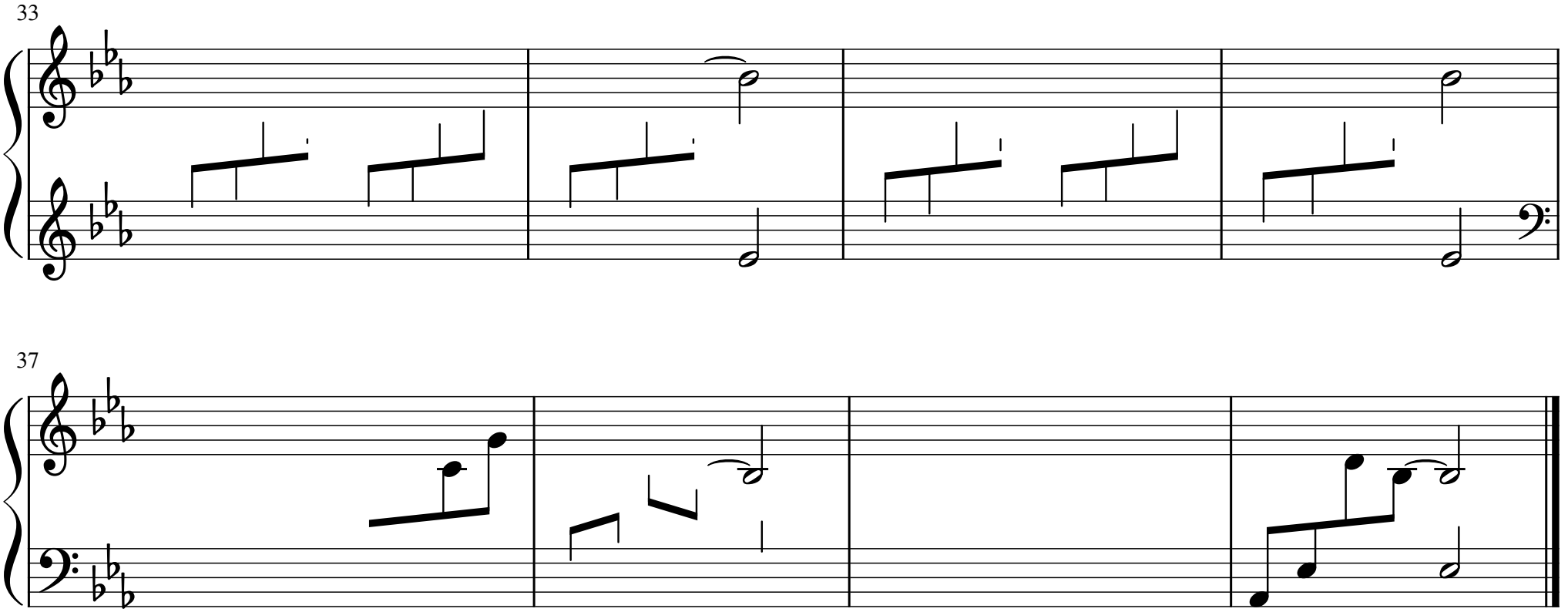
17



21




24
27
30


33
37

Annotationen

Takt 1,2

Hören

Septimen & Nonen >> Das Hauptmotiv dieses Stückes bezieht seine musikalische Würze aus zwei klanglich spannungsvollen Tönen: dem Ton *b* und dem Ton *d*. Sie bilden in unserer Grundtonart c-moll den siebten und den neunten Ton der Tonleiter und heißen entsprechend Septime (=sieben) und None (=neun). Jener Fünfklang, der sich aus einem C-Moll-Dreiklang plus der Septime und der None ergibt, heißt Sept-Nonen-Akkord. Du kannst ihn in den ersten beiden Takten dieses Stückes hören: Ein Sept-Nonen-Akkord klingt herb aber nicht bitter, chillig aber nicht langweilig, schwebend aber nicht abgehoben.

Ausprobieren

Greife verschiedene Moll- und Dur-Dreiklänge plus Septime und None von unterschiedlichen Grundtönen aus – insgesamt also immer fünf Töne. Mach es dir zunächst einfach: Spiele mit der linken Hand den Dreiklang und mit der rechten Hand die Septime und die None. Lass alle Akkordtöne zusammen erklingen oder spiele sie in beliebiger Reihenfolge nacheinander. Benutze das Pedal. Male Bilder von Sept-Nonen-Klanglandschaften …

Takt 17,1

Hören

Rückung >> Wenn eine Passage wörtlich wiederholt wird, die Wiederholung aber von einem anderen Ton aus startet, spricht man von einer Rückung. Eine solche Rückung verschiebt die Musik also einfach ein paar Töne nach oben oder unten, lässt sie dabei aber unverändert. Rückungen wirken auf das Ohr so ähnlich wie der plötzliche Farbwechsel einer LED-Lichterkette auf das Auge: Die von der Lichterkette beleuchteten Gegenstände bleiben dieselben und erscheinen doch anders.

Ausprobieren

Erfinde mit einer Hand ein kurzes, einfaches Motiv. Rücke dein Motiv nun zunächst in Halbtönen auf- und abwärts. Rückungen in Halbtonschritten sind auf dem Klavier deshalb am leichtesten zu spielen, weil man für jeden Ton einfach nur die direkt benachbarte nächsthöhere oder nächsttiefere Taste suchen muss. Trotzdem gilt es dabei aufzupassen: Töne, die auf einer weißen Taste lagen, müssen nun möglicherweise mit einer schwarzen Taste gespielt werden und umgekehrt.
Bist du mit Halbtonrückungen vertraut, probiere auch Rückungen mit größeren Tonabständen aus.

Takt 21,1

Hören

Begleitmuster in Quinten Wie bereits weiter vorne im Stück erklingt auch hier in der linken Hand ein simples aber klangvolles Begleitmuster. Es besteht eigentlich nur aus zwei Tönen: einem Grundton und der dazugehörigen Quinte. Zusammen mit einem dritten Ton – dem verdoppelten und einfach um eine Oktave höher gesetzten Grundton – kann man eine musikalische Wellenbewegung in der linken Hand erzeugen, die als gebrochene Begleitung für Melodien jeglicher Art gerne und häufig von Klavierspielern verwendet wird. Ab hier kannst du dieses gebrochene Begleitmuster über viele Takte hinweg hören.

Verstehen

Egal ob dur, moll, dorisch, phrygisch, lydisch oder mixolydisch: All diese Tonleitern enthalten einen Grundton und die Quinte. Da unser Begleitmuster nur aus diesen beiden Tönen besteht, kann man es unverändert in fast allen Musiken einsetzen. Würde es auch nur *ein* weiteres Intervall wie beispielsweise die Terz enthalten, wäre es um diese universelle Einsatzmöglichkeit geschehen.

Technik-Tipp

Leicht zu spielen ist dieses Begleitmuster deshalb, weil die Position der Finger (der sogenannte „Griff“) immer gleich bleibt, egal von welchem Ton aus man startet. Spiele die Begleitfigur aber nicht allein mit den Fingern, sondern lass deinen Unterarm und dein Handgelenk sich beim Spielen dieser Wellenbewegung ganz zart von links nach rechts und von rechts nach links mitdrehen.

Ausprobieren

Experimentiere mit unterschiedlichen Reihenfolgen der drei Töne und erfinde so verschiedene Variationen dieses Begleitmusters.

Takt 29,1

Hören

Hier gesellt sich eine weitere Stimme mit lang ausgehaltenen Tönen in die rechte Hand. Die rechte Hand spielt nun also insgesamt zwei Stimmen. Ohne viele Töne verstärkt die hinzukommende zweite Stimme die klangliche Intensität der Musik immens!

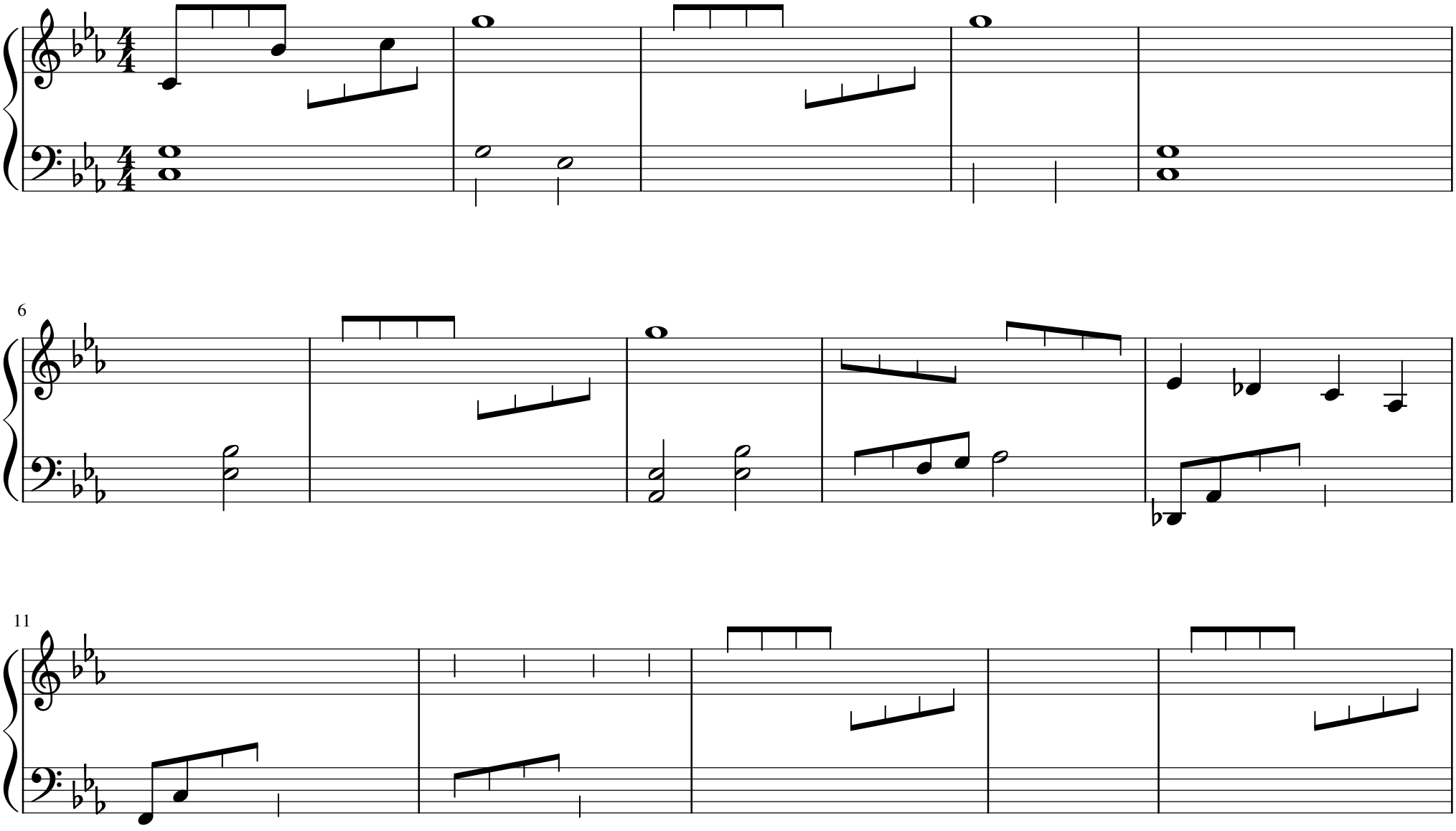
Kannst du diese größere Intensität im Klang wahrnehmen?

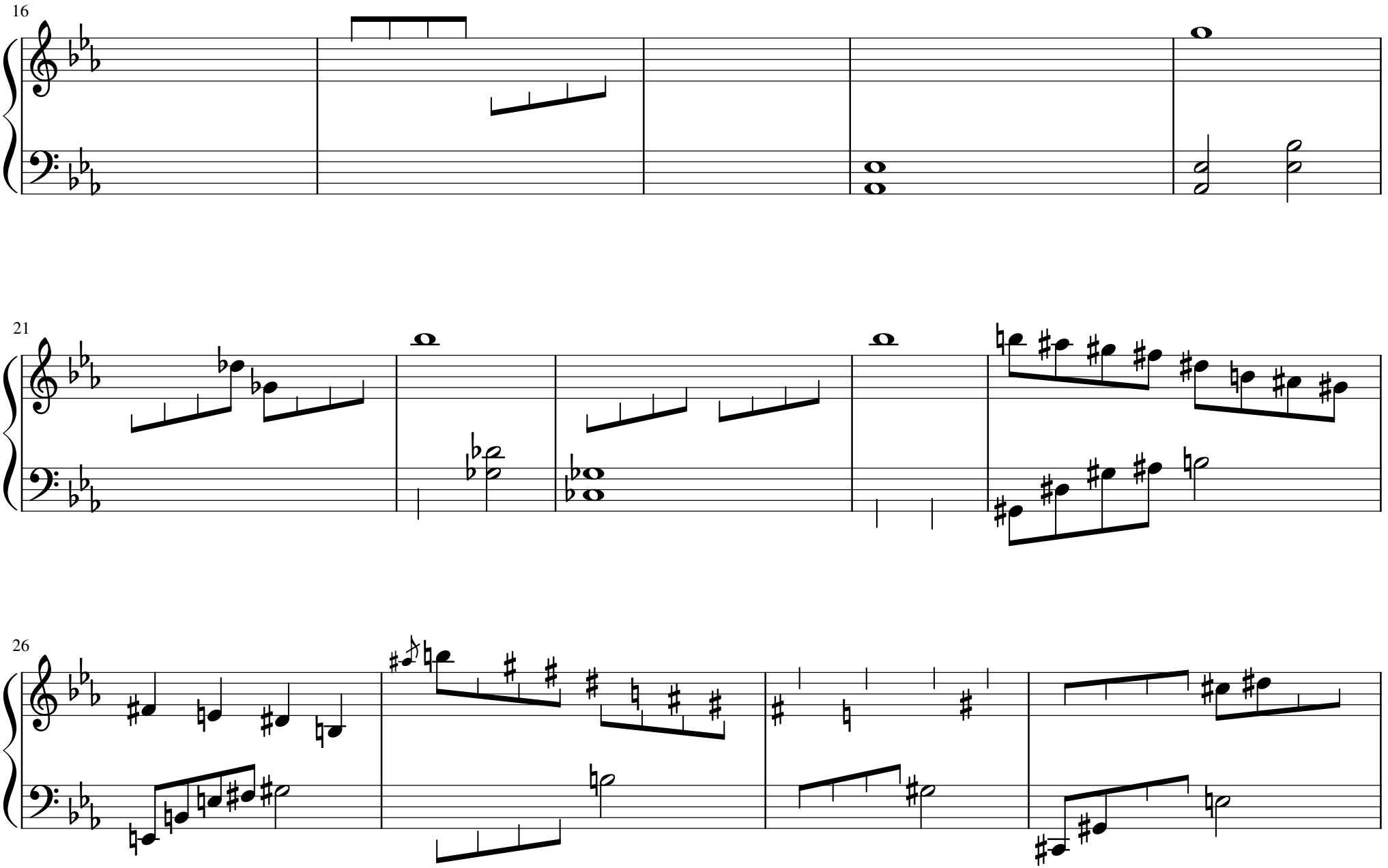
Einige Sekunden später, beim Wiedereinsatz des Hauptthemas, ist die zusätzliche Stimme allerdings auch schon wieder verschwunden …

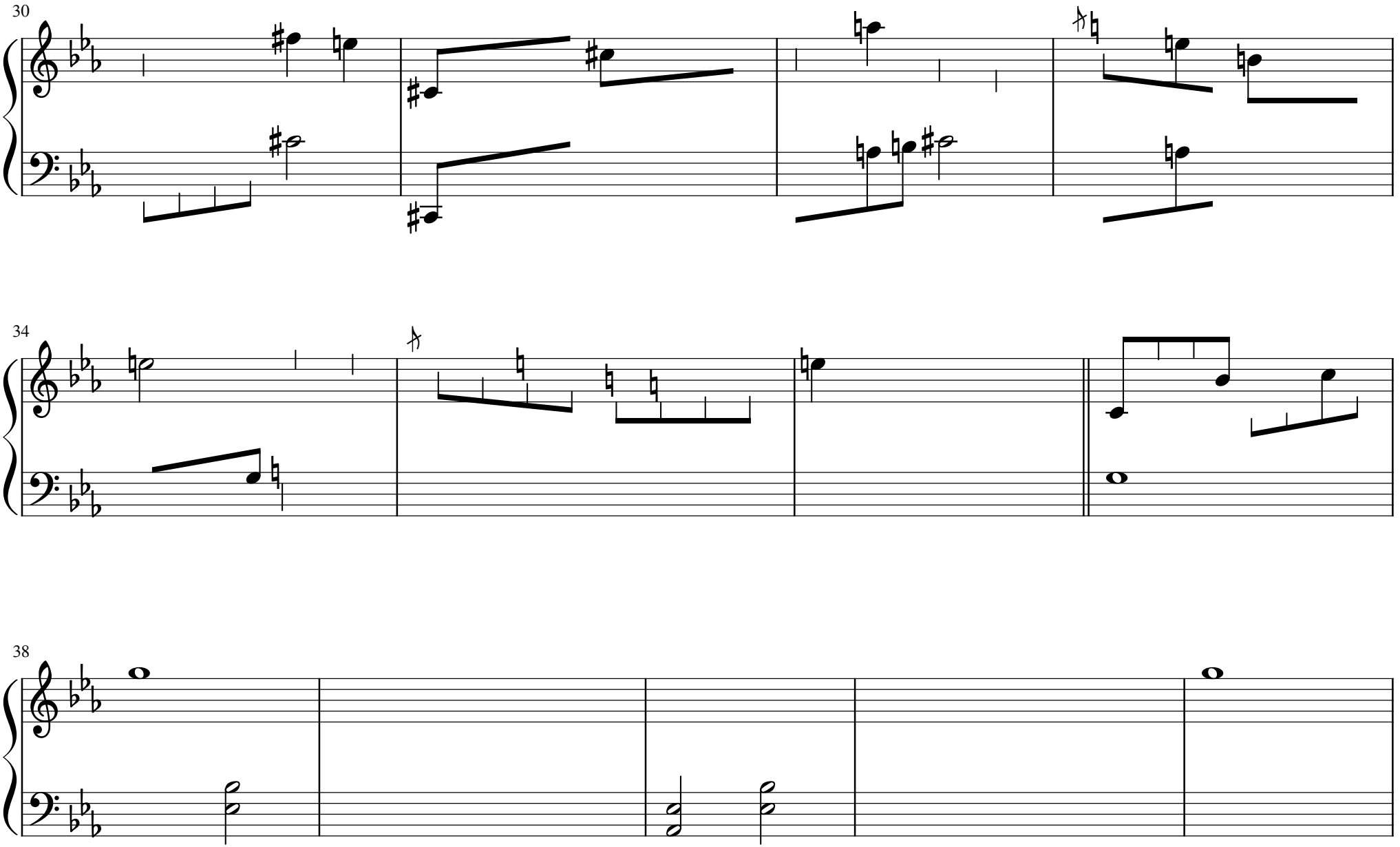
Silence Is the New Noise

(Level 3)

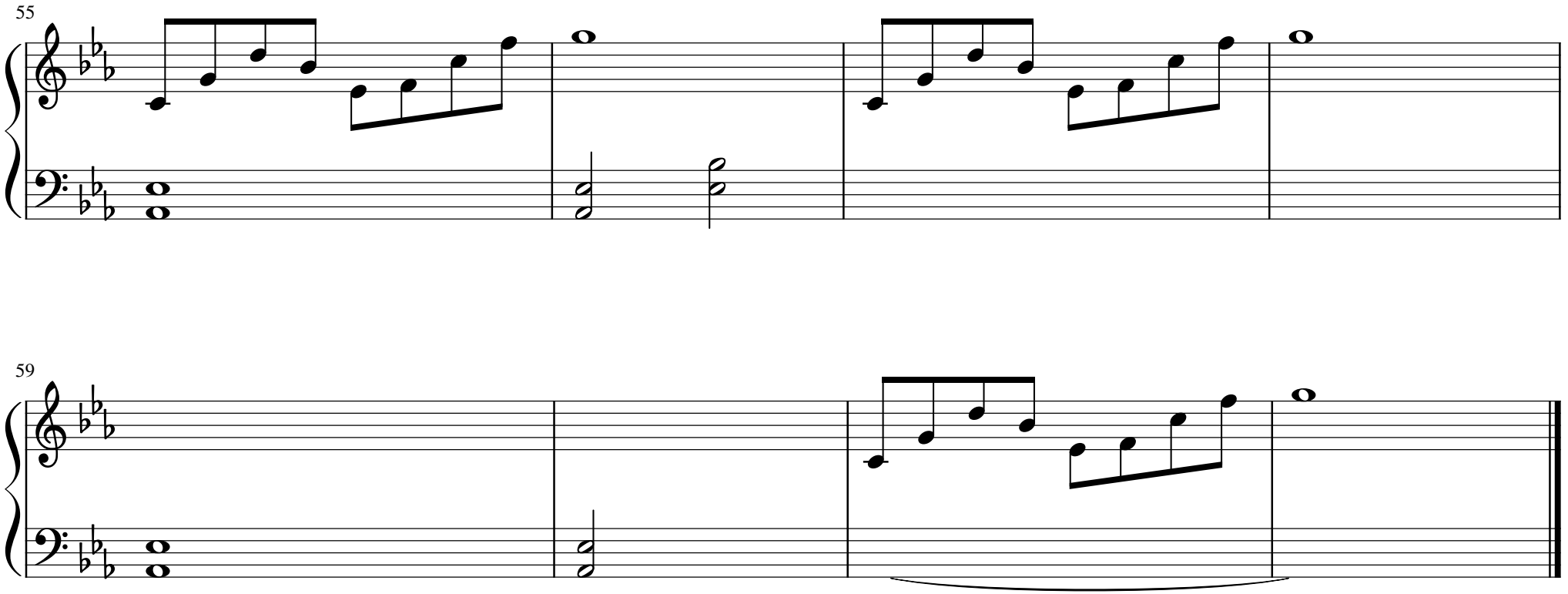
Oliver Krämer




16
21
26


30
34
38

43
47
51


55
59

Annotationen

Takt 2,1

Technik-Tipp

Hier haben wir es in der rechten Hand mit gebrochenen Akkorden in weiter Lage zu tun. Zwischen den einzelnen Tönen liegen große Abstände, und der Abstand von Fingern normal großer Hände zueinander ist meist zu klein für diese Entfernungen. Daher ist es hilfreich, die Finger auf den angeschlagenen Tasten nicht festzuhalten, sondern sie bald nach dem Anschlag wieder loszulassen. Die klangliche Verbindung der Töne übernimmt dabei das rechte Pedal. Wenn du zusätzlich dein Handgelenk weich und flexibel hältst, sodass es sich der Spielbewegung fließend anpassen kann, wirst du dich wundern, wie einfach diese weiten, gebrochenen Akkorde plötzlich zu spielen sind.

Takt 45,1

Hören

Hier nimmt die Musik eine eigenartige Wendung: Völlig unerwartet wird ein neuer Grundton eingeführt, der genau einen Halbton unter dem normalen Grundton des Stückes (nämlich dem Ton *c*) steht. Dieser Abstand von einem Halbton ist klanglich äußerst ungewöhnlich! Zudem bleibt dieser neue Grundton für mehrere Takte einfach stehen: Die Harmonie in der linken Hand ändert sich eine Zeit lang nicht. Nach einigen Takten ist der „Spuk“ auch wieder vorbei: Die Musik springt mit dem Wiedereinsatz des Hauptmotives genauso unangekündigt auf den Grundton *c* zurück, als wäre nichts gewesen …

Takt 9,1

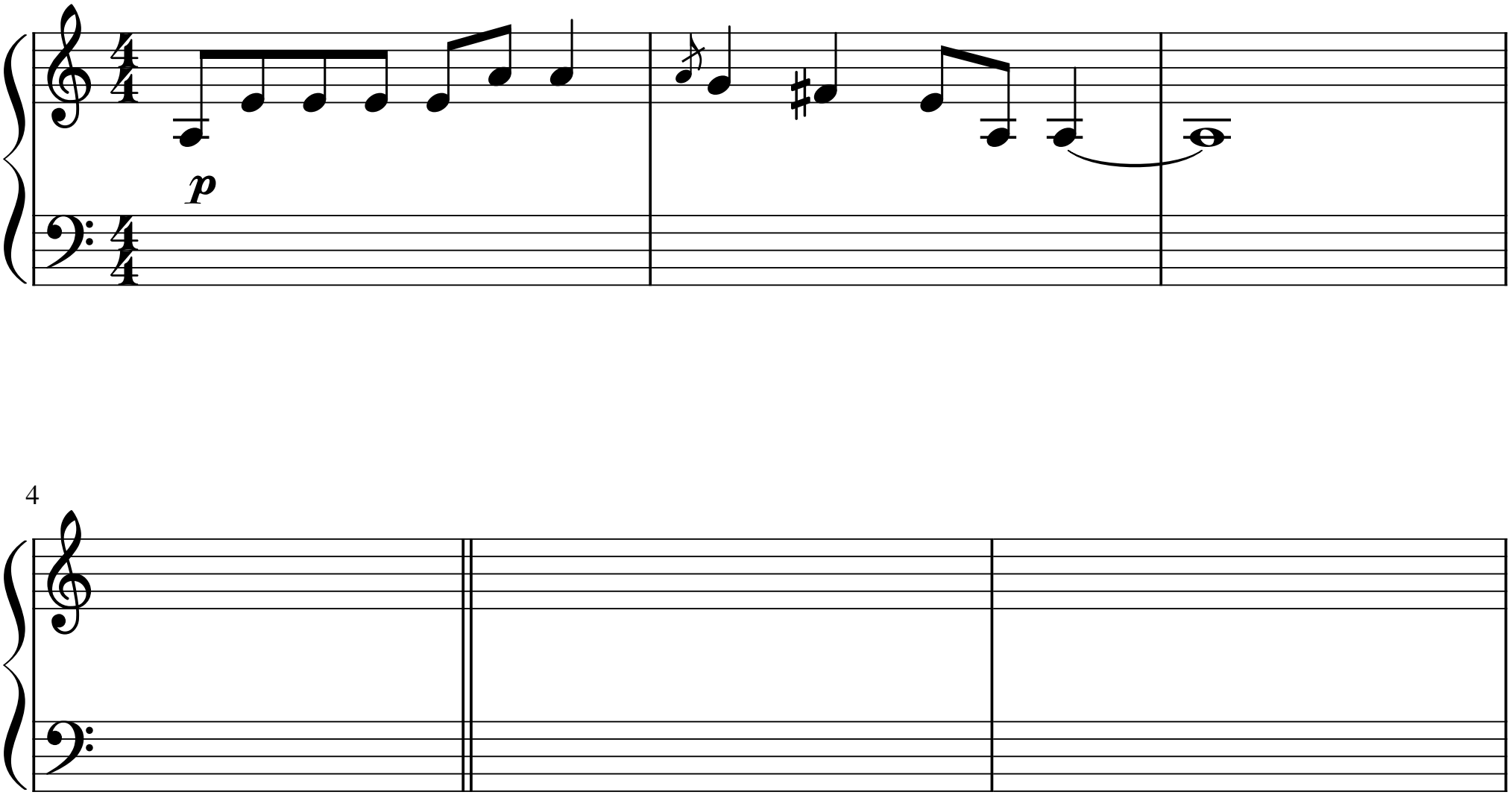
Technik-Tipp

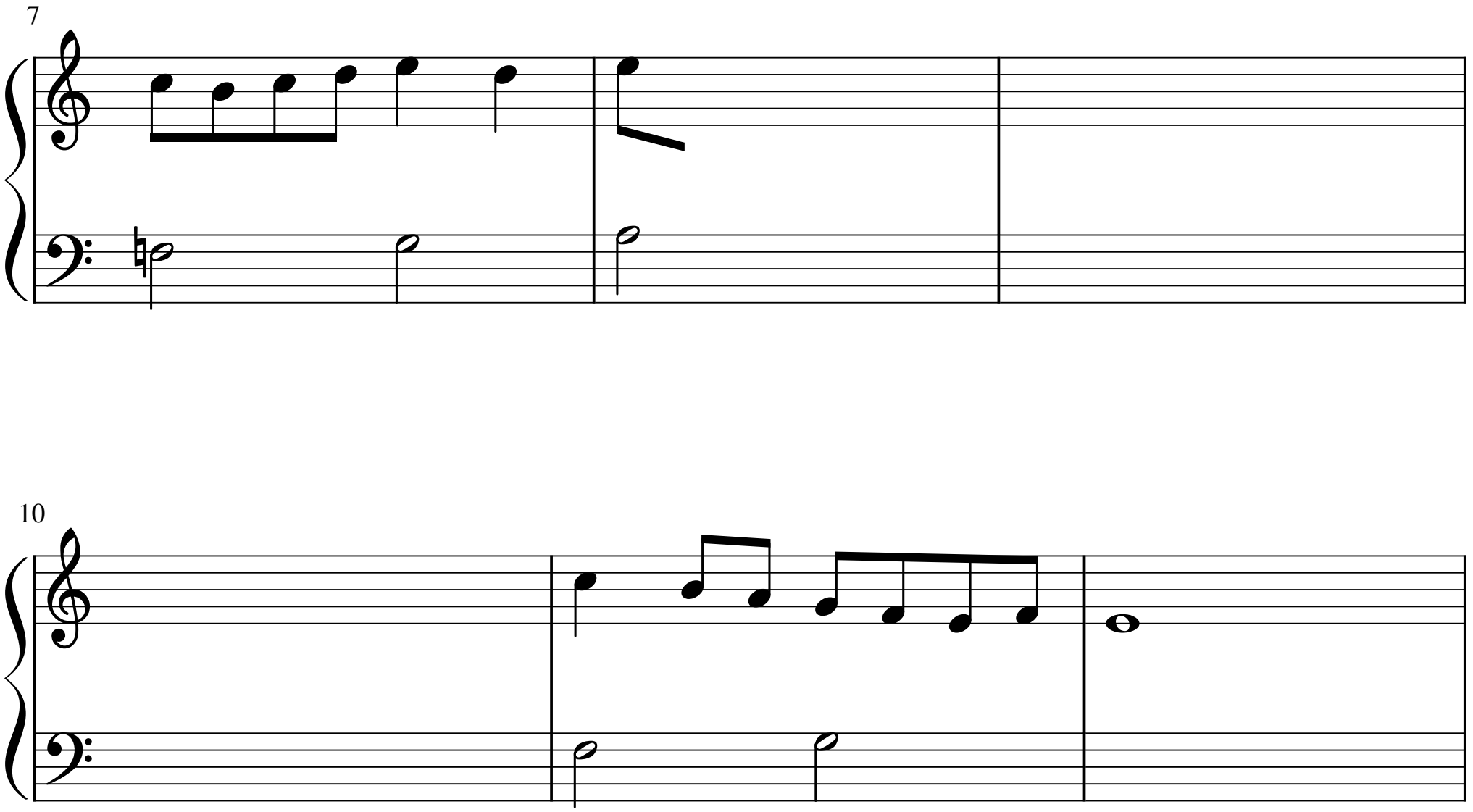
Für die abwärts verlaufenden Tonkaskaden in der rechten Hand, die im Laufe dieses Stückes häufiger vorkommen, musst du öfter einmal mit dem Mittelfinger oder sogar dem Ringfinger über den Daumen übersetzen. Probiere ein wenig herum, welcher Finger jeweils am geeignetsten für einen solchen Finger-Übersatz ist.

U Shine

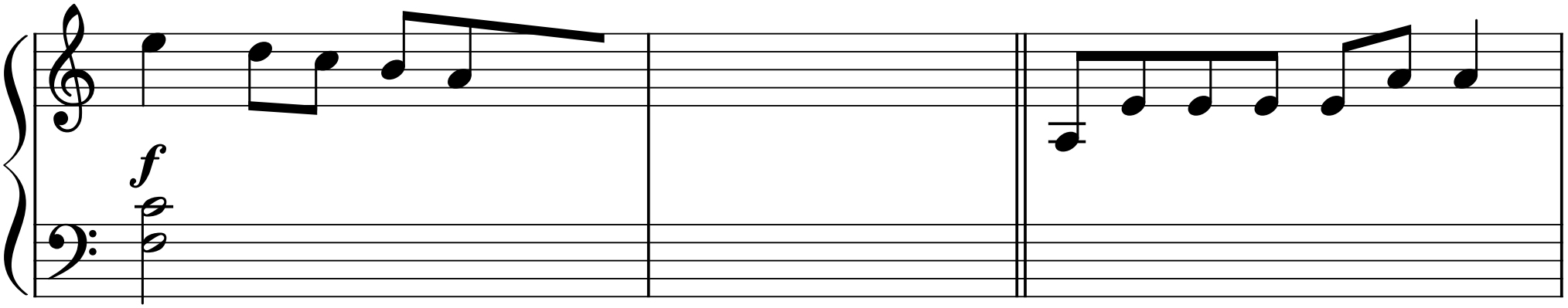
(Level 1)

Oliver Krämer

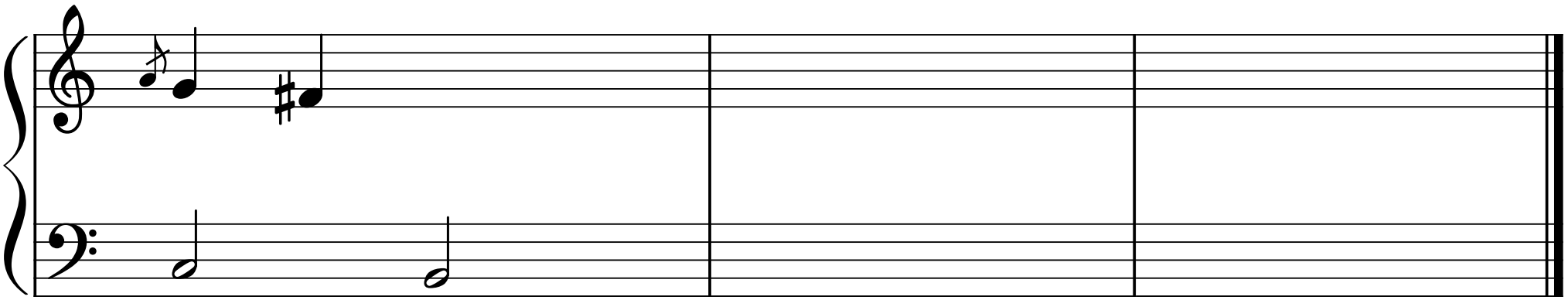



7
10

13



16



Annotationen

Takt 1,1

Hören

Quinte Eine Quinte ist die Kombination von erstem und fünftem Ton einer Tonleiter. Quinten ergeben sich ganz einfach, wenn du die fünf Finger einer Hand nebeneinander auf weiße Tasten legst und nur den Daumen und den kleinen Finger anschlägst. Zu Beginn der einleitenden Melodie dieses Stückes erklingen die beiden Töne einer Quinte aufsteigend hintereinander gespielt.

Ausprobieren

1. Spiele zunächst nur die Töne a und e, und zwar überall auf der ganzen Tastatur. Du kannst sie laut oder leise, lang oder kurz, langsam oder schnell hintereinander spielen. Du kannst sie als Zusammenklänge zu Gehör bringen oder in Einzeltöne aufteilen und diese wie an einer Perlenkette aneinanderreihen. Probiere auch ein wiederholtes Anschlagen derselben Taste(n) aus.
2. Erprobe aufsteigende, öffnende Spielfiguren und absteigende, schließende Spielfiguren. Setze das rechte Pedal so ein, dass federnd weiche Klangwolken entstehen. Lausche bei allem, was du spielst, tief in die Klänge hinein.
3. Wenn du damit vertraut bist, verwende auch andere Tonpaare wie beispielsweise *c-g*, *f-c*, *g-d*, *es-b*.

Takt 2, 3

Hören

Zum Schluss der einleitenden Melodie dieses Stückes erklingen die beiden Töne einer Quinte absteigend hintereinander gespielt.
Erkennst du sie hörend wieder?

Takt 13, 1

Hören

An dieser Stelle hörst du eine Quinte, bei der beide Töne zusammen angeschlagen werden.

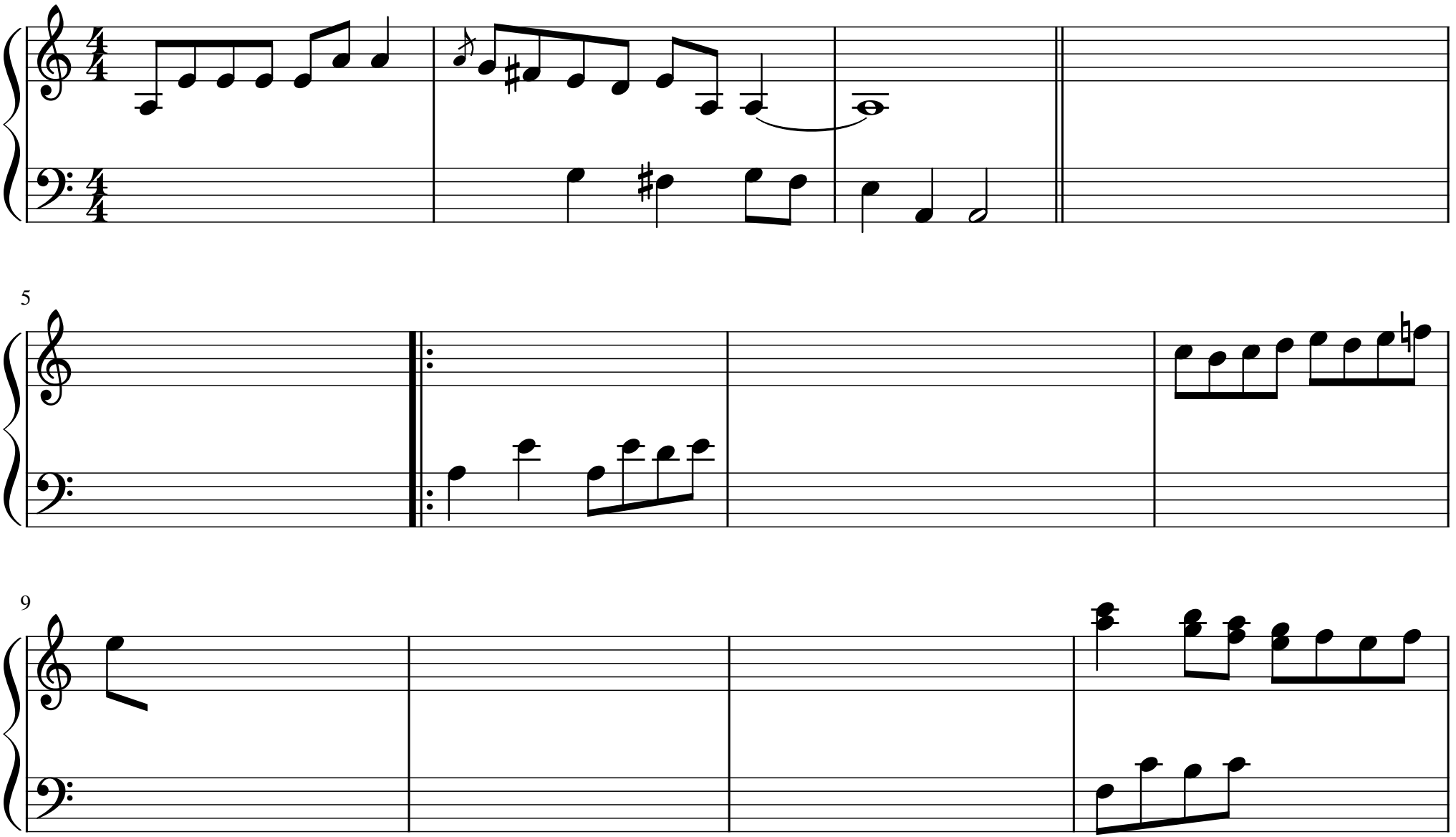
Ausprobieren

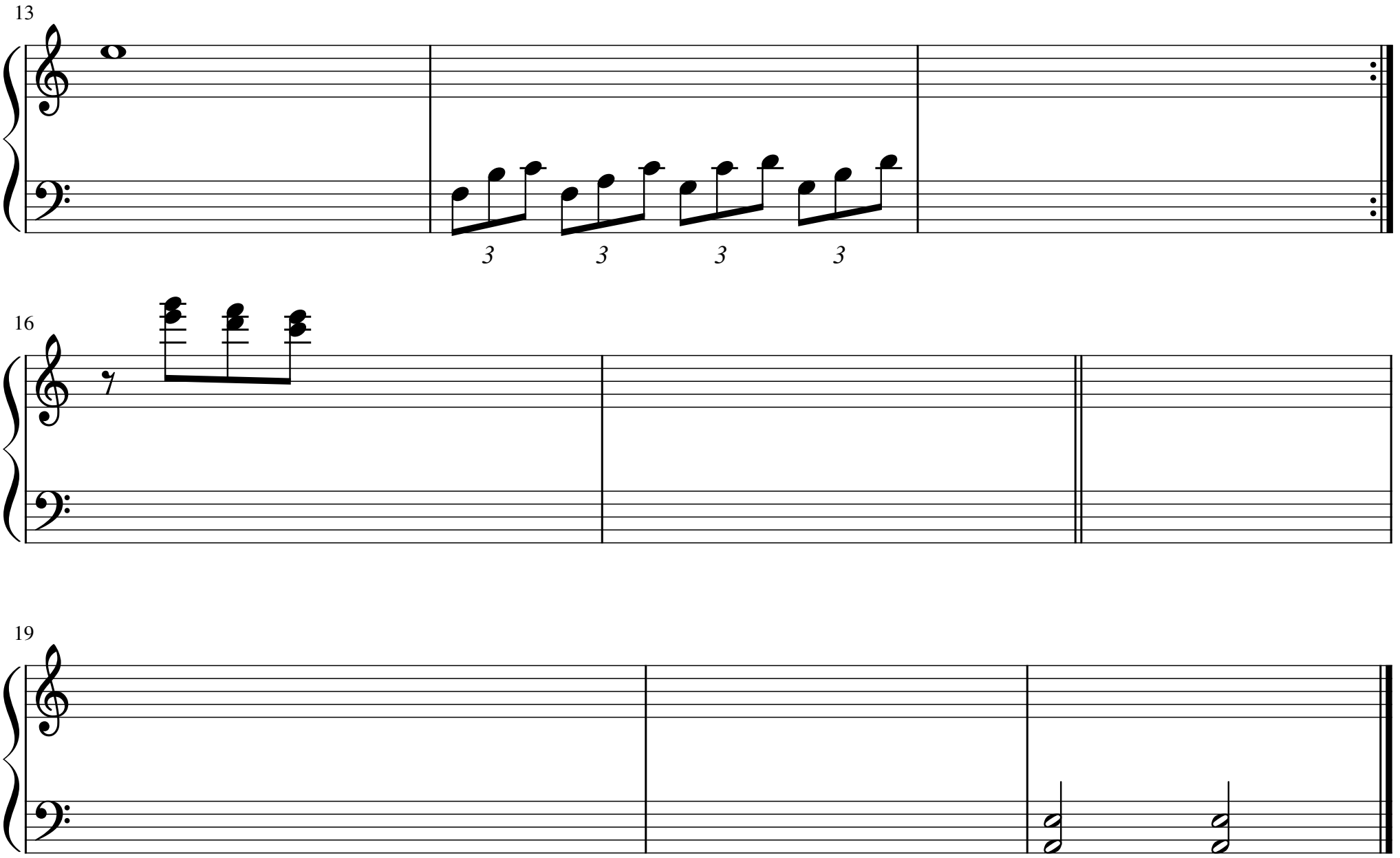
Du kannst dieses Stück klanglich etwas aufpeppen, indem du bei jedem Einzelton in der linken Hand statt bloß dieses Einzeltones eine Quinte spielst. Dazu musst du nur den Einzelton mit deinem kleinen Finger greifen, die Hand ganz normal über die Tastatur halten und dann zusätzlich die Taste unter deinem Daumen anschlagen. Höre, an welchen Stellen diese Änderung gut passt und an welchen Stellen sie weniger gut klingt.

U Shine

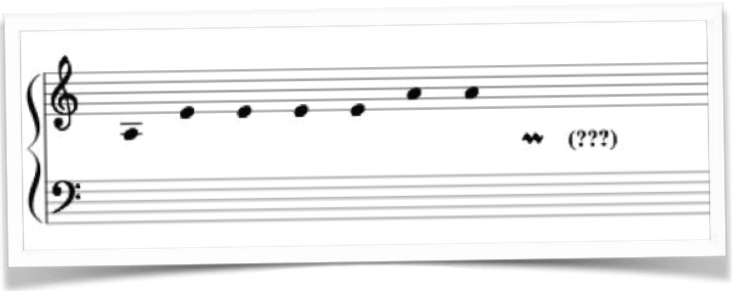
(Level 2)

Oliver Krämer




13
3
3
3
3
16
19

Annotationen



Takt 1,1
Ausprobieren
Nimm die ersten sieben Töne der Melodie und setze die Melodie deiner eigenen Fantasie folgend frei fort. Lass daraus allmählich neue Melodien entstehen, die sich von der Hauptmelodie dieses Stückes unterscheiden.

Probiere das gleiche auch von einem anderen Anfangston aus.

Takt 2,1
Hören
Vorschlagnote >> Eine Vorschlagnote erscheint dem Ohr als überraschender „Hopser“ in der Melodie. Sie ist ein kurz und leicht gespielter Zwischenton vor einem Hauptton.

Technik-Tipp
Spiele die Vorschlagnote, als ob du sie versehentlich mit einem Finger gestreift hättest, ganz leicht und ohne Armgewicht. Falle anschließend mit dem nächsten Finger satt in die Hauptnote hinein, als wäre sie ein weiches Kissen. Verwende keine Aufmerksamkeit auf die Vorschlagnote. Spiele sie einfach im Vorübergehen.

Takt 4,2
Hören
Nebenton eines Akkordtones als Wechselnote >> Diese Begleitfigur in Achteln besteht aus dem leeren Quintintervall kombiniert mit der unteren Wechselnote des oberen Quinttones.

Ausprobieren
Mit Hilfe von Wechselnoten kannst du einfache Begleitmuster wie beispielsweise ein Quintpendel mit Hilfe eines simplen Prinzips erweitern und so für klangliche Abwechslung sorgen. Probiere verschiedene Möglichkeiten von Wechselnoten eines Quintpendels aus (untere und obere Wechselnoten des Grundtons plus untere und obere Wechselnoten des Quinttons). Zum Beispiel so: *a-e-h-e als sich wiederholende Achtelfigur*. Spiele deine eigenen Begleitmuster zur Melodie des Stückes.

Takt 12,1

Hören

Austerzung >> Eine Melodie wird um eine zweite Stimme angereichert, die in gleichbleibendem Intervallabstand (eine Terz) über oder unter der Melodie als Parallelstimme mitläuft.
Die Austerzung ist ein beliebtes Stilmittel in Volksmusik und Schlager, aber auch unter „seriösen“ Komponisten ein gern benutztes musikalisches Element ;-)

Technik-Tipp

Spiele zunächst die Hauptstimme allein (hier ist die obere Stimme die Hauptstimme). So bekommst du ein Hör-Gespür für die wichtigen Töne. Darauf aufbauend kannst du die Töne der Nebenstimme etwas leiser gestalten.
Es gibt zwei Möglichkeiten diese Austerzung zu spielen: Erstens mit der Hand als „Kralle“, die alle Terzen mit demselben Fingersatz hintereinander weg spielt. Zweitens mit wechselnden Fingerkombinationen, die einen Klang ermöglichen, bei dem die Töne der Melodie geschmeidig ineinander übergehen. Die erste Variante ist leichter zu spielen, aber nicht ganz so elegant: Man muss nämlich das rechte Pedal benutzen, um die einzelnen Terzen klanglich aneinander zu binden. Wähle sie trotzdem, wenn du noch nie parallele Terzen gespielt hast.

Takt 6,2

Hören

Tonrepetition >> Wird ein und dieselbe Taste mehrmals direkt hintereinander angeschlagen, spricht man von einer Tonrepetition.

Technik-Tipp

Man kann Tonrepetitionen auf zwei unterschiedliche Weisen ausführen: Erstens indem man die Taste mit demselben Finger immer wieder anschlägt – so ähnlich, als würde man mit einem Hammer einen Nagel einschlagen. Die zweite Möglichkeit besteht darin, zwei oder drei Finger abwechselnd zu benutzen. In diesem Fall kann man die anschlagenden Finger bewusst Richtung Handinneres ziehen, so die Taste quasi anstreicheln, um dann vom Rand der Taste abzurutschen („an-streicheln“ statt „an-schlagen“). Mit dieser Bewegung lassen sich Tonrepetitionen erstaunlich leicht in erstaunlich schnellem Tempo spielen.

Takt 14,1

Hören

Triolen in der linken Hand >> Triolen unterteilen einen Pulsschlag (zum Beispiel eine Viertelnote) nicht in zwei, sondern in drei gleiche Schläge. Besonders reizvoll klingt eine triolische Begleitung, wenn – wie hier – in der rechten Hand dazu eine Melodie in Achtelnoten erklingt, wodurch sich ein interessanter Rhythmus ergibt.

Technik-Tipp

1. Dieses Übereinander von Triolen und „geraden“ Achtelnoten (3 Töne gegen 2 Töne) ist nicht ganz einfach zu realisieren. Sollte die triolische Begleitung für dich im Zusammenhang des Stückes noch zu schwer zu spielen sein, kannst du die jeweils mittlere Note weglassen und nur die beiden Außentöne in geraden Achtelnoten spielen.
2. Übe die Ausführung von Triolen unabhängig vom Stück: Stampfe in regelmäßigen Schritten im Raum auf und ab. Klatsche dazu zunächst 2 mal pro Schritt in die Hände. Wenn das ohne Probleme funktioniert, probiere aus, 3 mal pro Schritt zu klatschen. Nun spielen deine Hände Triolen! Wechsel zwischen beiden Varianten hin und her.
Setze dich ans Klavier und übertrage dein Triolen-Klatschen auf die linke Hand, dein Stampfen auf die rechte. Benutze in der linken Hand die Töne eines Dreiklangs (Grundton, Terz und Quinte) und spiele in der rechten Hand freie Töne dazu. Nun spielst du genau den Triolenrhythmus, der auch im Stück vorkommt …

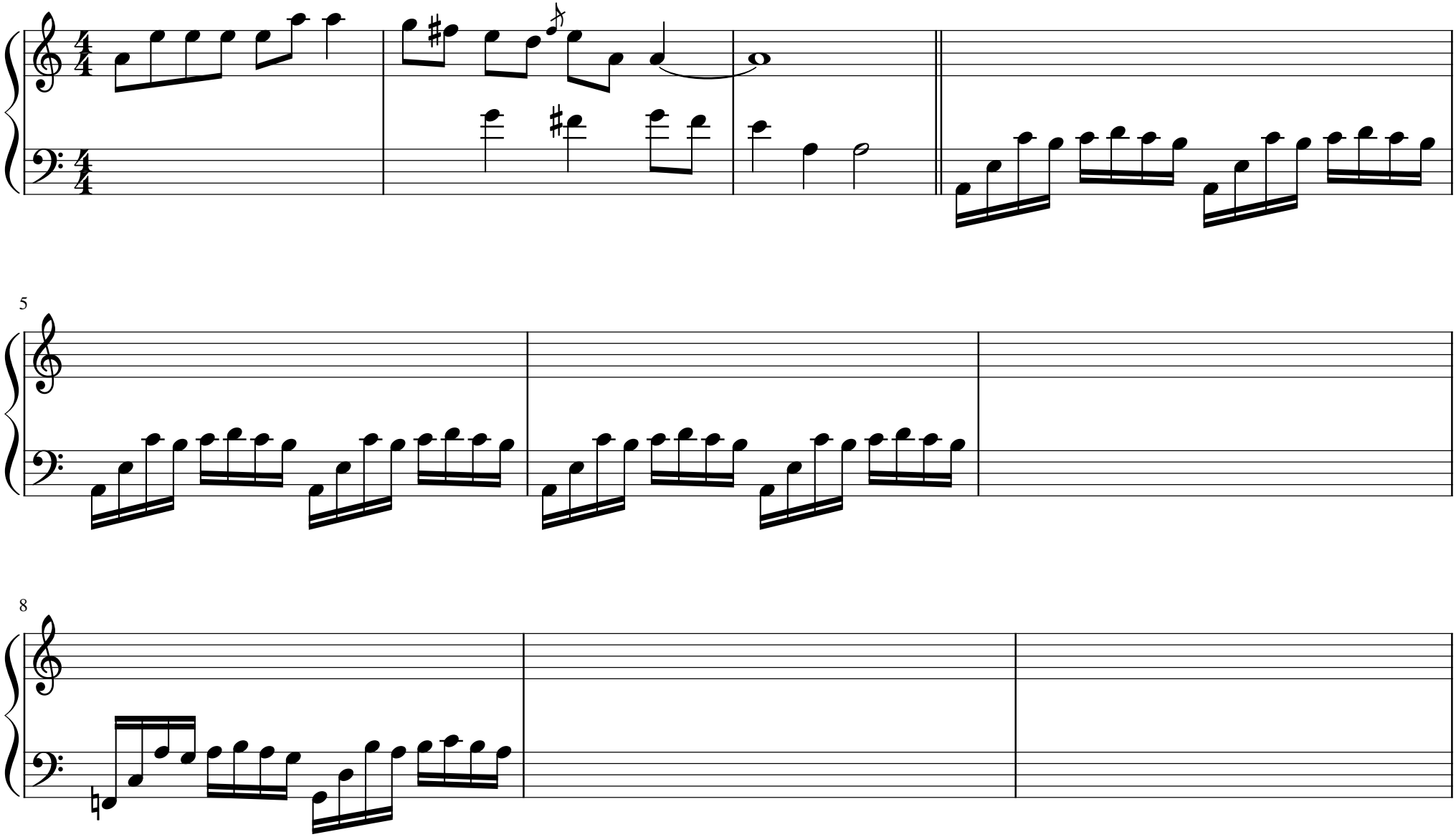
Ausprobieren

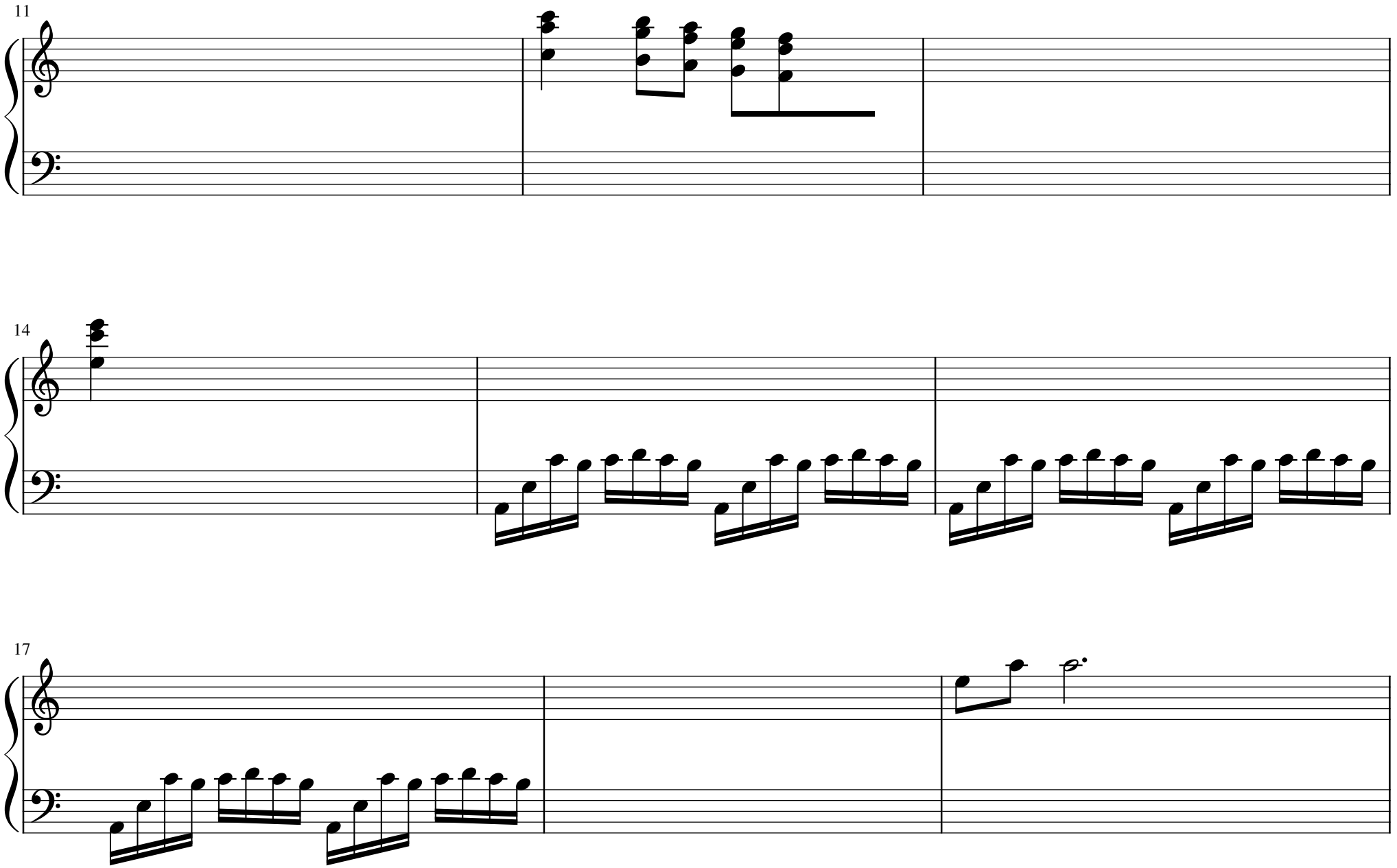
Du kannst Triolen benutzen, um eine akkordische Dreiklangsbegleitung zu variieren. Erfinde dafür eine kurze Akkordfolge. Spiele die Dreiklänge zunächst als Akkorde zusammen, um mit ihnen als Griff vertraut zu werden. Spiele in einem zweiten Durchgang die Dreiklänge als gebrochene Dreiklänge unter Verwendung von Triolen. Fällt dir eine passende Melodie zu deiner Begleitung ein?
Challenge!: Tausche die Rollen der Hände! Die gebrochene triolische Dreiklangsbegleitung übernimmt nun die rechte Hand, die linke Hand spielt eine freie Melodie dazu.

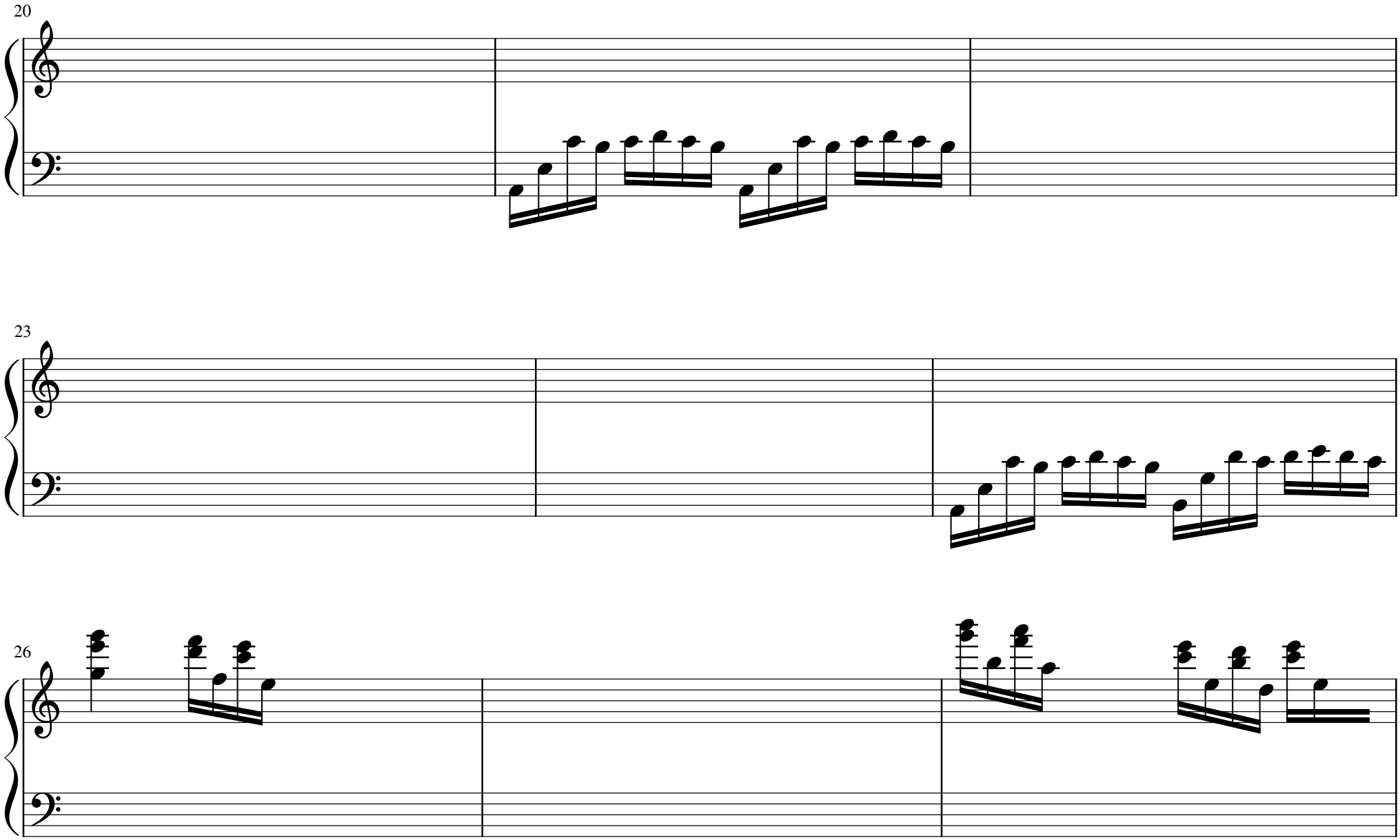
U Shine

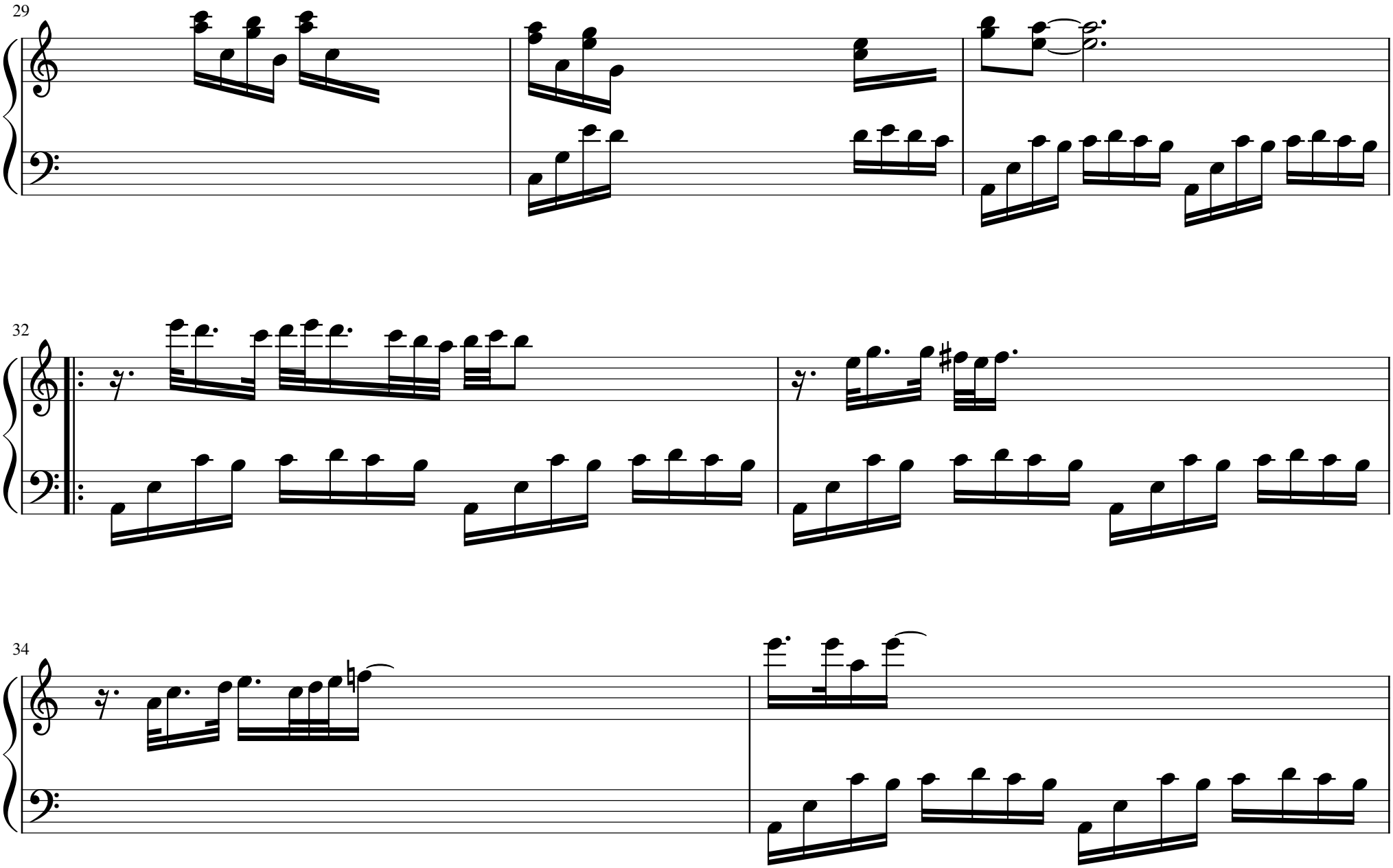
(Level 3)

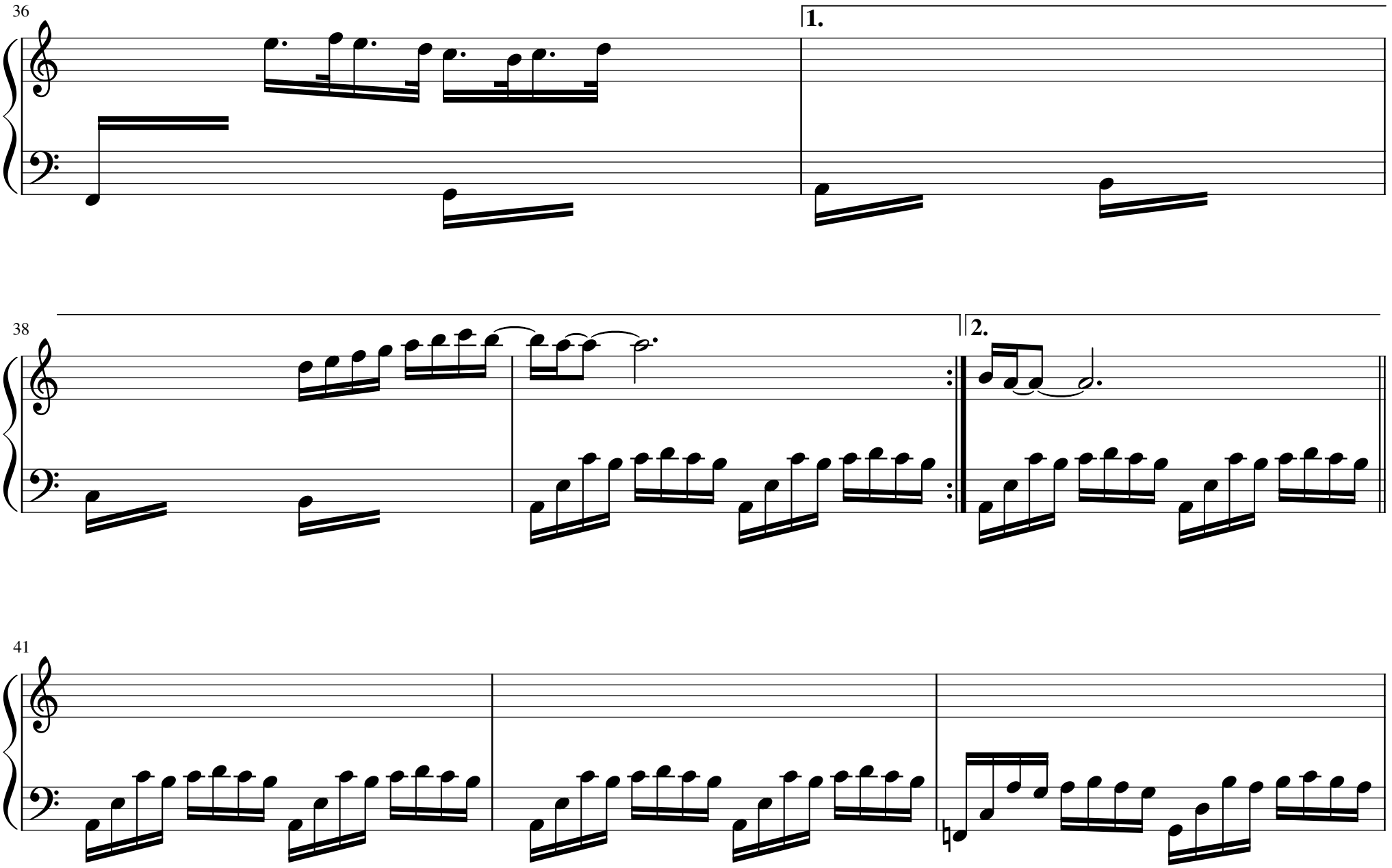
Oliver Krämer

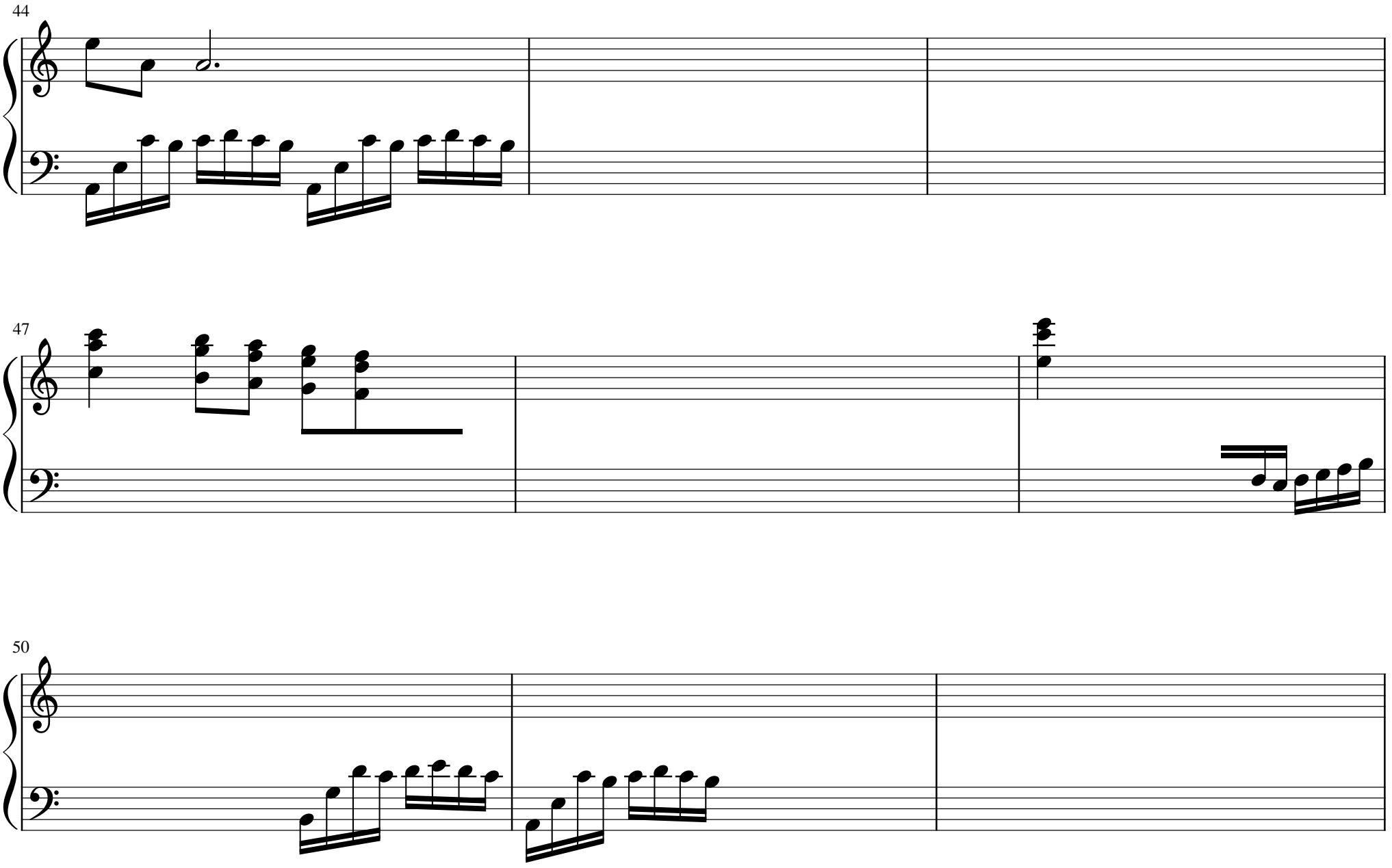


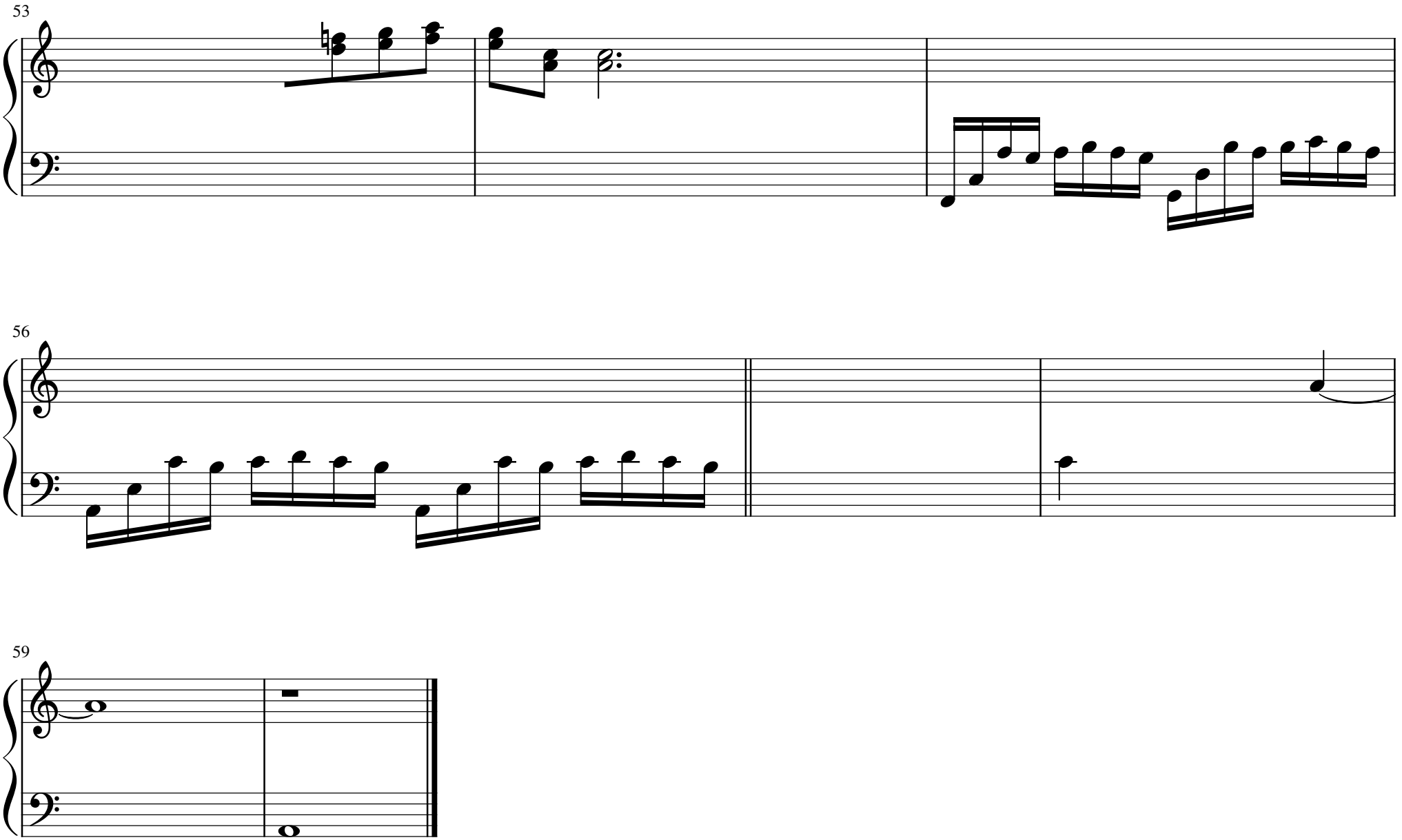

11
14
17


20
23
26


29
32
34


36
1.
38
2.
41


44
47
50


53
56
59

Annotationen

Takt 4,1

Hören

Gebrochene Akkorde in weiter Lage >> Die Töne eines Akkordes können entweder eng beieinander liegend oder aber weit auseinandergezogen auf der Klaviatur angeordnet werden. Man spricht dann von einer engen oder einer weiten Lage. An dieser Stelle wurde einfach der mittlere Ton des A-Moll-Dreiklanges (der Ton *c*) um eine Oktave nach oben versetzt und zusätzlich mit Wechselnoten versehen. Spielt man die Akkordtöne hintereinander – also gebrochen –, ergibt sich ein klangvolles Begleitmuster. Dieses Begleitmuster kannst du in diesem Stück fast durchgängig hören.

Technik-Tipp

Weil bei gebrochenen Akkorden in weiter Lage so große Abstände zwischen den einzelnen Tönen bestehen und die Hand meist zu klein für diese Entfernungen ist, ist es hilfreich, die Finger auf den angeschlagenen Tasten nicht starr festzuhalten, sondern sie bald nach dem Anschlag wieder loszulassen. Man spielt also nicht *legato* (gebunden), sondern *portato* (getragen). Die fehlende klangliche Verbindung der Töne untereinander übernimmt das gedrückte rechte Pedal. Wenn du zusätzlich zum *portato*-Anschlag dein Handgelenk auch noch weich und flexibel hältst, sodass es sich den weit auseinanderliegenden Akkordtönen in einer fließenden Spielbewegung mühelos anpassen kann, wirst du dich wundern, wie einfach gebrochene Akkorde in weiter Lage selbst im schnellen Tempo zu spielen sind.

Takt 22,1

Hören

Variation >> Die Stelle, die du hier hörst, wird im Folgenden insgesamt dreimal wiederholt und dabei immer ein wenig verändert und ausgedehnt. Es entstehen so Variationen vom Melodie-Ende des Hauptthemas, deren abgewandelte Wiederholungen eine schöne Überleitung zum anschließenden Solo-Improvisationsteil formen. Denn die Solo-Improvisation ist ebenfalls vom Prinzip des Variierens, Abänderns und Erweiterns von bereits erklungenen Melodieteilen geprägt.

Annotationen

Takt 32,1

Hören

Solo-Improvisation >> Die Melodie des Hauptthemas fällt weg, während die Begleitung gleich bleibt. Stattdessen improvisiert die rechte Hand neue Melodien, die sich hier weniger am Ideal der Gesanglichkeit als an der Freude am schnellen, virtuosen Spiel der Finger orientieren. Versuche einmal, das Hauptthema nachzusingen. Probiere dasselbe anschließend mit der Melodie der Solo-Improvisation aus. Merkst du den Unterschied? :-)

Technik-Tipp

Reduziere die Abspielgeschwindigkeit in der App auf 50% und übe die Solo-Improvisation zunächst mit der rechten Hand allein, indem du sie in diesem langsamem Tempo zum Playback spielst. Fühle währenddessen mit deiner Aufmerksamkeit genau in deinen Oberkörper, deinen Arm, deine Hand und die spielenden Finger hinein und entlasse alle unnötige Muskelanspannung aus deinem Körper. Obwohl du eine „schwere“ Stelle spielst, sollte sich dein Körper bei aller Aktivität leicht, durchlässig und wohlig anfühlen.

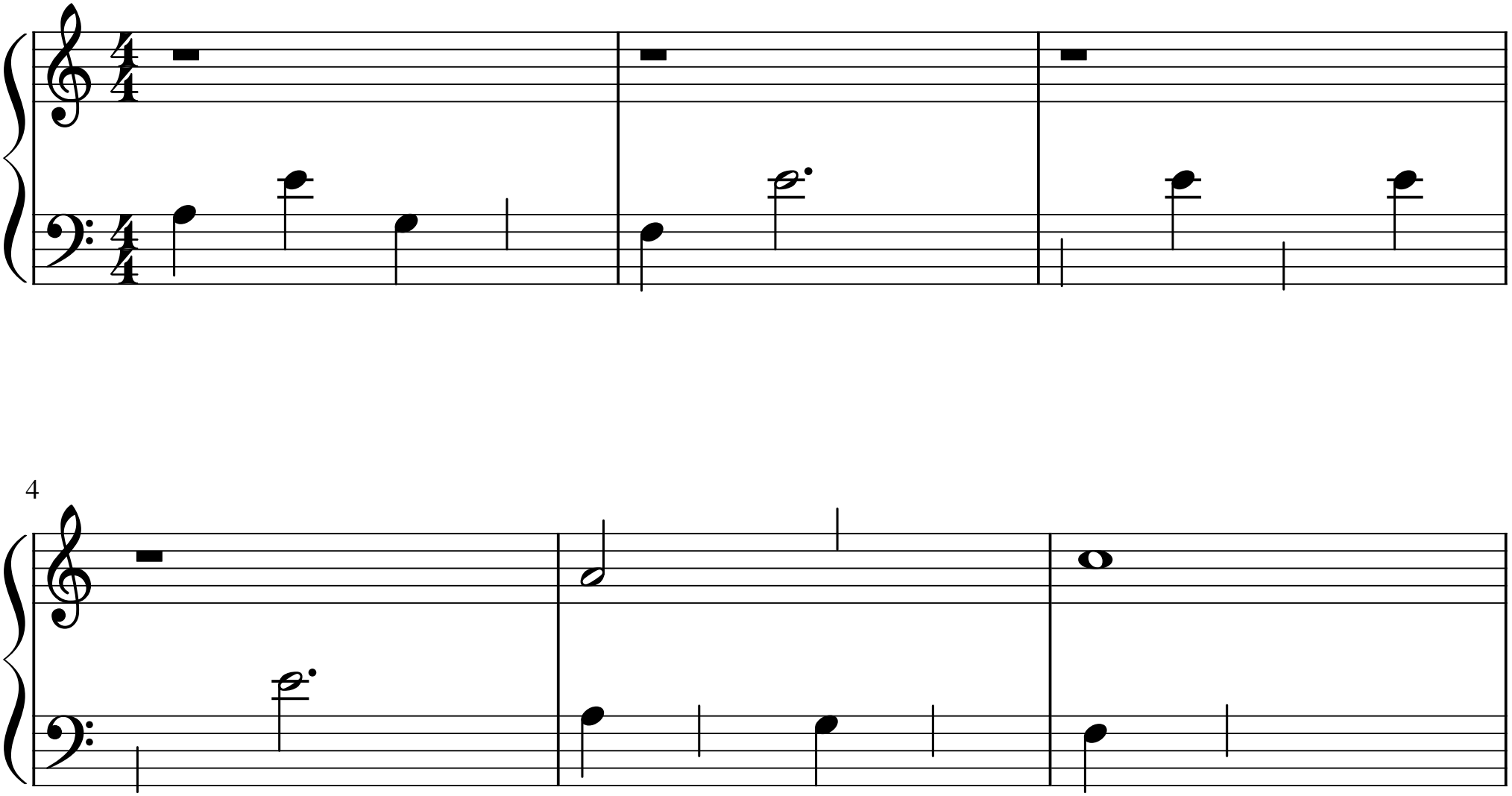
Ausprobieren

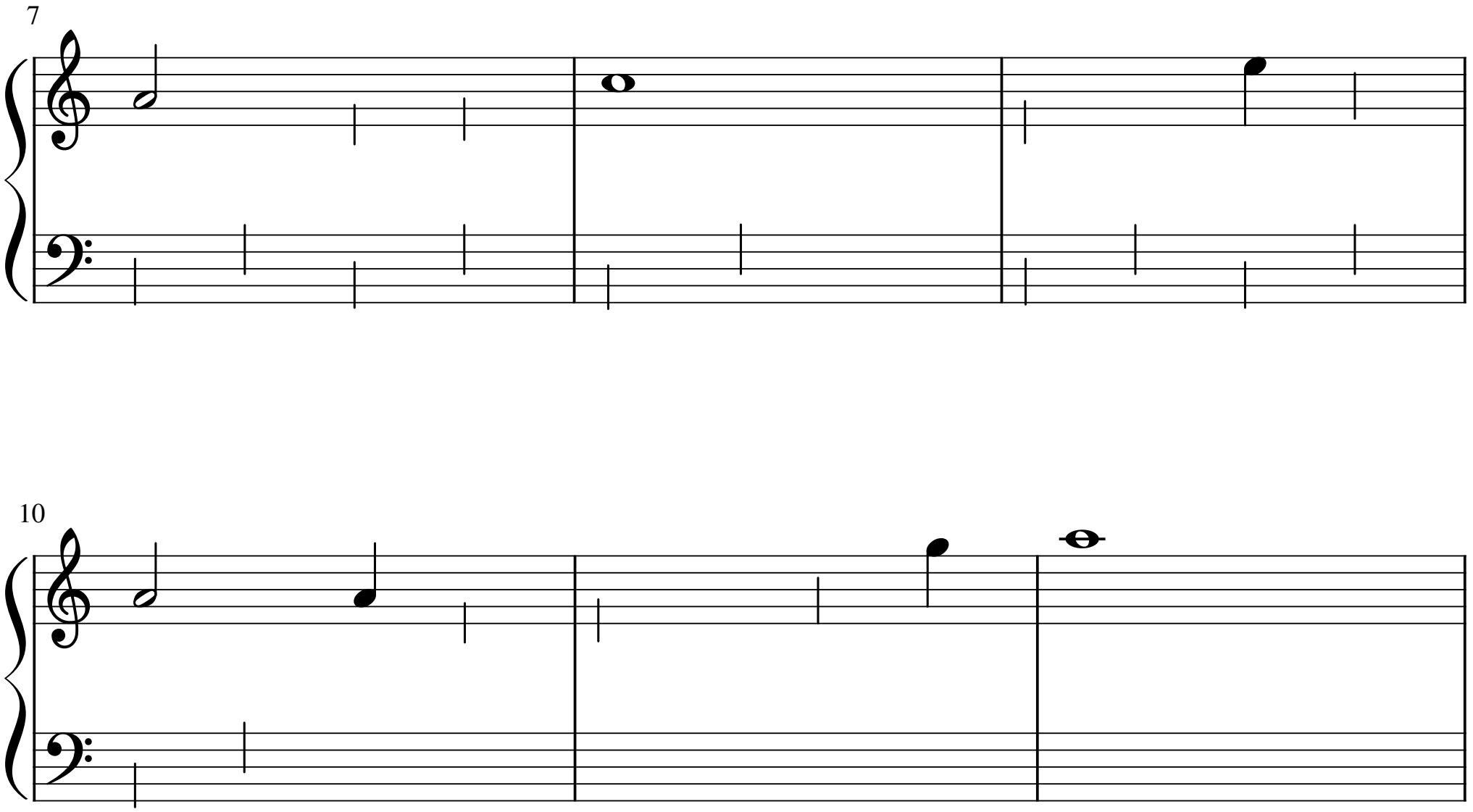
Improvisiere mit der rechten Hand eigene Melodien zur Begleitung dieser Stelle. Schalte dazu die rechte Hand in der App stumm und benutze die linke Hand als Begleitplayback. Beginne mit wenigen, langsam gespielten Tönen und erweitere diese allmählich zu ähnlich virtuosen Tongirlanden.

Beauty of a Blank Canvas

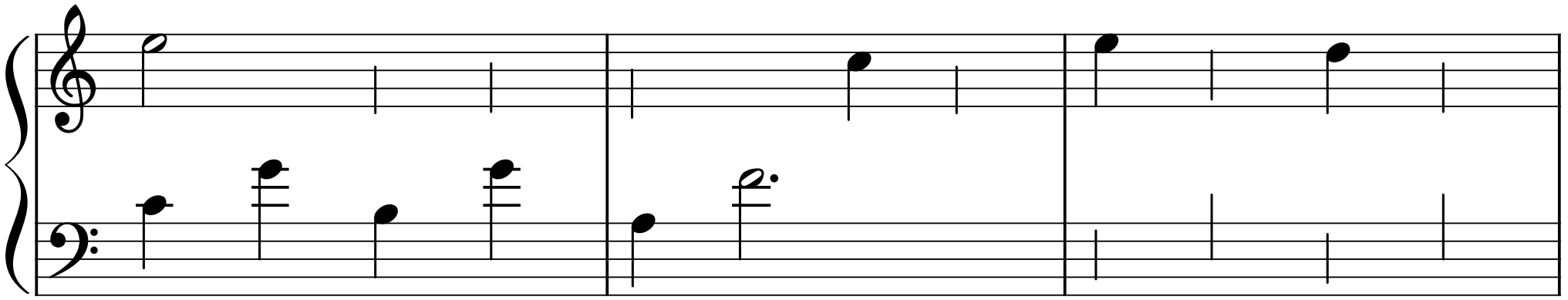
(Level 1)

Oliver Krämer

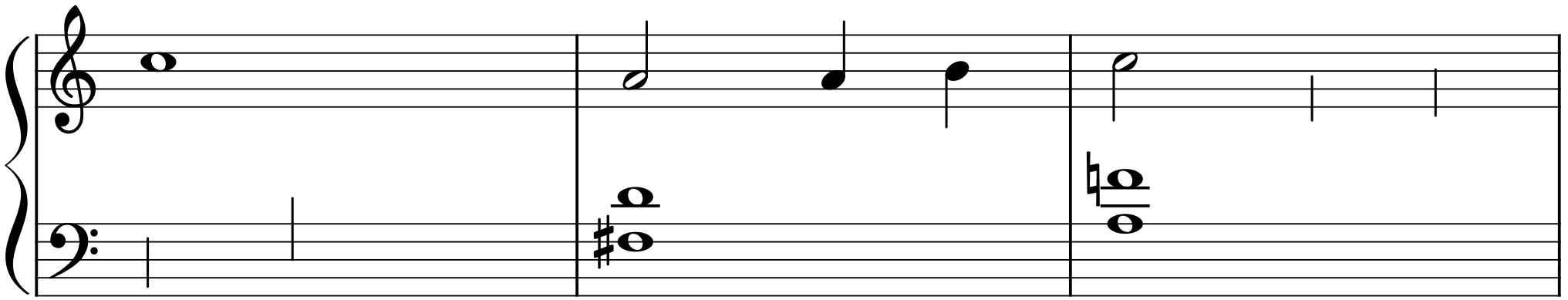



7
10

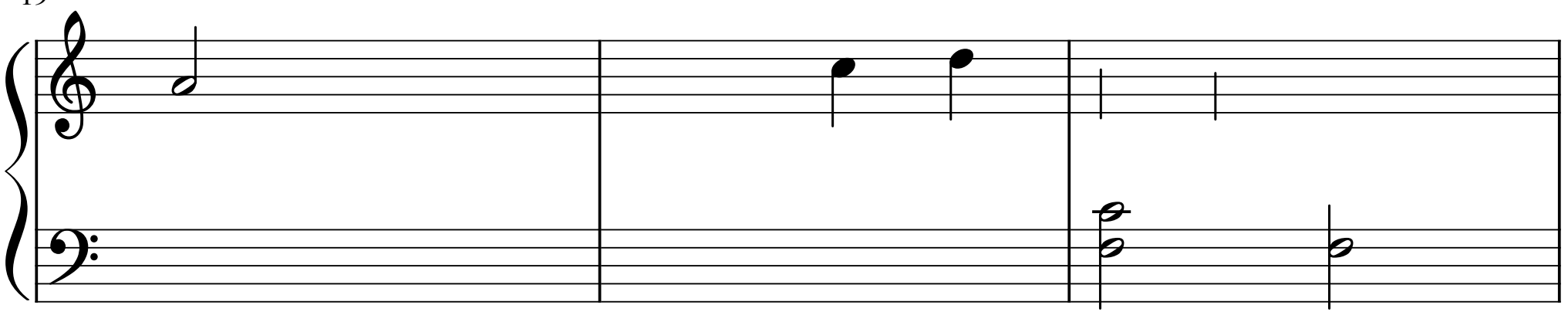
13



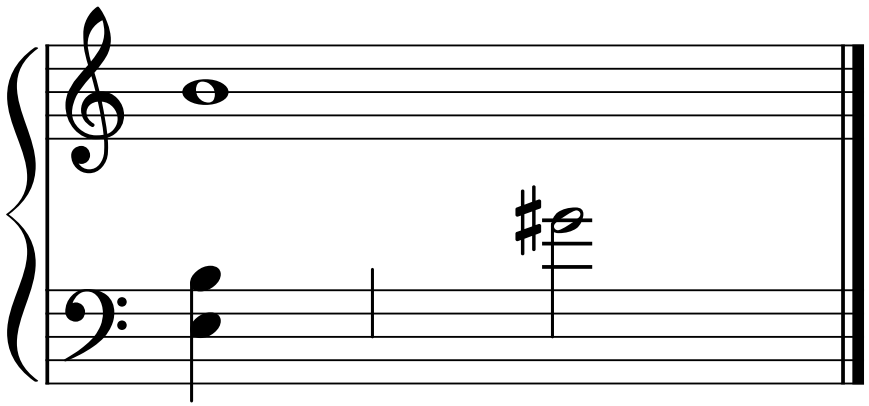
16



19



22



Annotationen

Takt 1,1

Hören

Versteckte (latente) Zweistimmigkeit >> Aufs erste Hören besteht die Begleitung dieses Stückes in der linken Hand aus einer einzigen Stimme, weil sie einzelne Töne aneinanderreiht. Die Töne folgen dabei einer Zickzackbewegung. Sie springen wild hin und her. Wenn du versuchst, die Stimme mitzusingen oder mitzupfeifen, kannst du dieses Hin- und Herspringen noch deutlicher bemerken.
Du kannst das Hin- und Herspringen jedoch auch anders hören, nämlich als zwei übereinander liegende, unabhängige Stimmen: Die eine (hohe) Stimme bleibt die ganze Zeit auf einem einzigen Ton stehen und wiederholt ihn ganz einfach immer wieder, die andere (tiefe) Stimme bewegt sich drei Töne abwärts wie auf einer Leiter. Dabei nimmt sie Stufe für Stufe, ohne eine Stufe zu überspringen. Wenn man die Begleitung so hört (das heißt als versteckte Zweistimmigkeit), erscheint sie einem plötzlich nicht mehr als ein wildes Hin- und Herspringen, sondern wie ein ruhiges, überschaubares, klar geordnetes Klanggeschehen.

Technik-Tipp

Da die obere Stimme in der linken Hand bloß denselben Ton wiederholt – quasi dieselbe Geschichte immer und immer wieder erzählt – kannst du sie etwas leiser spielen als die untere Stimme. Denn die untere Stimme ist interessanter: Sie beschreibt einen Verlauf, eine Entwicklung, eine nicht unbedingt spektakuläre, aber doch interessant zu hörende Geschichte. Achte also hier bei der Begleitung darauf, dass dein Daumen in der linken Hand die Taste eher leicht anschlägt, wobei die Finger der tiefen Stimme sich demgegenüber schwerer in ihre Tasten hineinlegen.

Takt 5,1

Hören

Gegenbewegung >> Wenn du für die nächsten zwei Takte auf die Melodie in der rechten Hand und die untere (tiefe) Stimme in der linken Hand hörst, kannst du wahrnehmen, dass sich beide Stimmen gegenläufig zueinander bewegen: Die Melodie verläuft in Schritten aufwärts während parallel dazu die tiefe Stimme in ebensolchen Schritten abwärts verläuft.

Takt 13,1

Technik-Tipp

Rechte Hand: Spiele diesen Ton der Melodie mit dem Mittelfinger. Dann lassen sich die folgenden Töne ganz leicht greifen.

Takt 17,1

Technik-Tipp

Rechte Hand: Spiele diesen Ton der Melodie mit dem Daumen. Dann lassen sich die folgenden Töne ganz leicht greifen.

Hören

Von dieser Stelle ab wird die versteckte Zweistimmigkeit der Begleitung zu einer offenkundigen Zweistimmigkeit: Die linke Hand spielt ab hier immer zwei Töne gleichzeitig.

Takt 17,2

Hören

Sexten >> Wenn zwei Töne sechs Tonleiterschritte voneinander entfernt sind, nennt man das eine Sext. Hier hörst du in der linken Hand vier Sexten hintereinander, bei denen beide Töne gleichzeitig angeschlagen werden. Der Klang einer Sext wird meist als lieblich und eingängig empfunden.
Zu häufig verwendet, können sie jedoch auch schnell zu einem süßlich-kitschigen Klangbild führen, wie wenn man beim Kuchenbacken eine zu große Menge Zucker benutzt.

Takt 22,3

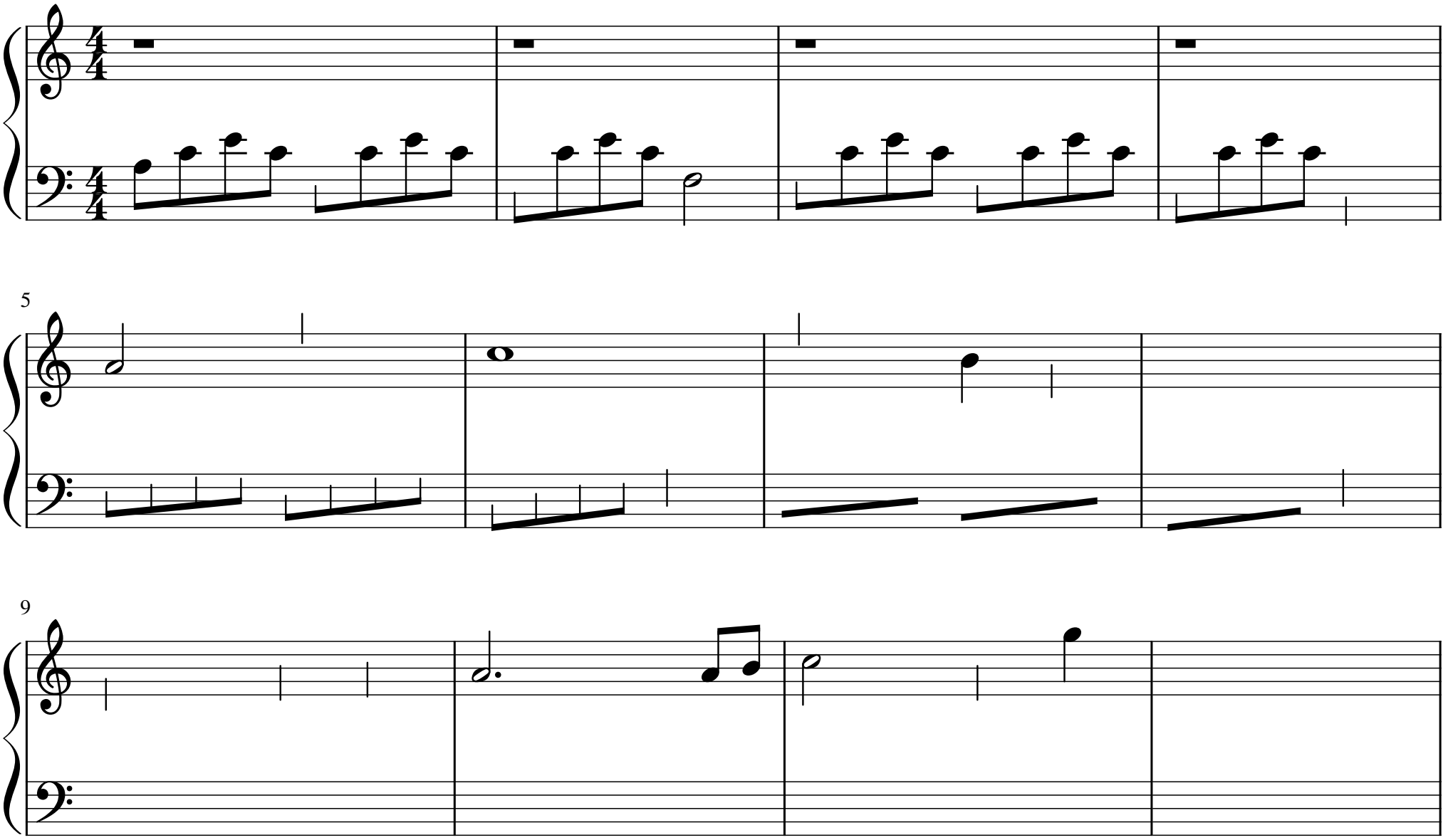
Hören

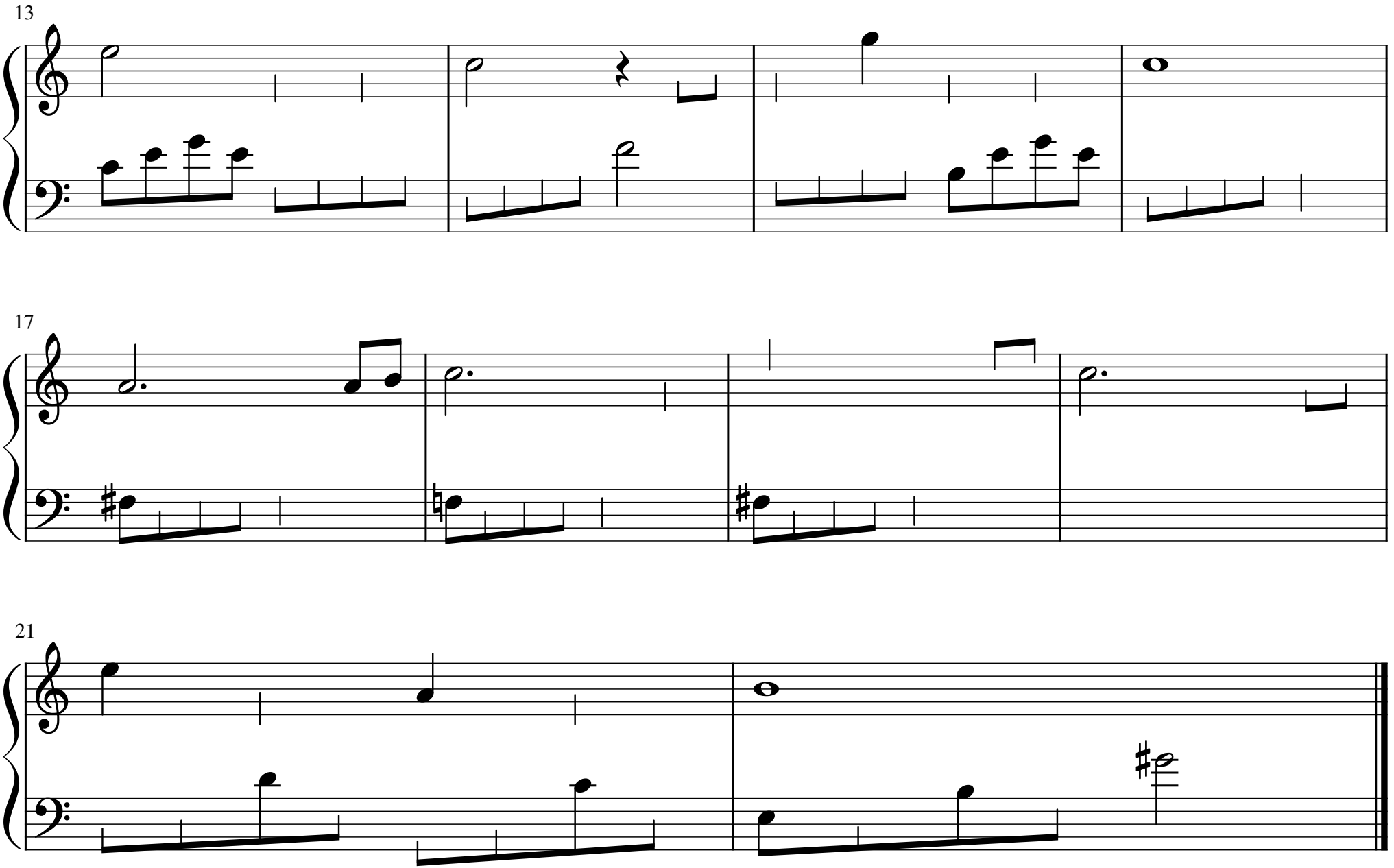
Offenes Ende >> Das Stück endet hier irgendwie „in der Schwebe“. Es scheint, als müsste sich daran noch ein richtige Ende anschließen. Dieser Höreindruck kommt daher, weil das Stück nicht auf seinem Grundton, nämlich dem Ton *a* endet, sondern auf den Tönen *e*, *h* und *gis*. Gerade der letzte Ton (das *gis*) besitzt eine starke Strebewirkung hin zum Grundton *a*, weil er direkt einen Halbton unter dem *a* liegt.
Lange Rede, kurzer Sinn: Normalerweise endet ein Musikstück immer auf seinem Grundton! Dieses Stück hier tut das nicht.

Beauty of a Blank Canvas

(Level 2)

Oliver Krämer




13
17
21

Annotationen

Takt 2,3
Hören
Eine fast identische Begleitung, wie du sie bis hier hören kannst, findet sich auch in einem bekannten Popsong aus den 1980er Jahren. Kannst du diesen Song aus unserem Klavierstück heraushören? (Kleiner Tip: Der Name der Band, die den Song geschrieben hat, fängt mit einem U an und hört mit der Ziffer 2 auf, und im Songtitel kommt ein Wochentag vor …)

Ausprobieren
Wenn du den Song gefunden hast und er dir gefällt, höre ihn dir mehrmals an und spiele ihn anschließend auf dem Klavier nach.

Takt 13,1
Technik-Tipp
Rechte Hand: Spiele diesen Ton der Melodie mit dem Mittelfinger. Dann lassen sich die folgenden Töne ganz leicht greifen.

Takt 17,1
Technik-Tipp
Rechte Hand: Spiele diesen Ton der Melodie mit dem Daumen. Dann lassen sich die folgenden Töne ganz leicht greifen.

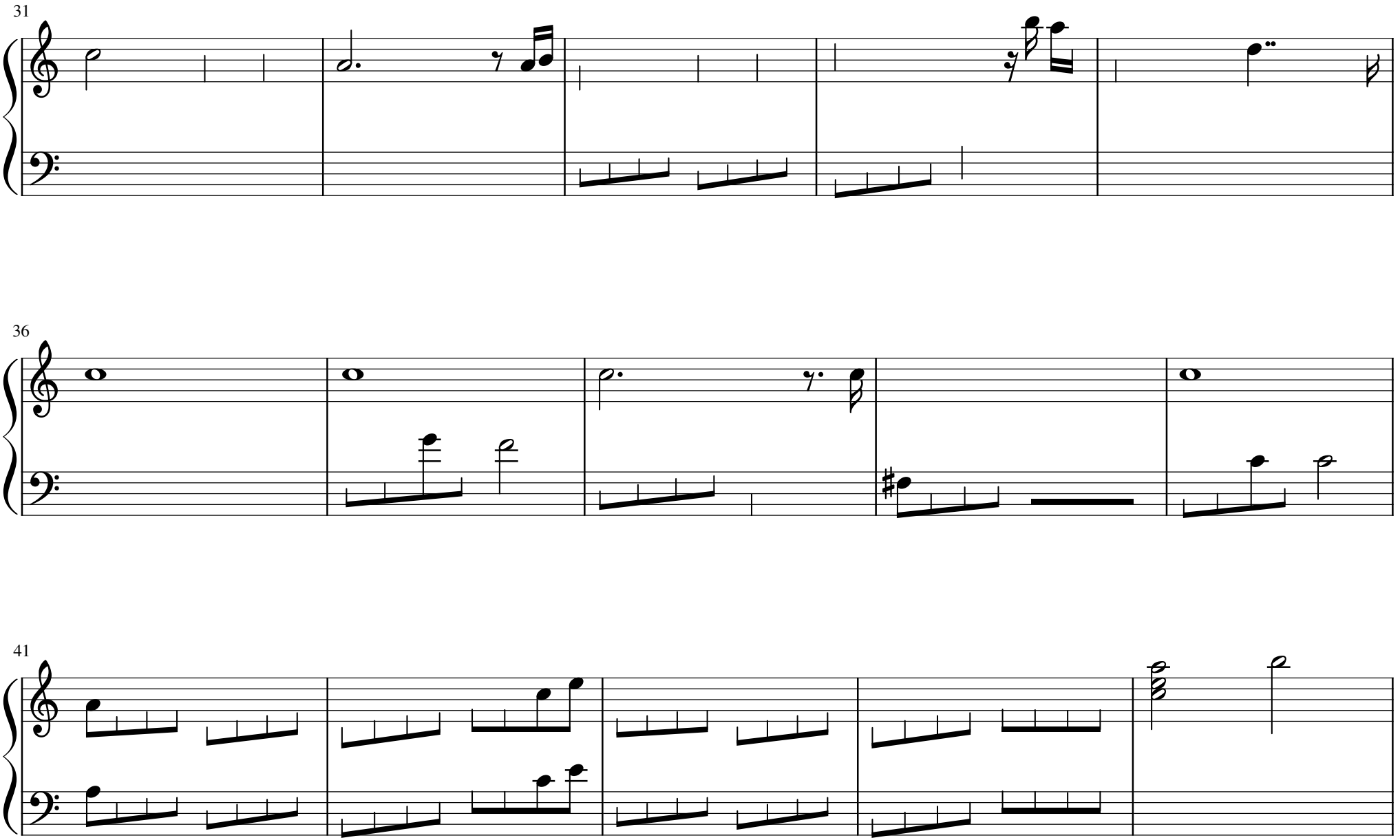
Takt 22,3
Hören
Dominante >> Diese drei Töne bilden zusammen einen E-Dur Dreiklang. E-Dur ist die sogenannte *Dominante* der Grundtonart a-Moll. Eine Dominante besitzt immer eine spannungsreiche, stark strebende Wirkung hin zur Grundtonart. Diese Hörerwartung wird am Ende dieses Stückes jedoch nicht eingelöst! Das Stück endet auf der Dominante.

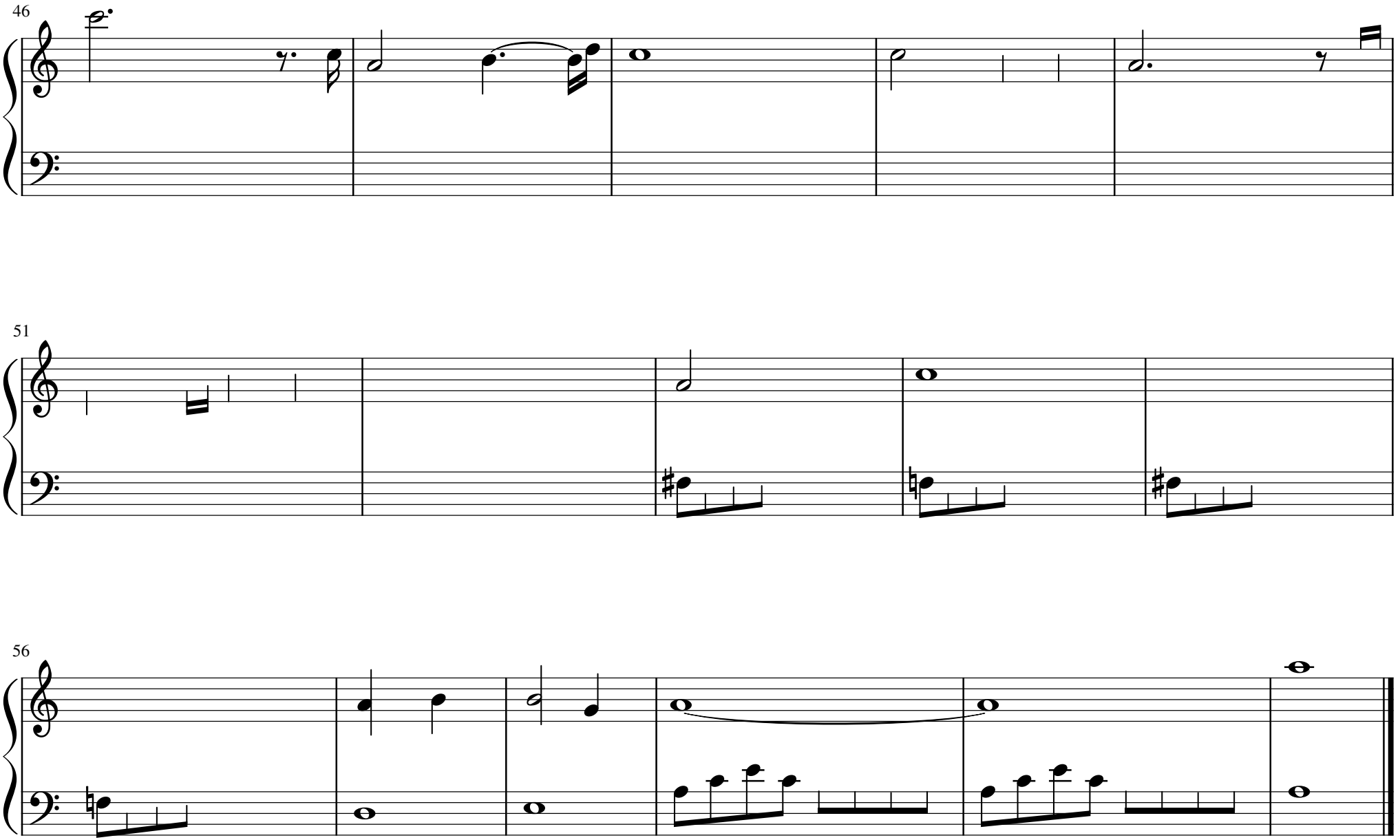
Beauty of a Blank Canvas

(Level 3)

Oliver Krämer

16
21
26


31
36
41


46
51
56

Annotationen

Takt 4,3
Ausprobieren
Der in Achtelnoten zerlegten Begleitung liegen drei Akkorde zugrunde: a-Moll, C-Dur, F-Dur. Spiele diese Akkorde als Griffe in verschiedenen Umkehrungen hintereinander im Loop. Teile anschließend die Akkorde auf beide Hände auf: Die linke Hand spielt immer den Grundton (vielleicht zusätzlich als Oktave), die rechte Hand greift die Dreiklänge in beliebiger Umkehrung. Versuche nun, über diese mit beiden Händen gespielte Begleitung die Melodie zu singen oder zu pfeifen. Funktioniert das bei dir?

Takt 6,4
Hören
Verzierung >> Die hier und im weiteren Stückverlauf vielfach zu hörenden schnell gespielten Tonketten in der rechten Hand werden *Verzierungen* genannt. Sie gehören nicht zu den Haupttönen der Melodie, sondern schmücken diese lediglich aus, wie ein Blumenstrauß den Wohnzimmertisch oder ein Geschenkbändchen ein Geschenk.

Takt 21,1
Ausprobieren
Der in Achtelnoten zerlegten Begleitung liegt hier ein neues Akkordschema zugrunde: C-Dur, e-Moll, a-Moll. Spiele diese Akkorde als Griffe in verschiedenen Umkehrungen hintereinander im Loop. Versuche wieder, über diese selber gespielten Begleitungsakkorde die Melodie zu singen oder zu pfeifen.
Im Anschluss an diese Stelle und im weiteren Verlauf des Stückes kommen noch weitere Akkorde hinzu. Kannst du sie alle herausfinden und ebenfalls als mehrstimmige Griffe spielen?
Schreibe dir den Ablauf des Stückes in Akkorden auf. Benutze für Dur-Akkorde einfach den groß geschriebenen Buchstaben des Grundtones. Moll-Akkorde bekommen hinter den Großbuchstaben ein kleines „m“ angehängt. Für dieses Stück sähe das dann in etwa so aus:

Am	C	F	F
Am	C	F	F
(…)			
C	Em	Am	Am
C	Em	Am	Am

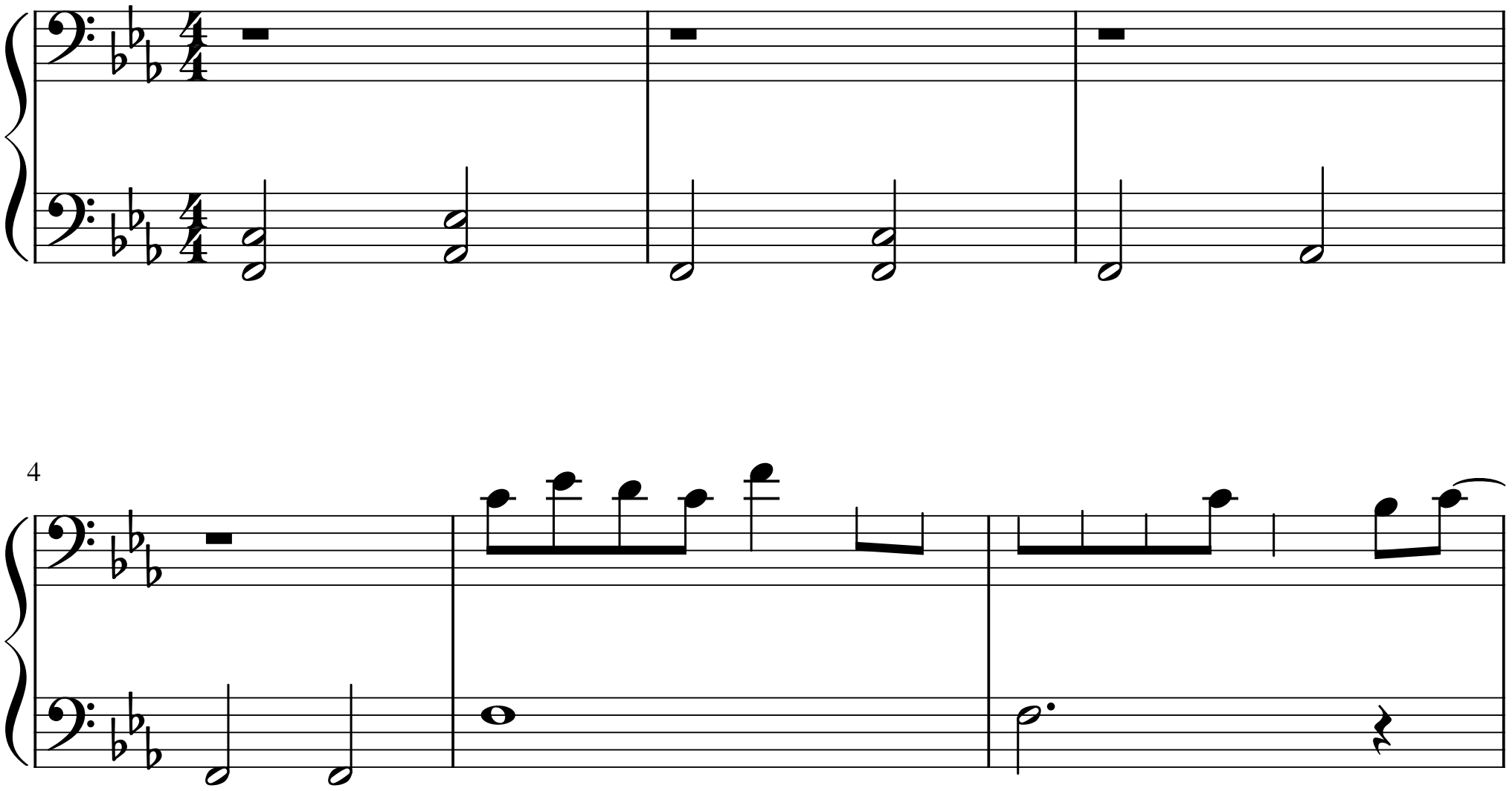
Takt 45,1
Hören
Diesen Takt kann man als einen dramatischen Höhepunkt hören. Es ist die einzige Stelle im gesamten Stück, wo die Melodie in „fette“ Akkorde gekleidet daherkommt. Somit ist in jedem Akkord ein Melodieton versteckt, der entsprechend etwas lauter als die anderen Akkordtöne gespielt werden muss, will man die Melodie noch aus dem akkordischen Gesamtklang heraushören. Welche Töne sind hier in den Akkorden die Melodietöne?

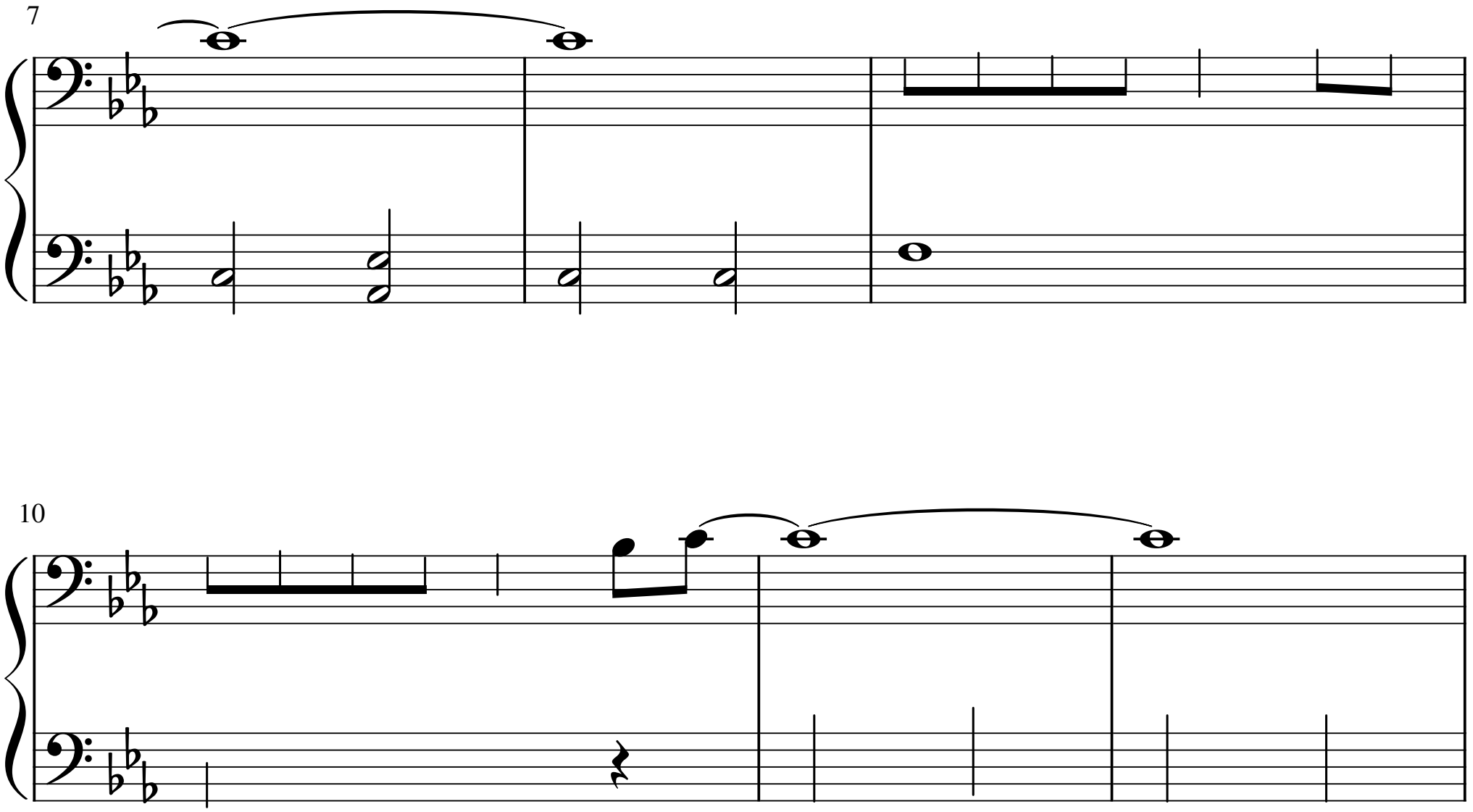
Takt 41,1
Hören
Oktavverdopplung >> Hier kommt eine Passage, die spannend zu hören ist, weil plötzlich beide Hände dieselben Töne spielen, lediglich um eine Oktave versetzt.

In and Out Multi Color Grayscale

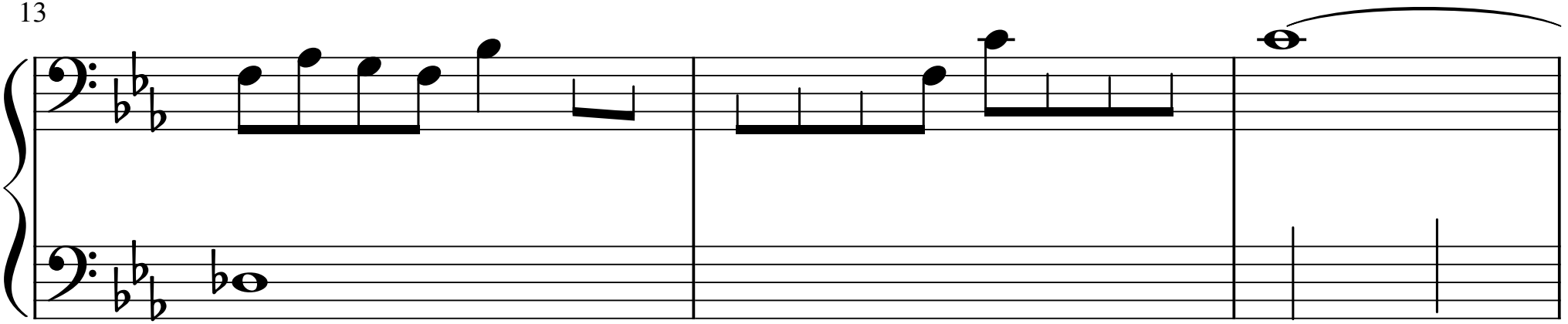
(Level 1)

Oliver Krämer

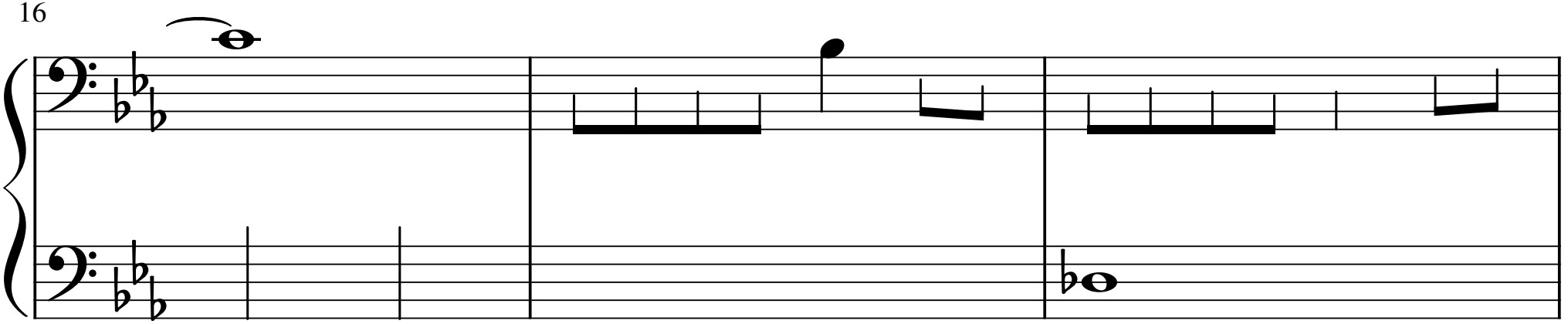



7
10

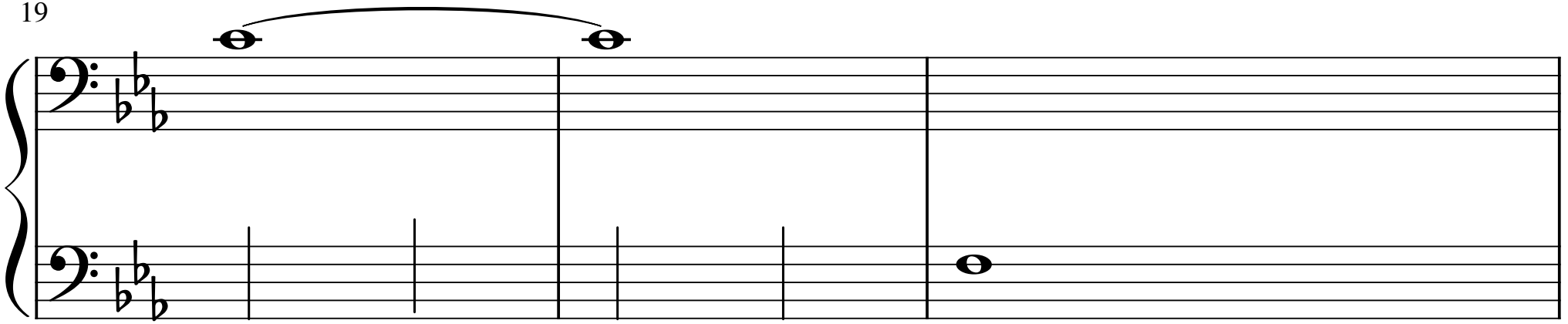
13



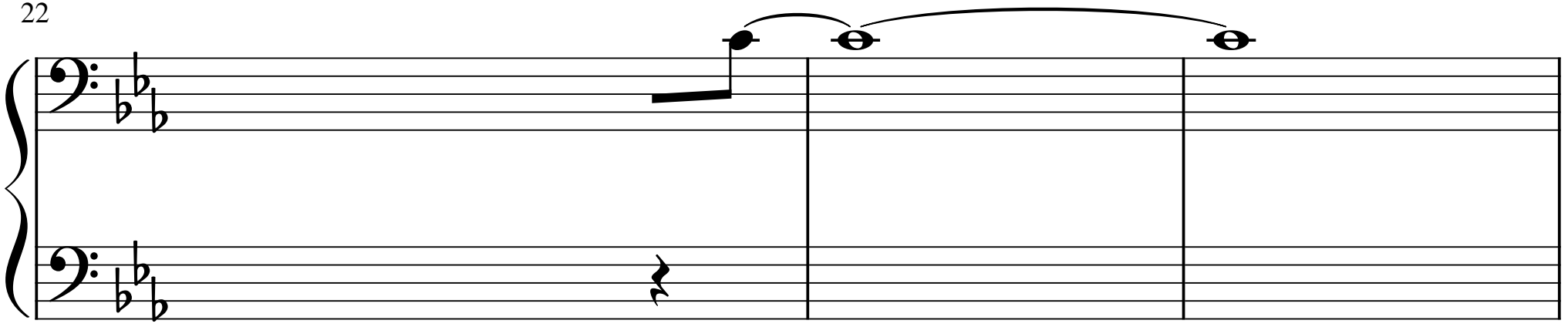
16

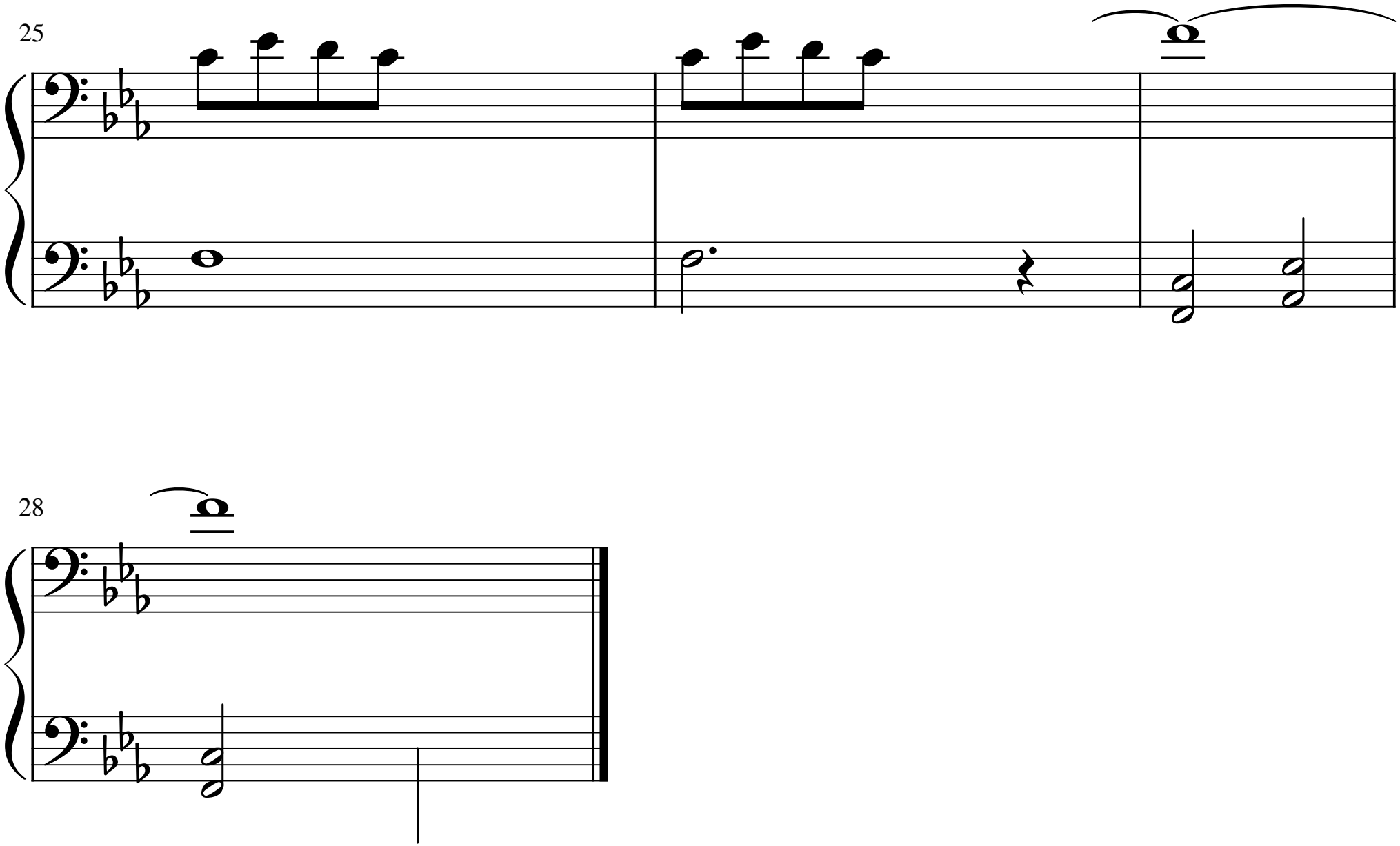


19



22




25
28

Annotationen

Takt 1,3
Hören
In dieser Passage kannst du Quinten hören, deren zwei Töne zusammen angeschlagen werden. Es entsteht eine Zweistimmigkeit. Wenige Augenblicke später wechselt die Begleitung ins Einstimmige, um kurz danach wieder zweistimmig zu werden. Kannst du das Hin und Her zwischen zweistimmiger und einstimmiger Begleitung im Moment des Wechsels wahrnehmen?

Takt 5,1
Technik-Tipp
Wenn du den ersten Ton in der rechten Hand mit dem Zeigefinger spielst, lässt sich die ganze Melodiephrase leicht spielen, ohne dass du deine Hand verrücken oder umständlich mit einem Finger über einen anderen übersteigen müsstest. Denn die Melodiephrase besteht aus *fünf* nebeneinander liegenden Tönen, und du hast *fünf* nebeneinander liegende Finger!
Schiebe deine rechte Hand dabei weit genug in die Tasten hinein, damit der Daumen seine Taste bequem erreichen kann.

Takt 21,1
Technik-Tipp
Hier solltest du den ersten Melodieton wieder mit dem Zeigefinger spielen.

Takt 13,1
Technik-Tipp
Wenn du hier den ersten Ton in der rechten Hand mit dem Daumen spielst, lässt sich die ganze Melodiephrase leicht spielen, ohne dass du deine Hand verrücken oder umständlich mit einem Finger über einen anderen übersteigen müsstest.

Takt 28,3
Ausprobieren
Spiele das Stück von vorne. Wechsle dabei für jede neue Melodiephrase oder jede neu ansetzende Begleitung in eine andere Oktave. Probiere unterschiedliche Kombinationen aus:

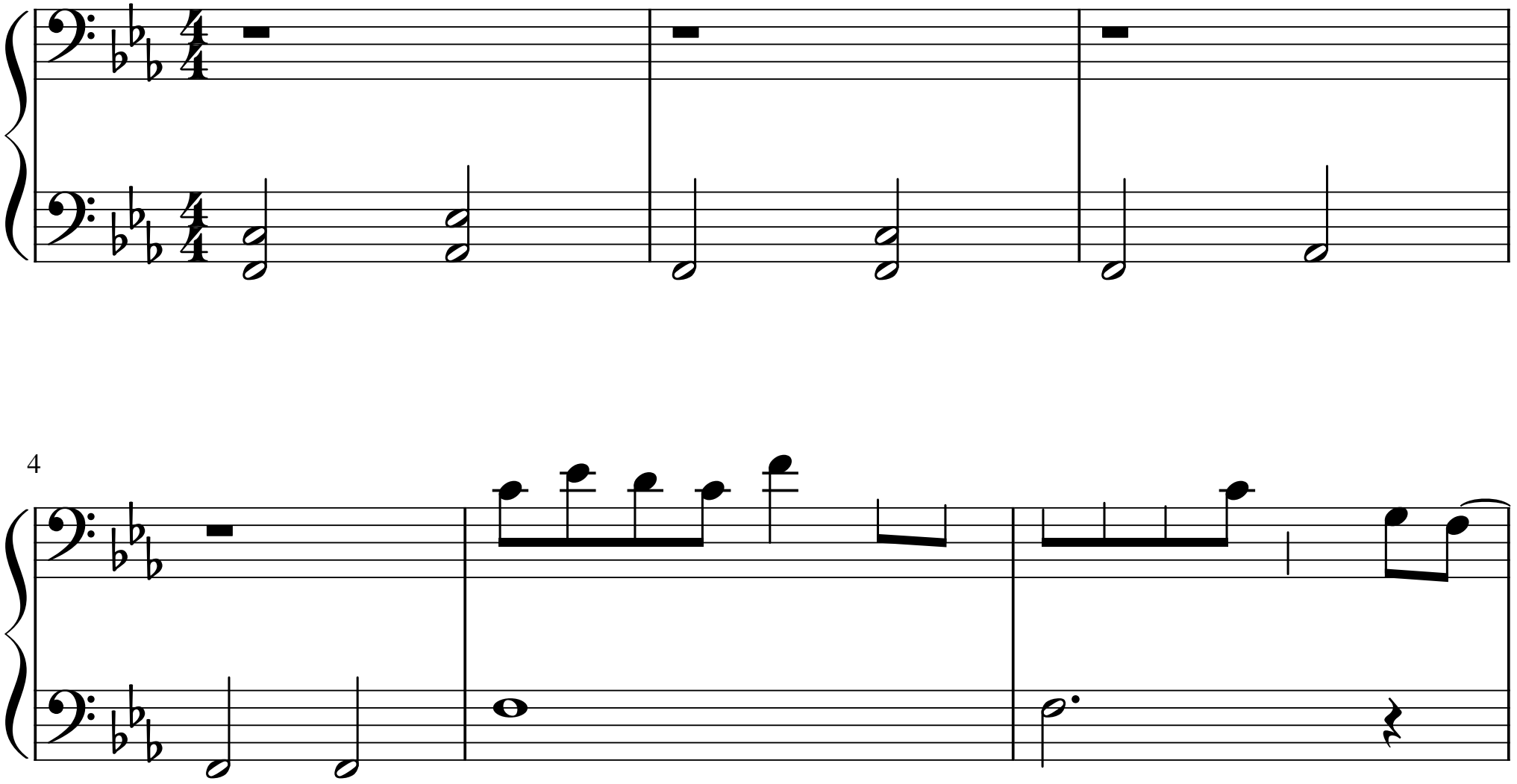
a) beide Hände nah beieinander hoch oben auf der Tastatur oder tief unten,
b) beide Hände weit voneinander entfernt,
c) die Hände über Kreuz.

An welcher Stelle klingt es in welcher Oktavlage für dich am besten?

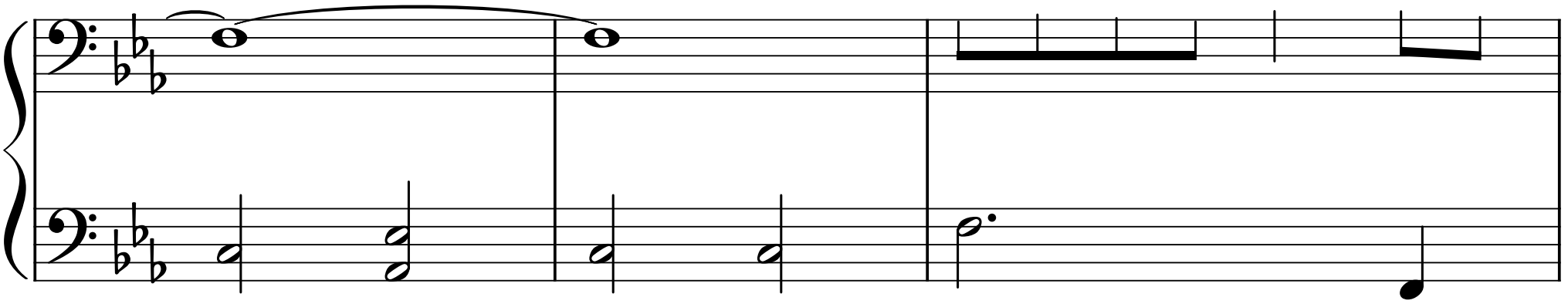
In and Out Multi Color Grayscale

(Level 1,5)

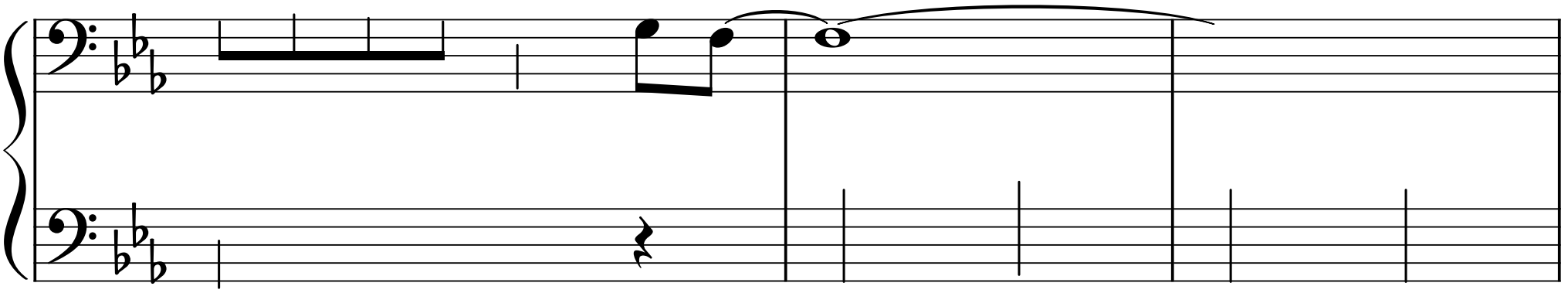
Oliver Krämer



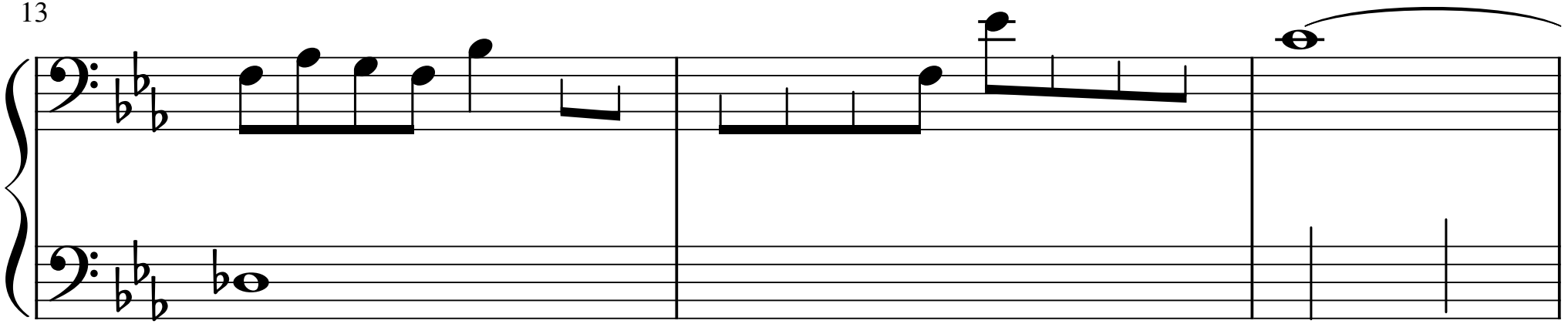
7



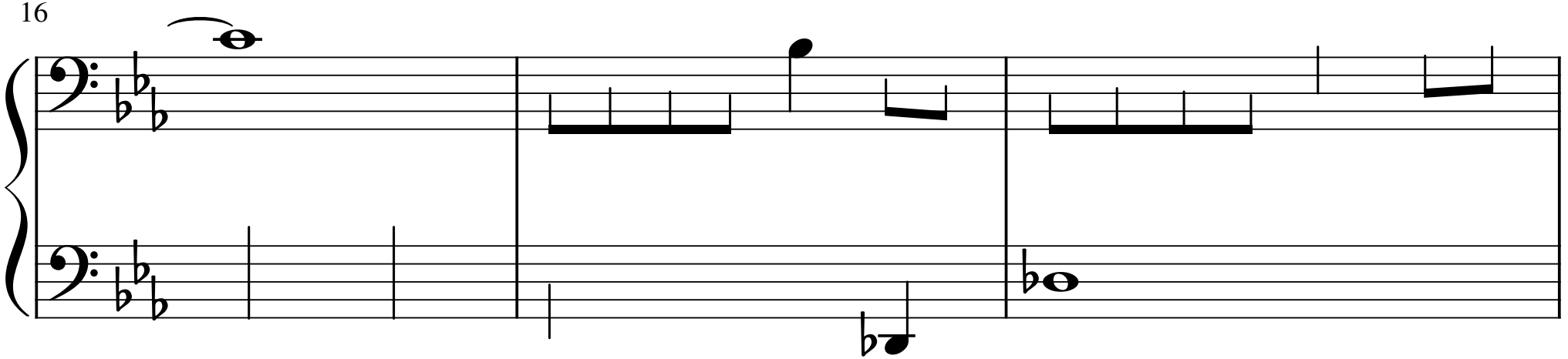
10



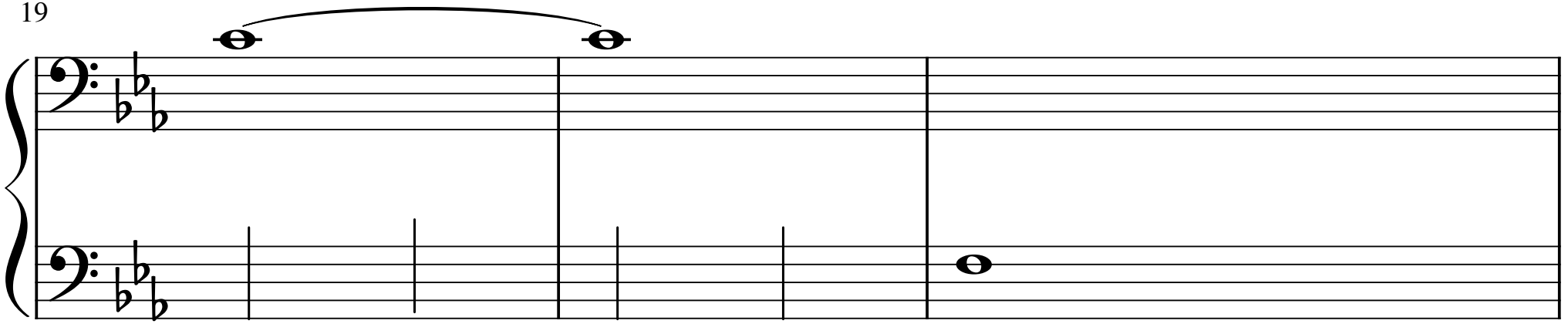
13



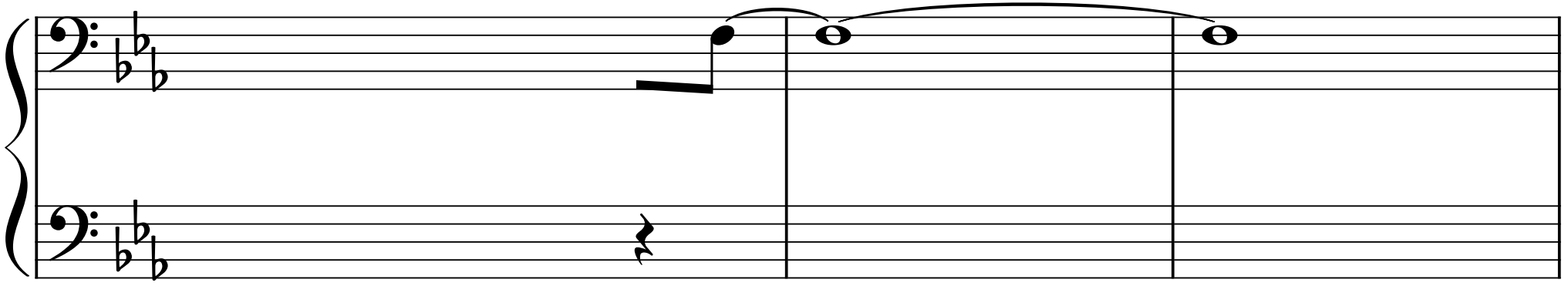
16



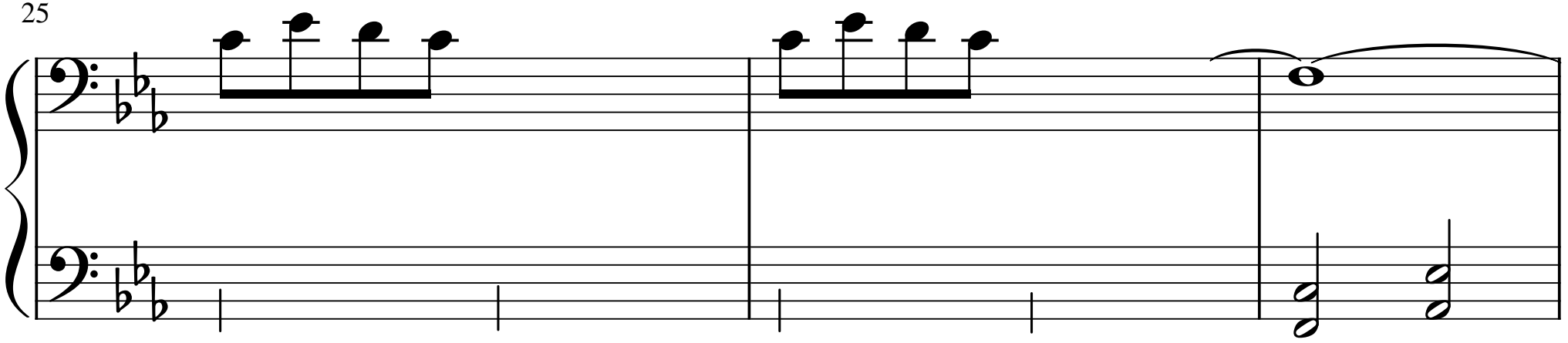
19



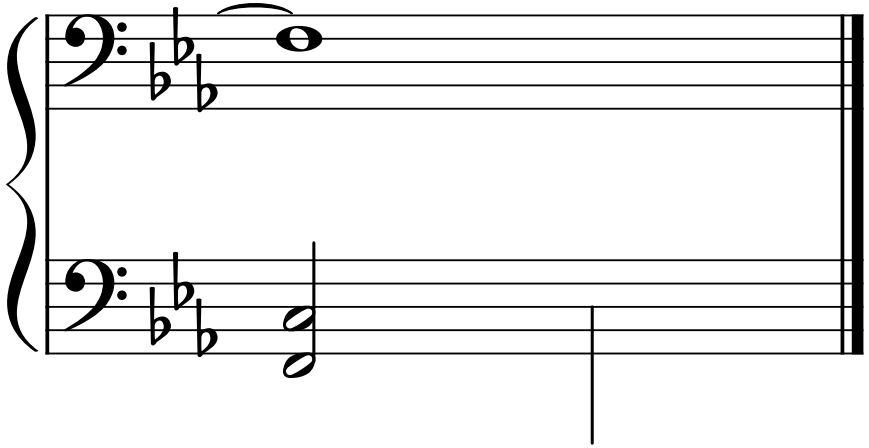
22



25



28



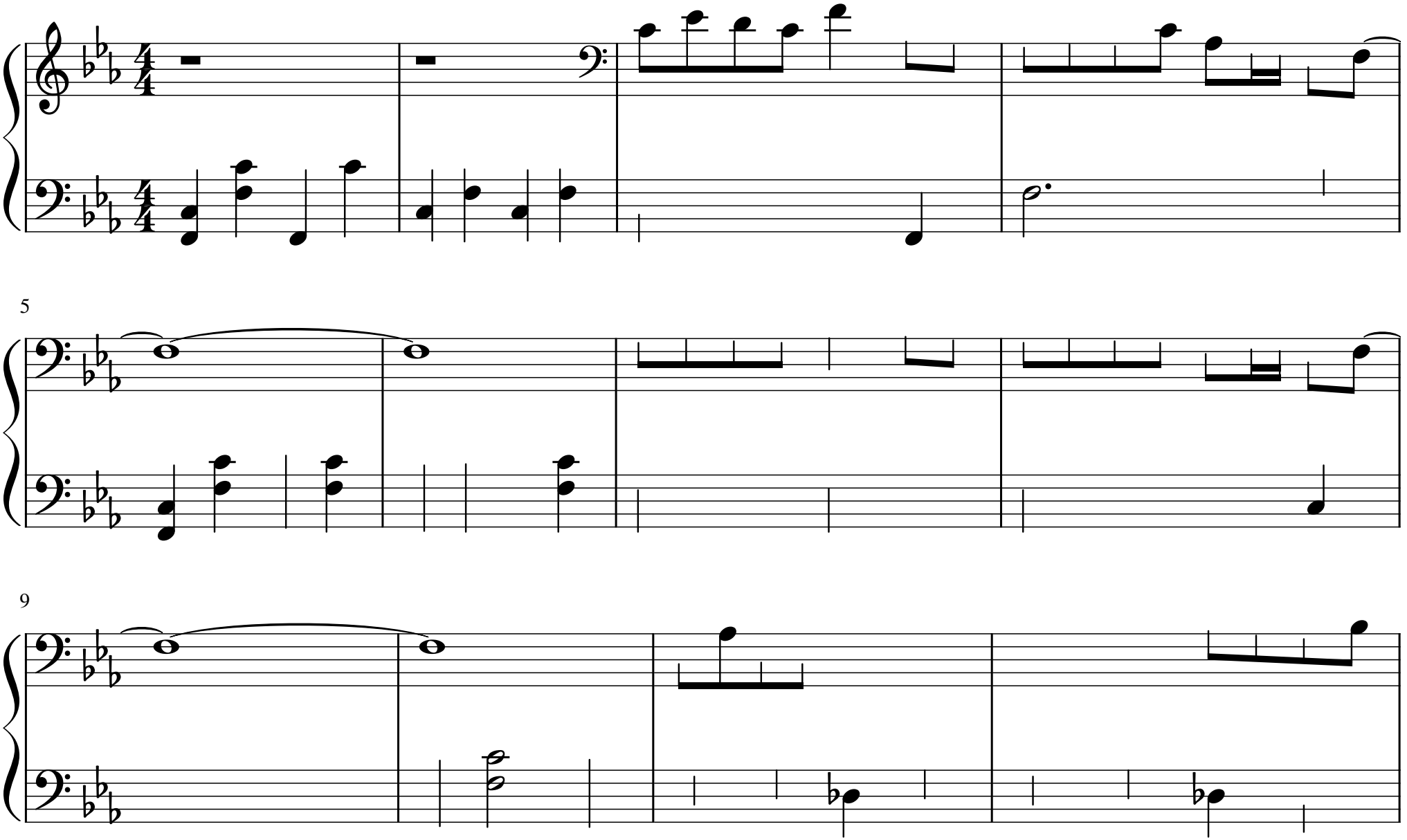
Annotationen

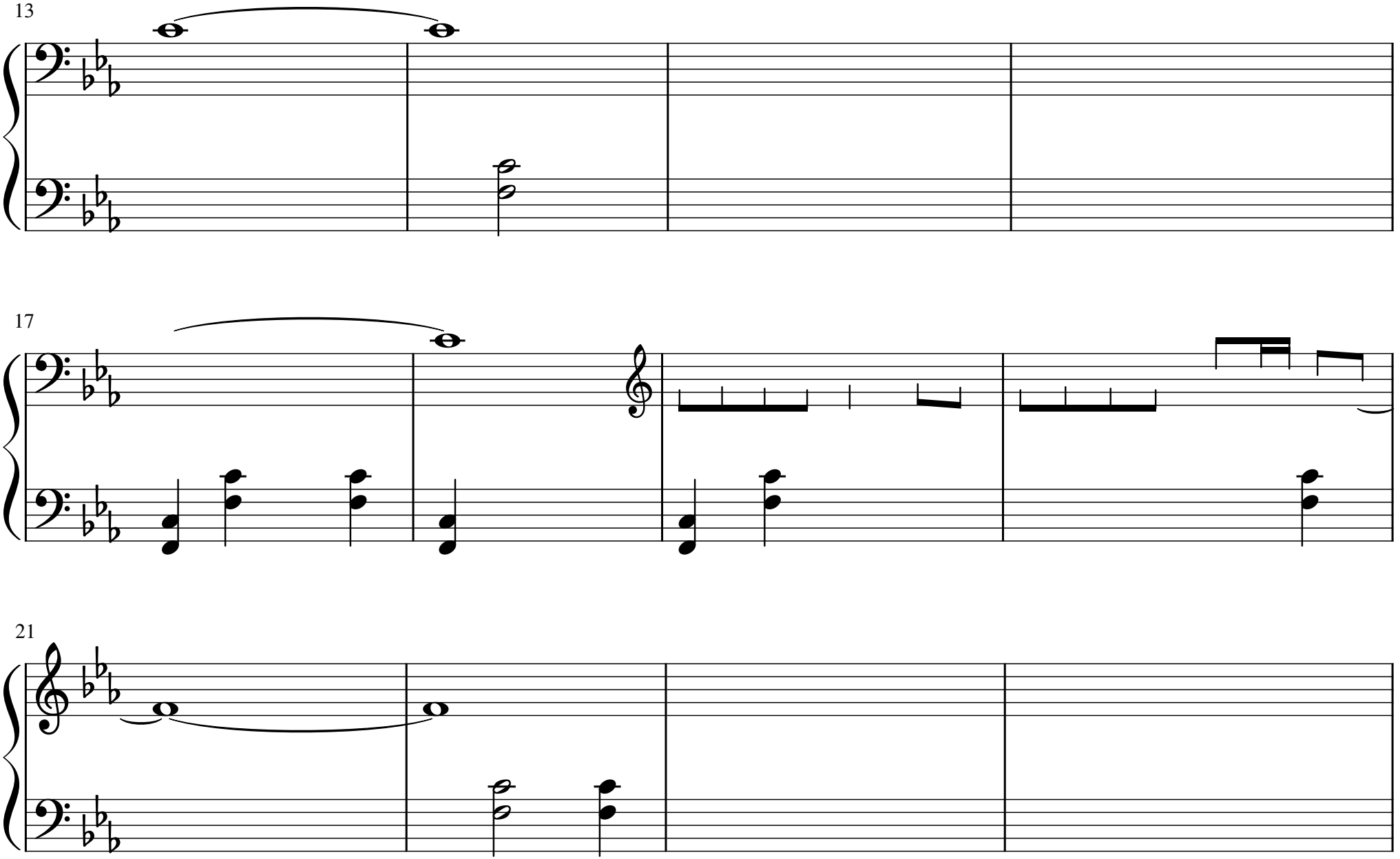
Takt 6,3
Technik-Tipp
Spiele diesen Ton (*as*) mit dem Daumen und vollführe auf der angeschlagenen Taste einen stummen Fingerwechsel: Während der Daumen nach dem Anschlag die Taste heruntergedrückt hält, übernimmt der Mittelfinger die Taste im weiterhin heruntergedrückten Zustand. Die heruntergedrückte Taste bewegt sich also nicht, nur die Finger auf ihr wechseln unhörbar. Danach kannst du die restliche Melodie bequem mit Zeigefinger und Daumen zu Ende spielen. Voraussetzung für den stummen Fingerwechsel ist, dass du den ersten Ton der Melodie (*c*) zuvor mit dem Zeigefinger gespielt hast.

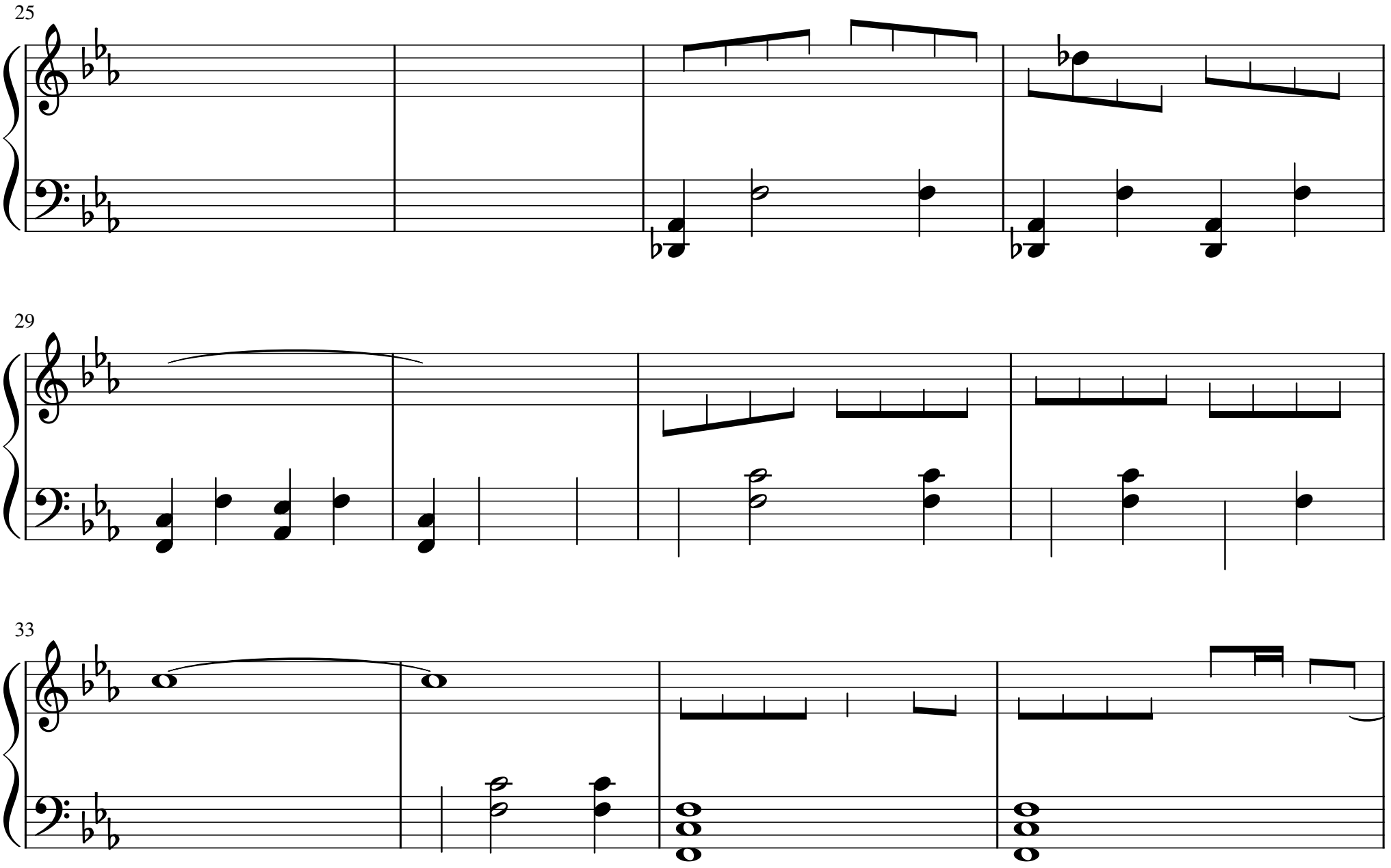
In and Out Multi Color Grayscale

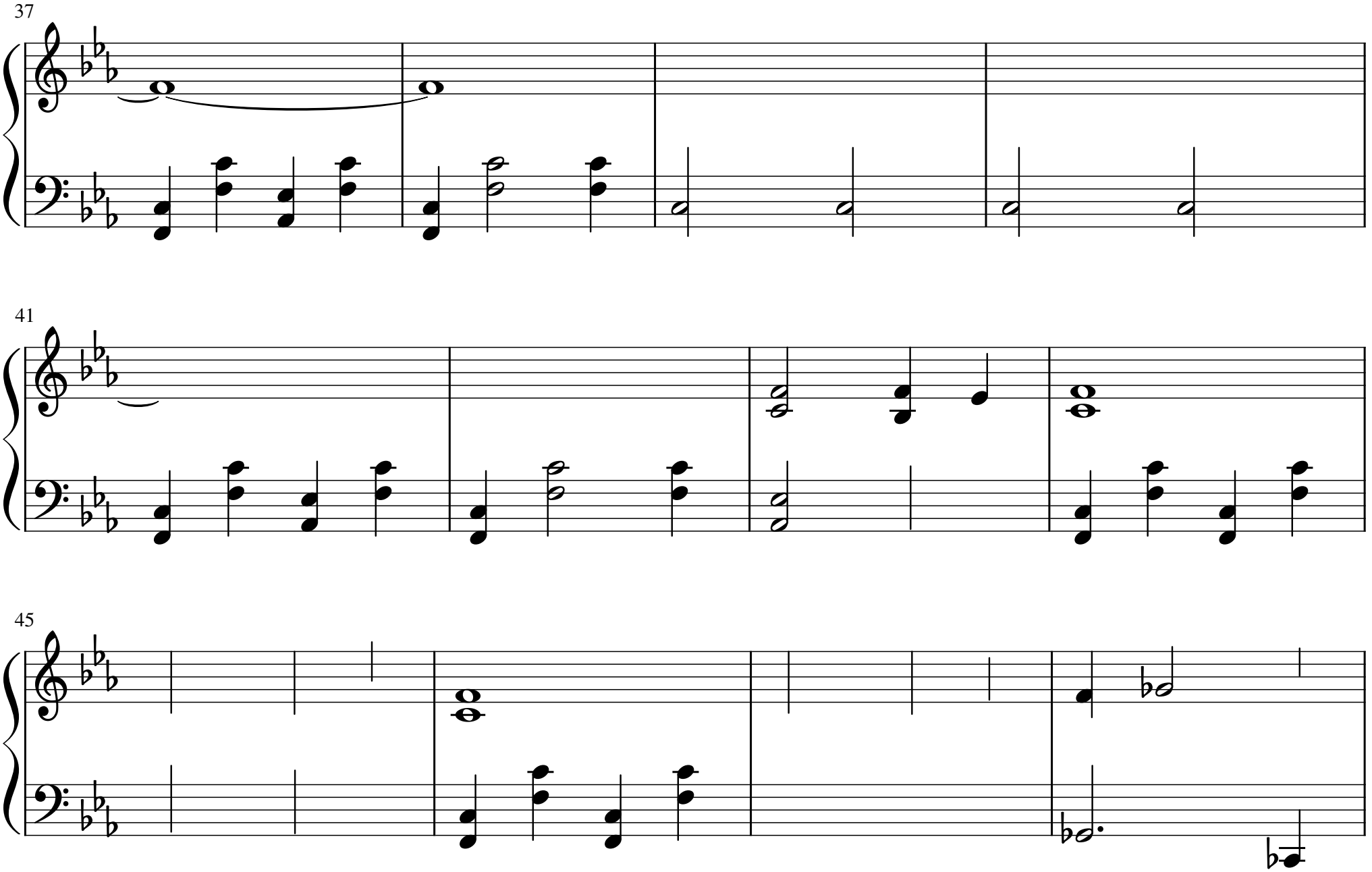
(Level 2)

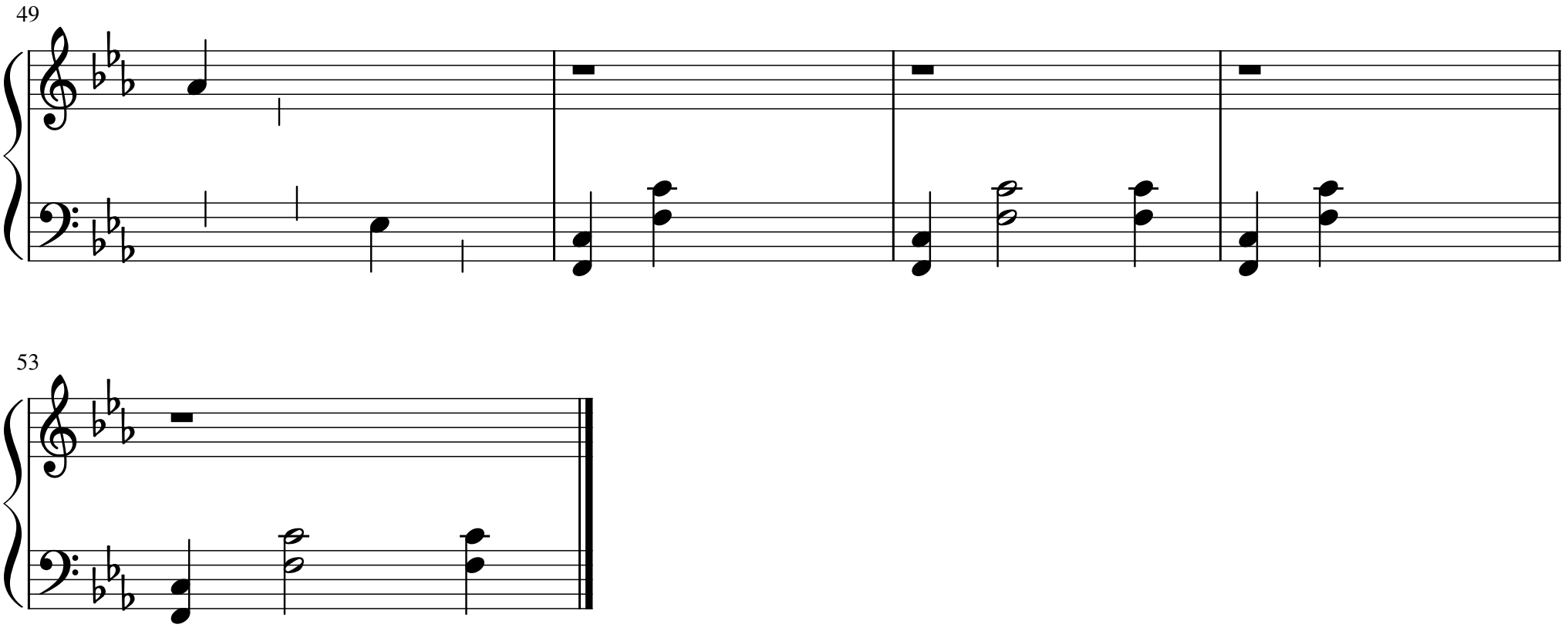
Oliver Krämer




13
17
21


25
29
33


37
41
45


49
53

Annotationen

Takt 1,1

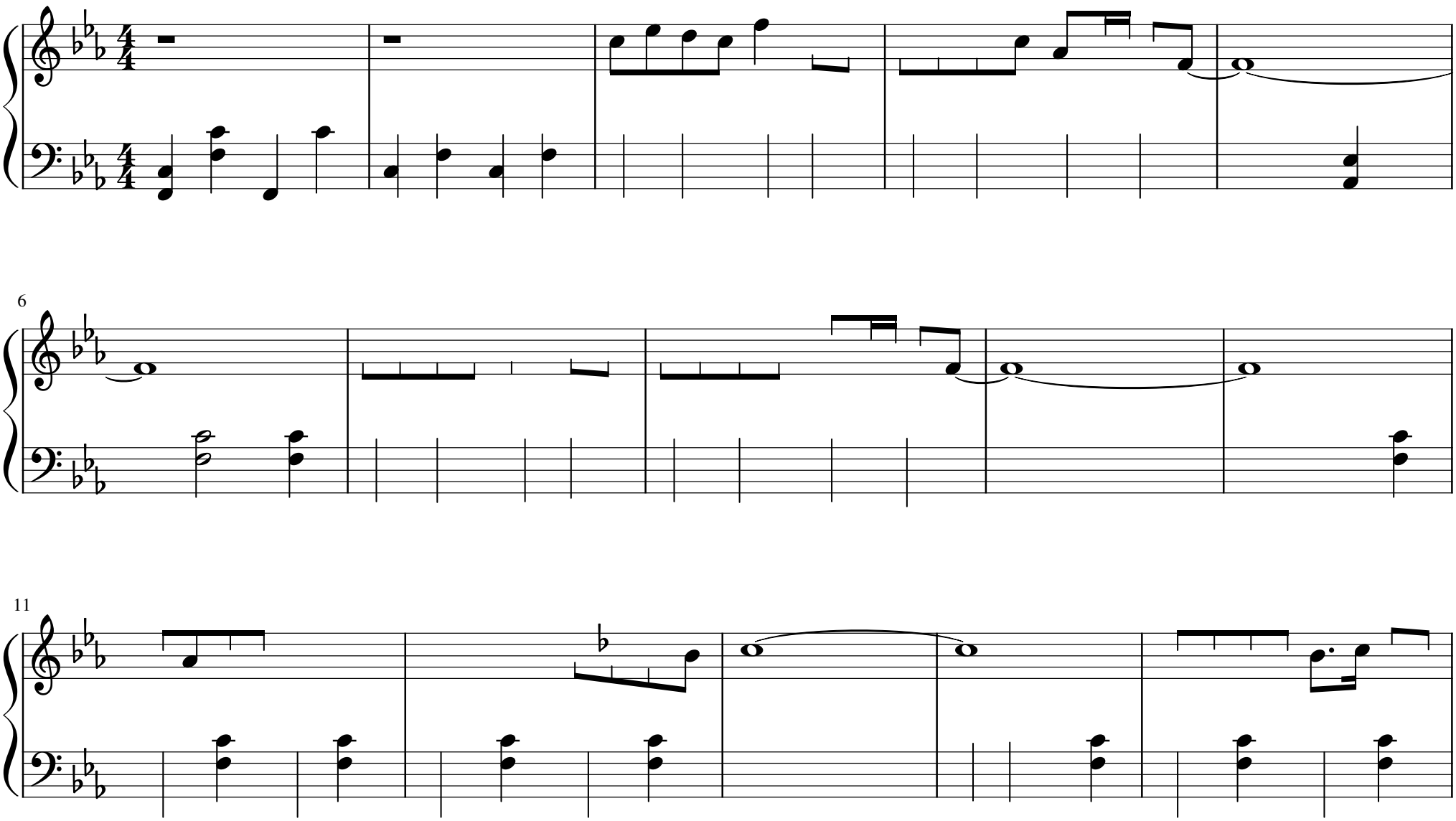
Technik-Tipp

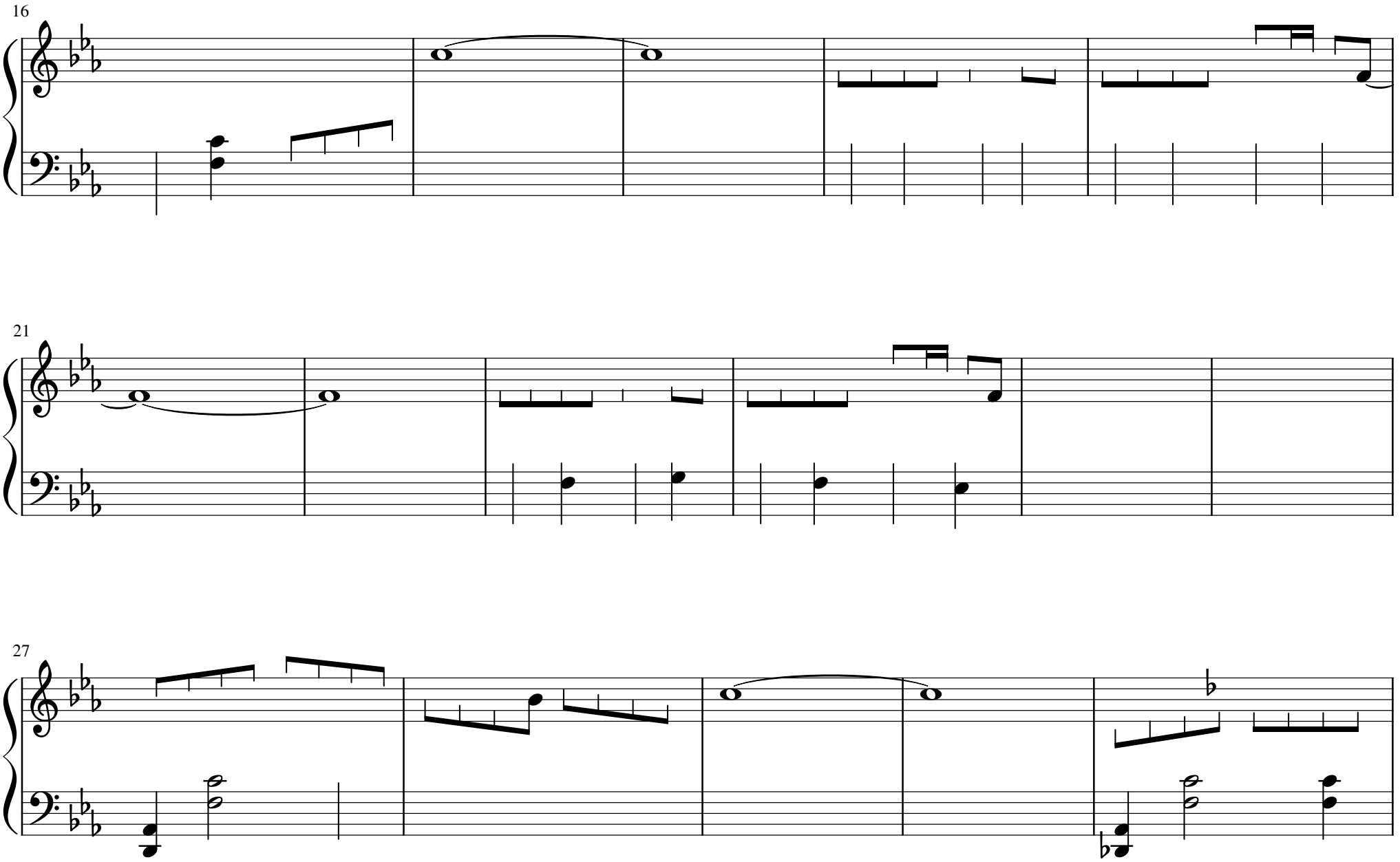
Bei dieser Begleitung hast du es mit schnell hin und herspringenden Quinten zu tun, die zudem auch noch relativ weit voneinander entfernt liegen. Hier hilft nur der „Quint-Stempel“! Dafür fixierst du den Abstand von kleinem Finger zu Daumen in der linken Hand und behältst diesen Abstand während der Sprünge bei. Das Prinzip ist vergleichbar mit dem eines Stempels: Mit ihm hinterlässt du Abdrücke, die immer gleich sind, egal wohin du sie setzt.
Achte darauf, dass dein Quint-Stempel immer gleich bleibt, aber deine Hand dabei nicht verkrampft. Male bei deinen Quint-Sprüngen mit der linken Hand große, runde Bögen in die Luft über der Tastatur, sodass dein Quint-Stempel die Tasten immer von oben trifft. Entwickle darüber allmählich ein Gefühl für die unterschiedlichen Abstände der Quintsprünge. Wenn du diese blind spielen kannst, hast du es geschafft!

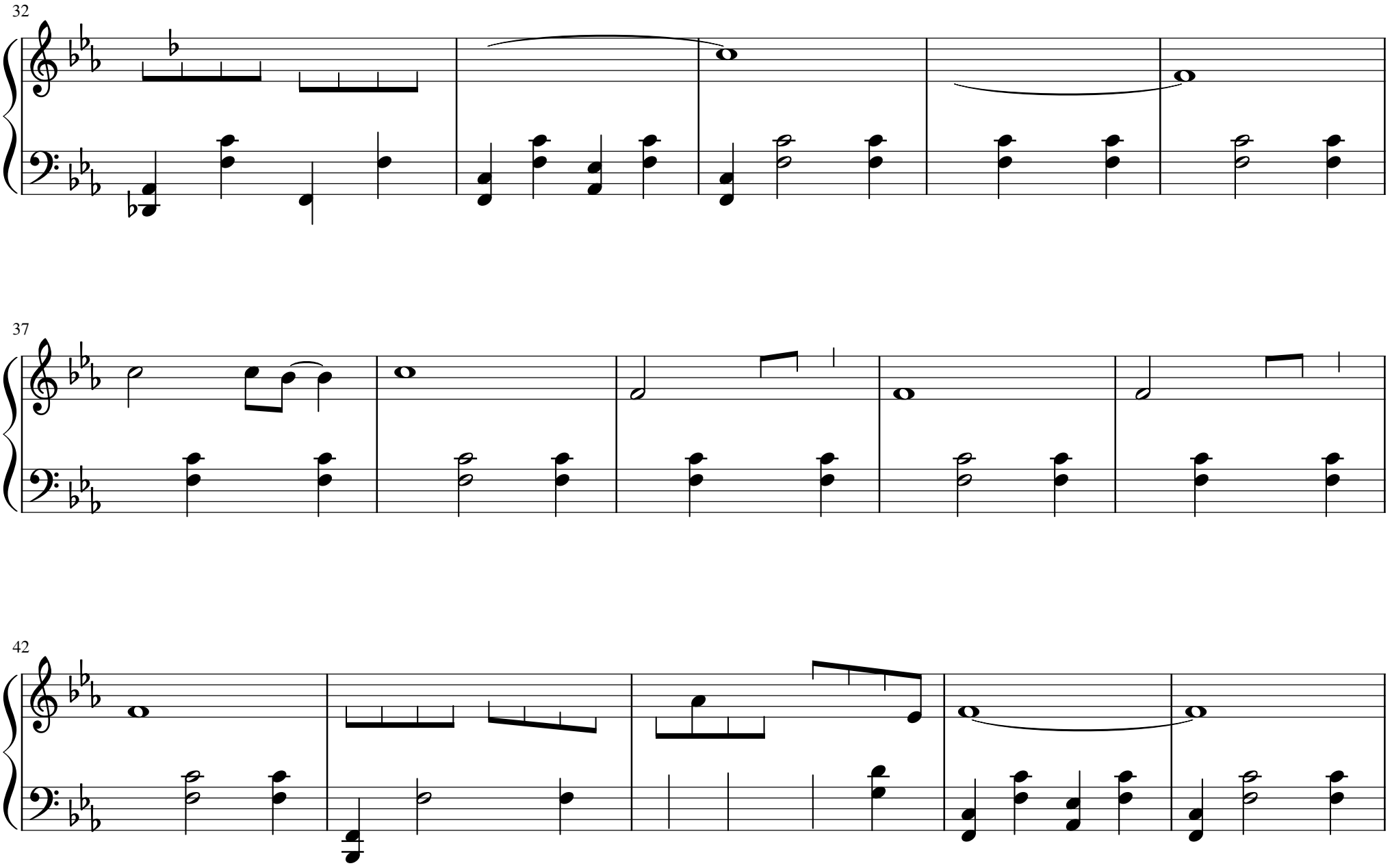
In and Out Multi Color Grayscale

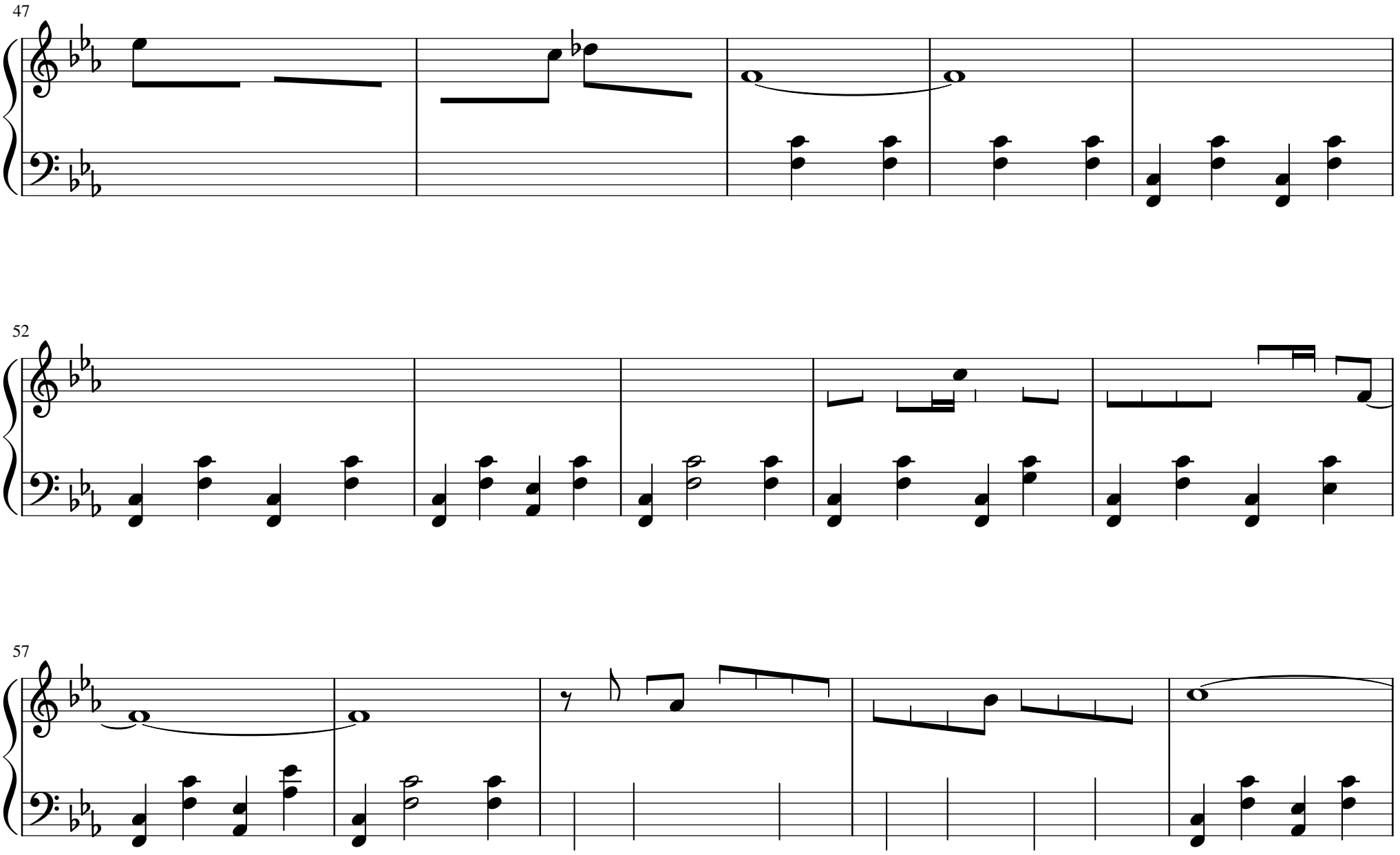
(Level 3)

Oliver Krämer

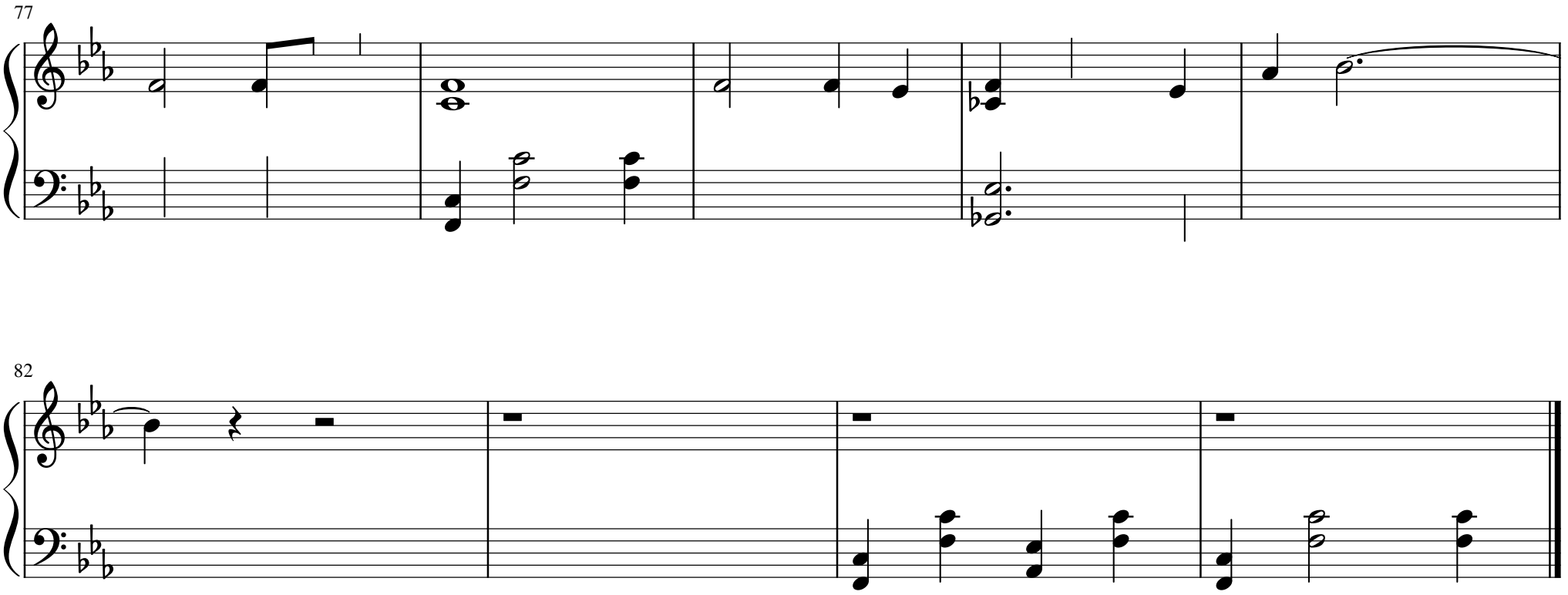



16
21
27


32
37
42


47
52
57

62
67
72


77
82

Annotationen

Takt 3,2

Hören

Aufs erste Hören des Stückes kann man den Eindruck gewinnen, es stünde in f-Moll, denn es wirkt düster, schwermütig-aufgebracht, auf dramatische Art traurig. Der Ton *d* an dieser Stelle ist jedoch eine Besonderheit, denn in Moll müsste hier eigentlich ein *des* erklingen. Des Rätsels Lösung ist: Die Melodie basiert auf einer Tonleiter, die *dorisch* genannt wird. Dorisch klingt wie Moll, weil die ersten fünf Töne der dorischen Tonleiter dieselben wie in einer Moll-Tonleiter sind. Unterschiedlich ist jedoch der sechste Ton. Er klingt einen Halbton höher als in der Moll-Tonleiter und ist verantwortlich für den sehr eigenen, zartbitteren Sound des Dorischen.

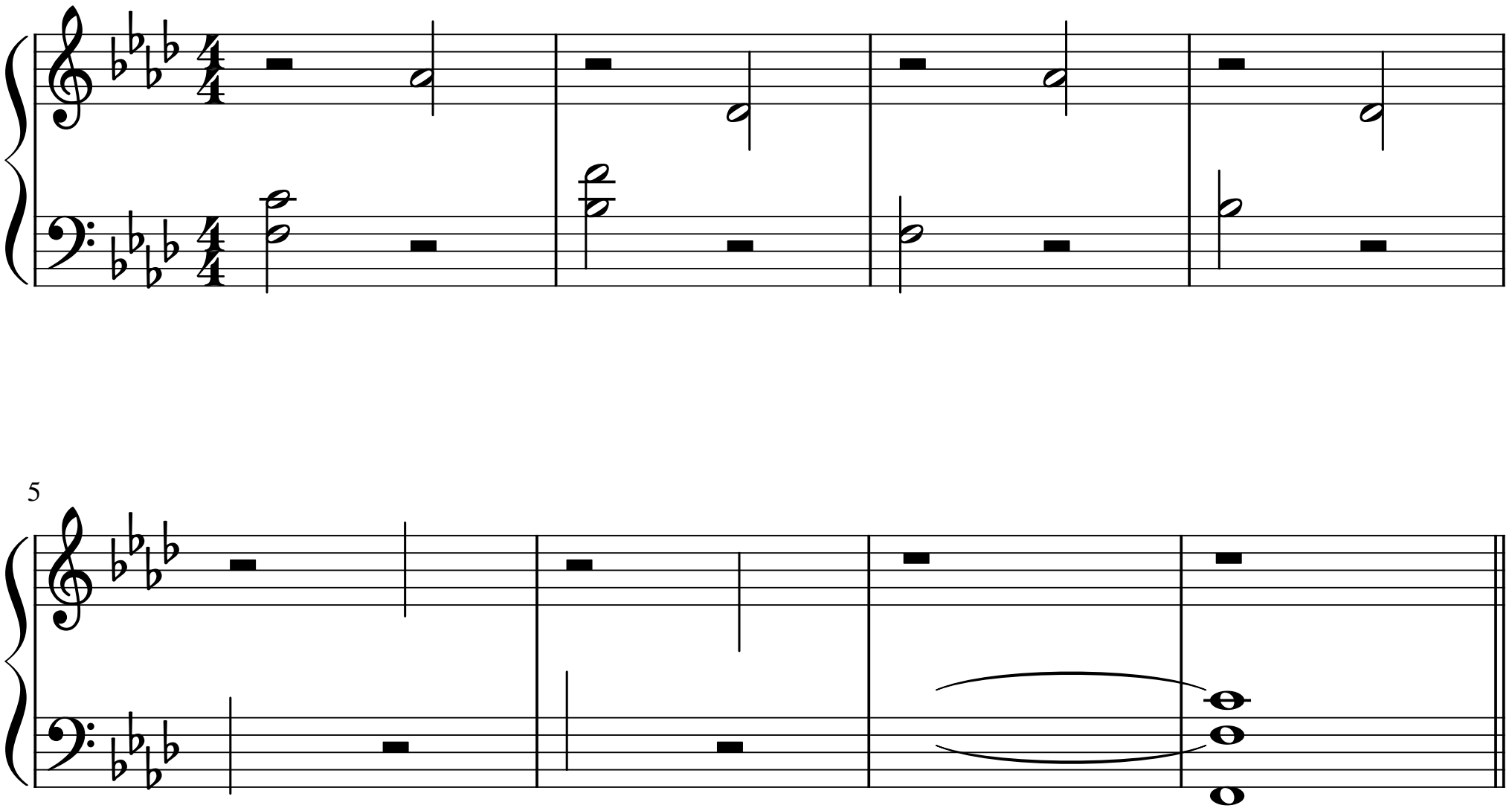
Ausprobieren

Nimm das Playback von EinSpielen 2 und improvisiere dazu Melodien in dorisch. Die entsprechende Tonleiter startet auf *f* und hat die Töne *f–g–as–b–c–d–es–f*, genauso wie die Melodie dieses Stückes.
Wenn du mit der Tonleiter vertraut bist, wechsle bei deinen improvisierten Melodien zwischen Dorisch und Moll hin und her. Dazu musst du einfach nur den Ton *d* durch den Ton *des* ersetzen, der sich auf der schwarzen Taste unterhalb des *d* befindet.

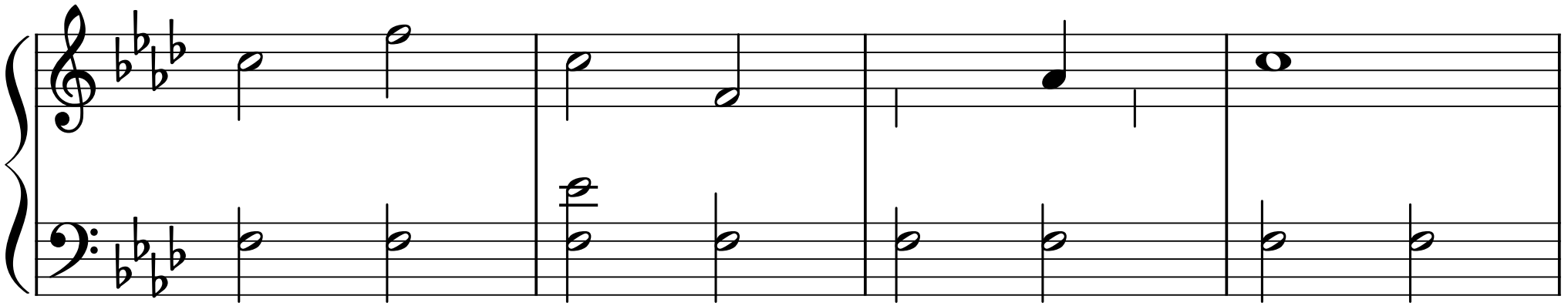
Loose Ideas and Hidden Treasures

(Level 1)

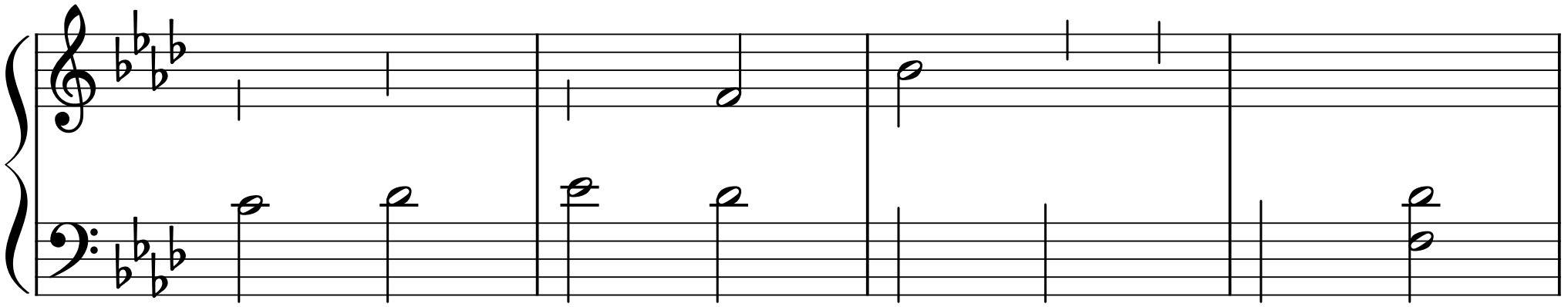
Oliver Krämer



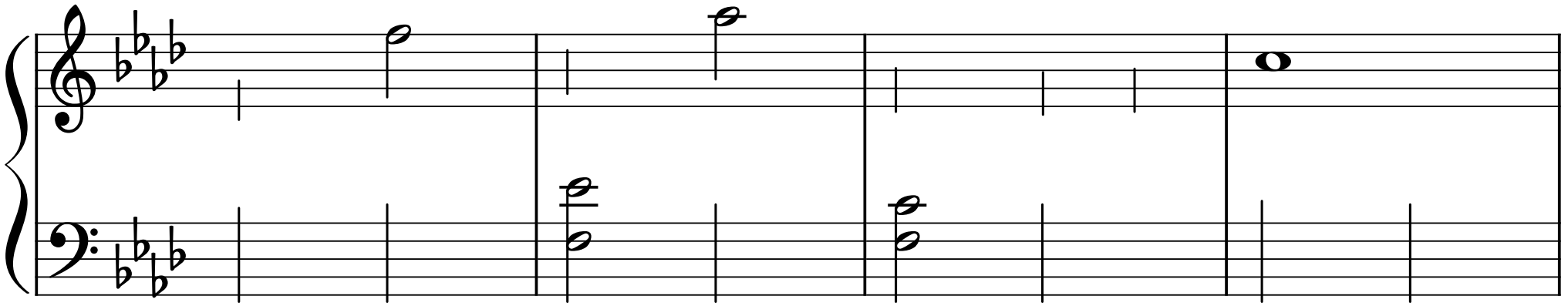
9



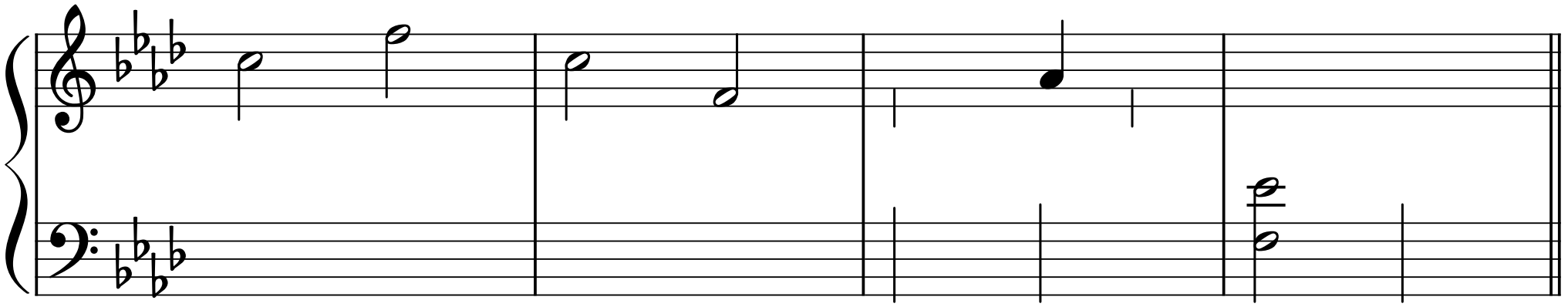
13



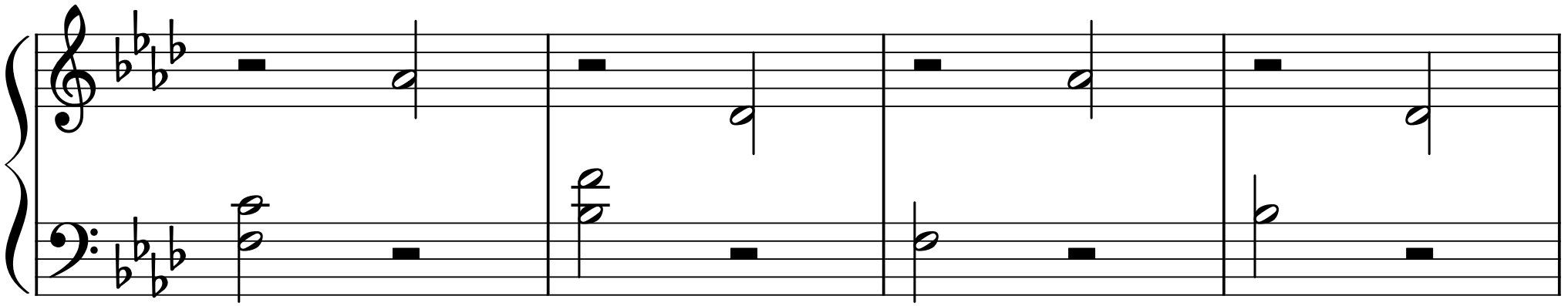
17



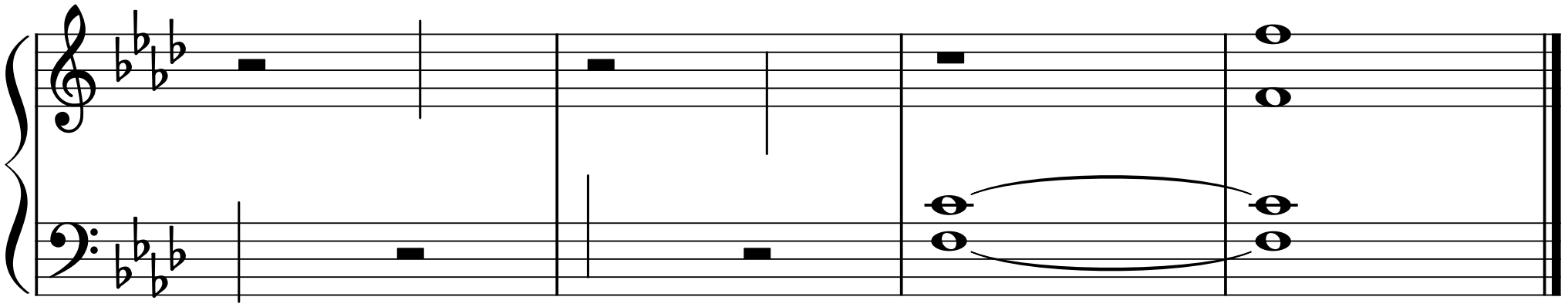
21



25



29



Annotationen

Takt 1,4
Hören
Die Einleitung dieses Stückes besteht ausschließlich aus Quinten, die aneinander gereiht sind. Nix simpler als das! Trotzdem entstehen wunderbare Klangwelten, mit Reibungen und Schwebungen, in die man intensiv hineinlauschen und eintauchen kann …

Takt 6,3
Ausprobieren
Suche dir ausgehend von der Start-Quinte *f-c* drei neue Quinten heraus. Spiele alle vier Quinten im Kreis nacheinander, sodass eine ähnliche Begleitung entsteht, wie in der Einleitung dieses Stückes. Erfinde mit deiner rechten Hand eigene Melodien zu deinem neuen, selbst gebastelten Quintgang.

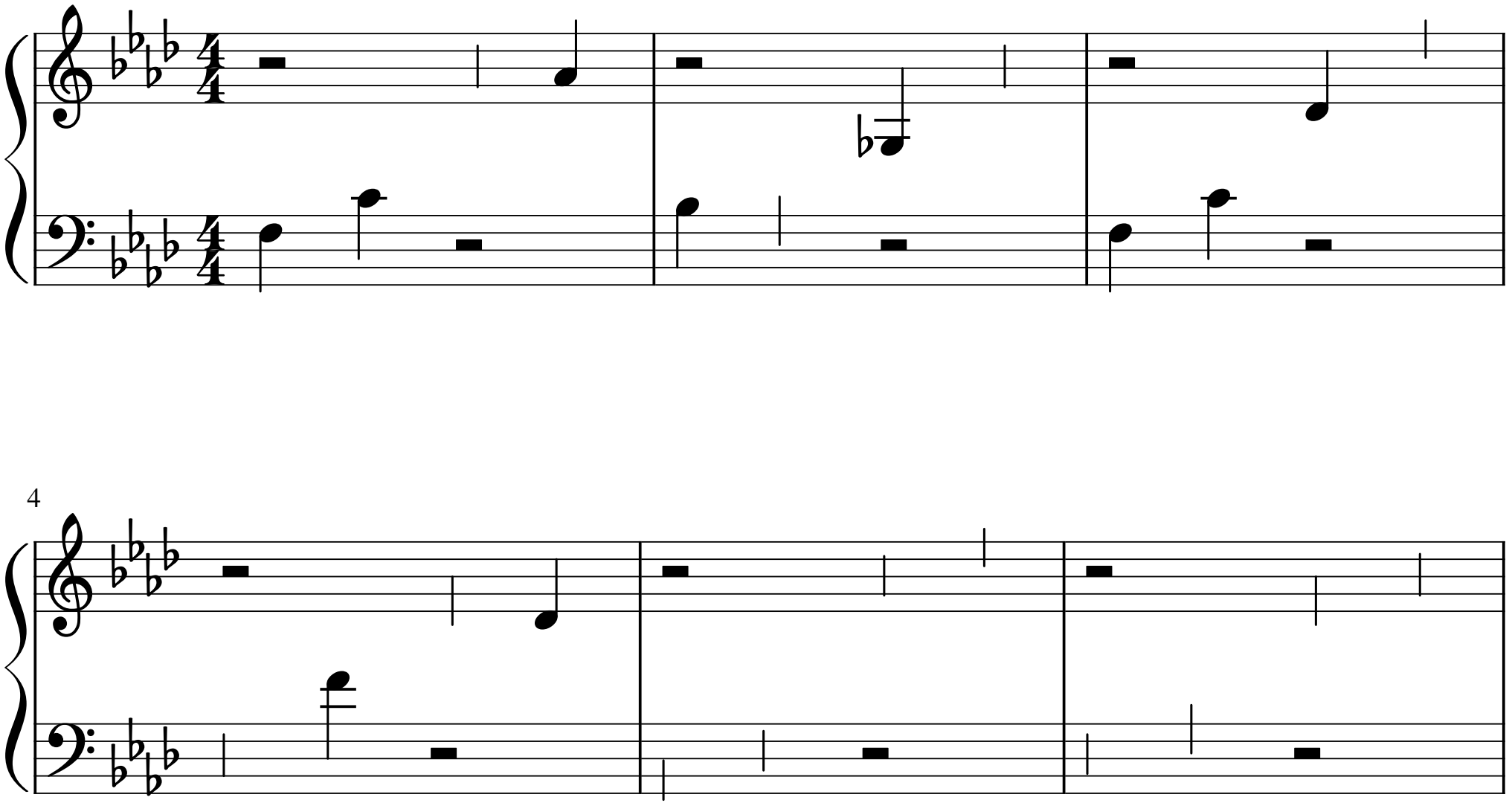
Takt 9,1
Technik-Tipp
Die Melodie erstreckt sich über einen ziemlich großen Tonraum hinweg. Um die klanglichen Abstände zwischen den Tönen und die entsprechenden räumlichen Abstände zwischen den Tasten genau zu erfahren (und um dir keinen Knoten in die Finger zu spielen ;-), spiele alle Melodietöne zunächst nur mit dem Zeigefinger.

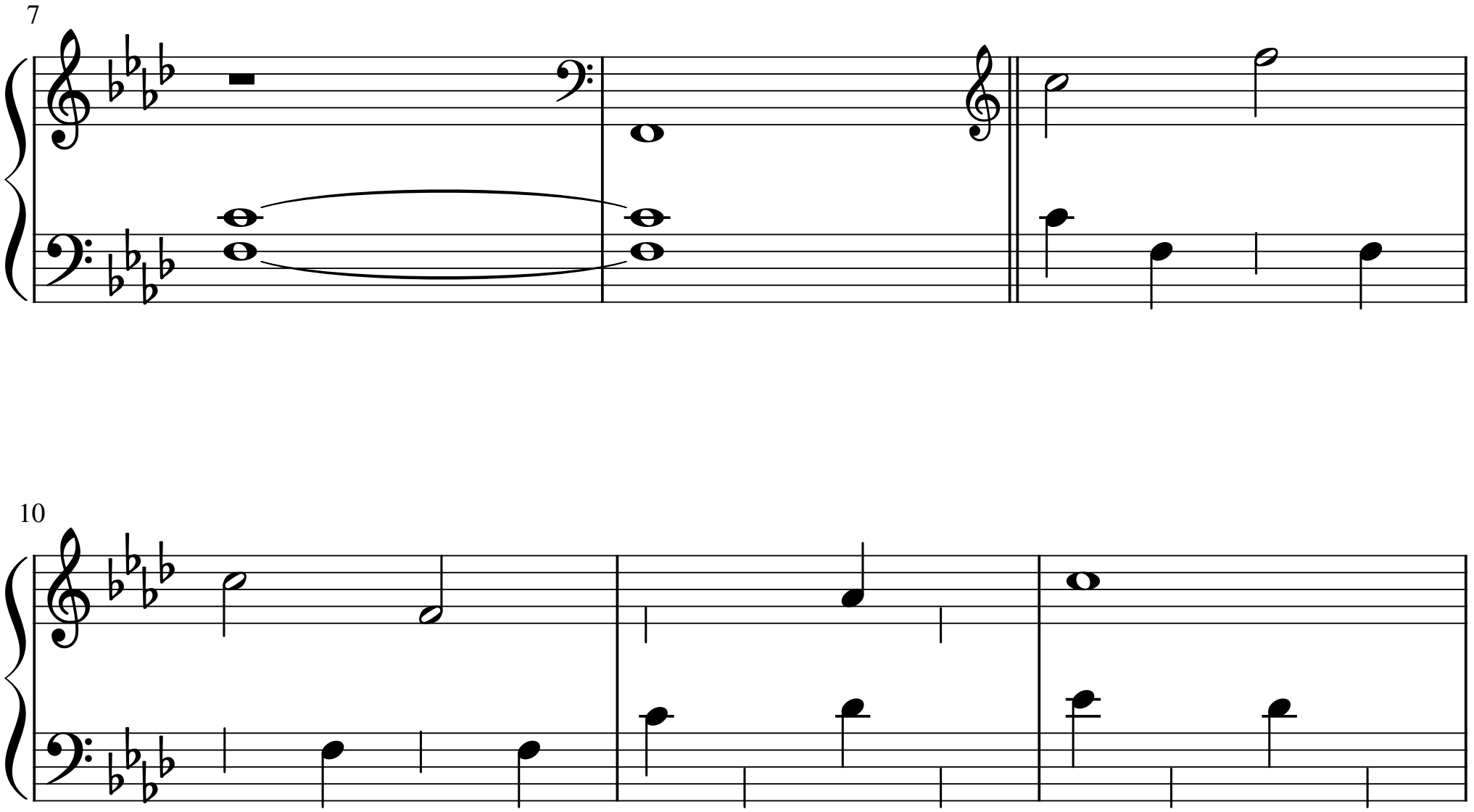
Takt 24,3
Ausprobieren
Spiele die vorangegangene Begleitung einmal allein für sich und ersetze dabei spaßeshalber den Ton *es* durch ein *d*. An welchen Film beziehungsweise Film-Helden erinnert dich dieser neue Klang? :-)

Loose Ideas and Hidden Treasures

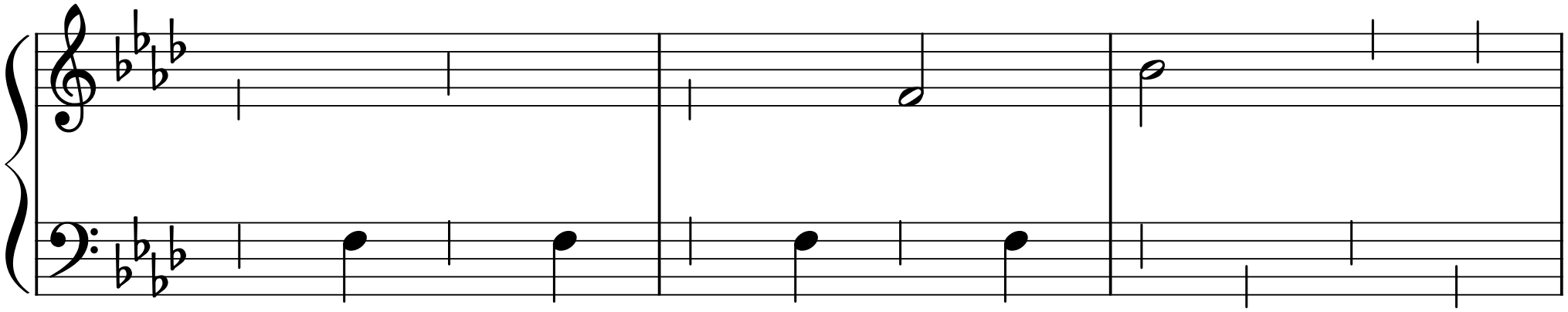
(Level 1,5)

Oliver Krämer

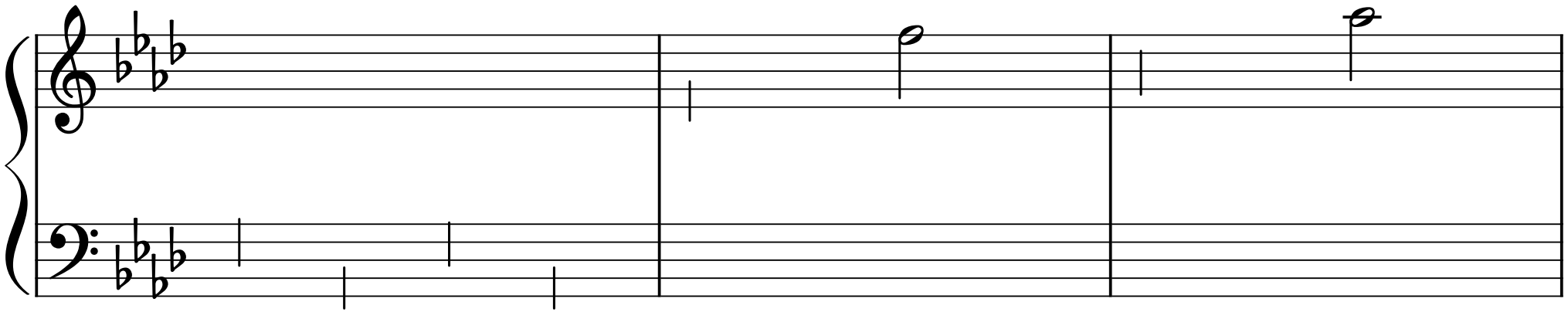



7
10

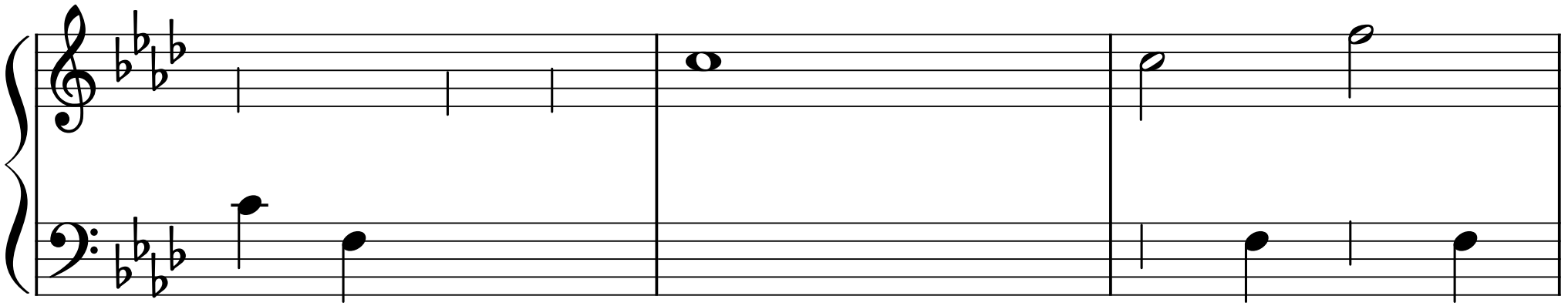
13



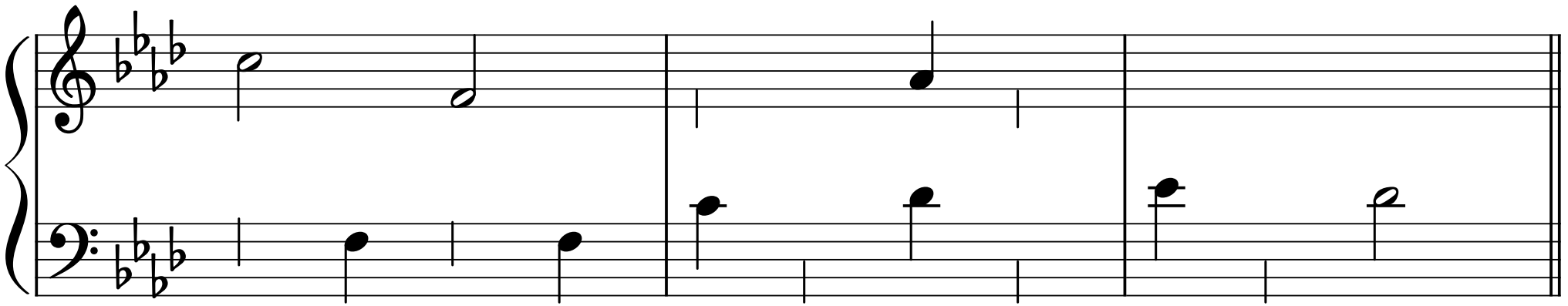
16



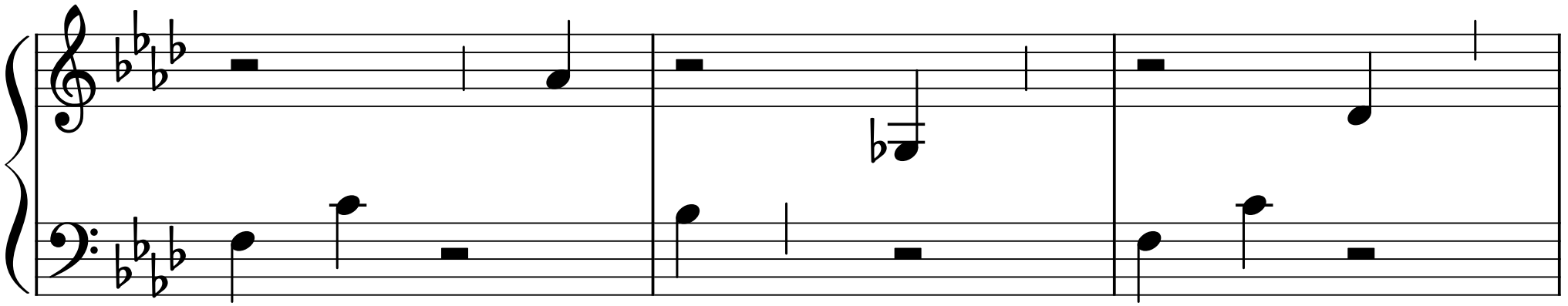
19



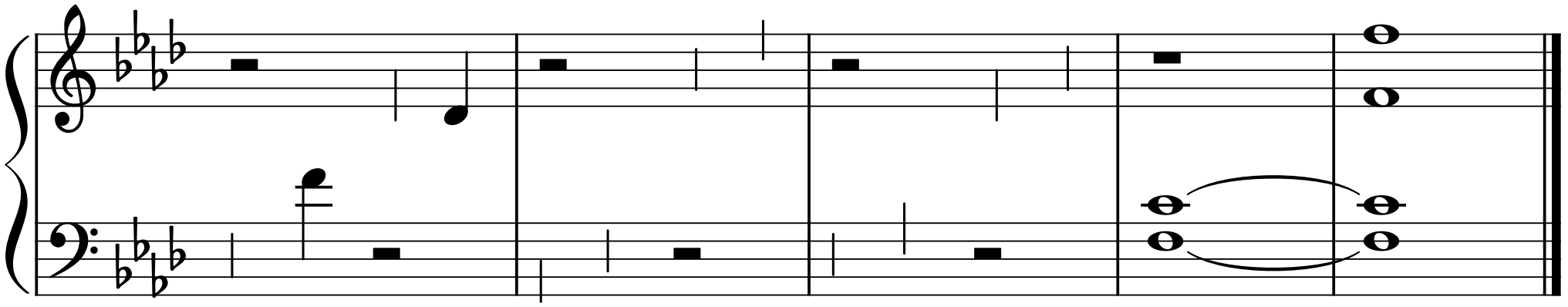
22



25



28



Annotationen

Takt 2,1

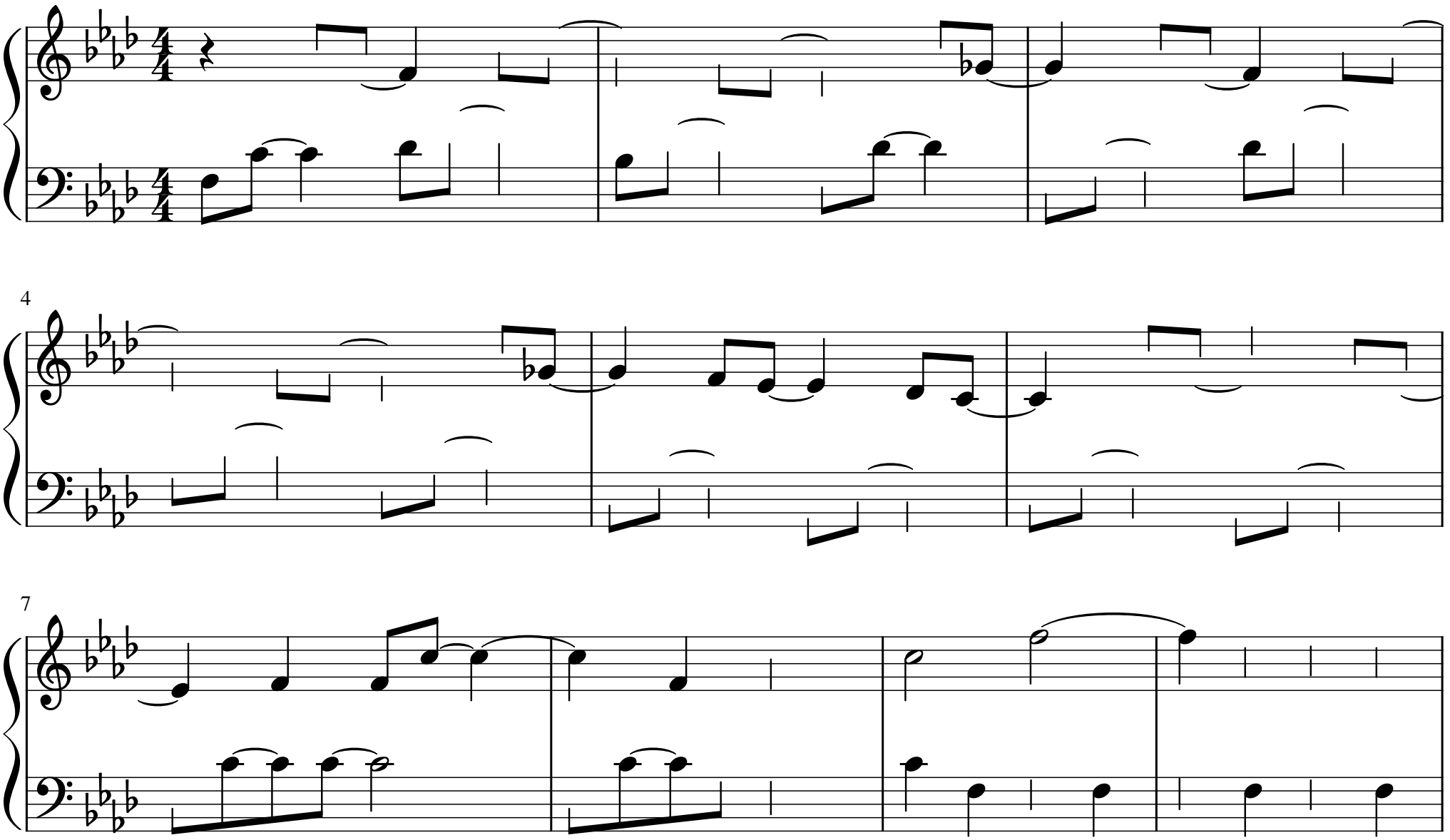
Technik-Tipp

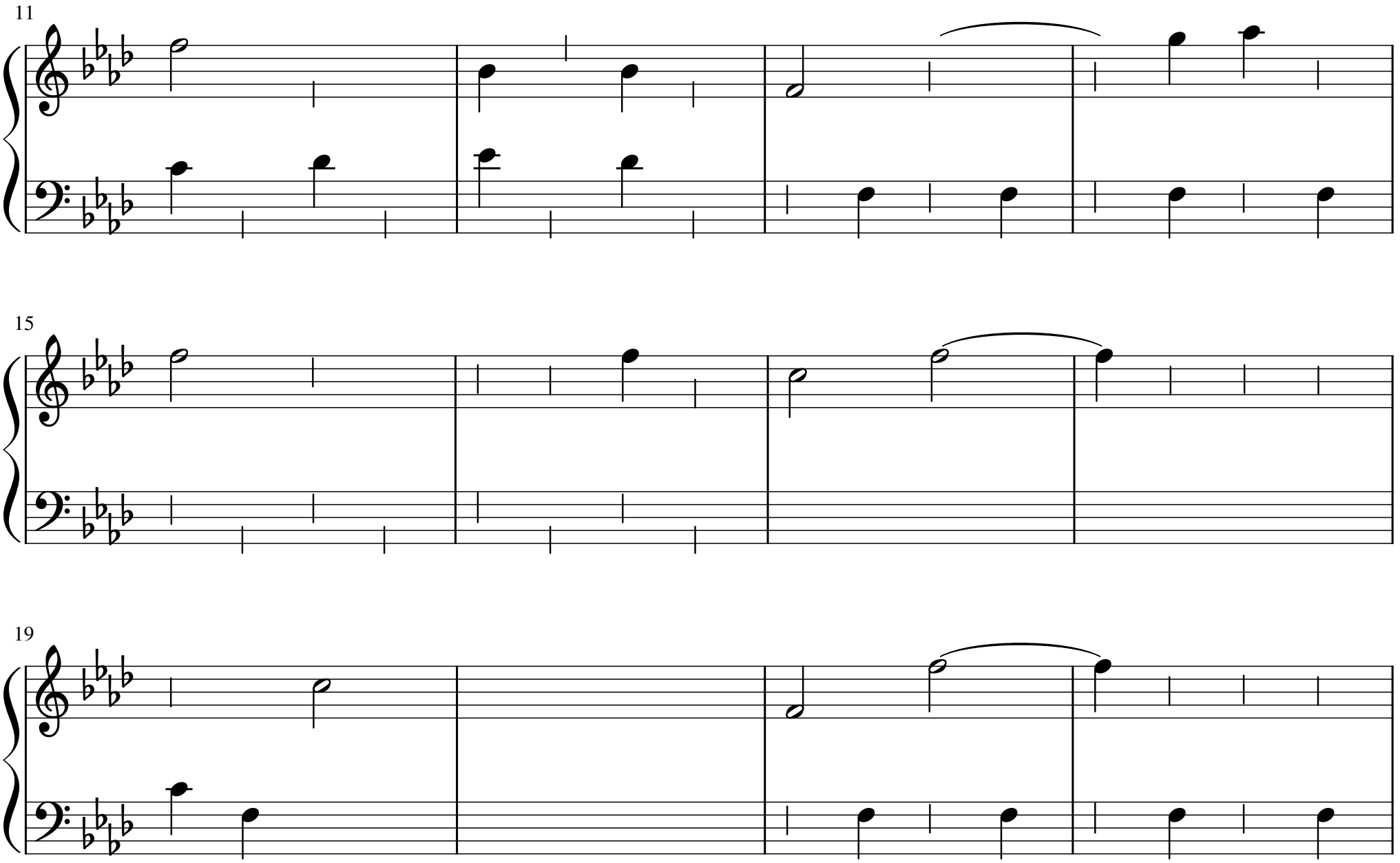
Weil die Quinten hier so dicht beieinander liegen, können sich beide Hände ganz schön ins Gehege kommen. Es sei denn, du lässt jede Hand direkt nach dem zweiten Ton der Quinte wie eine Katzenpfote in Richtung deines Bauchnabels geschmeidig hinweggleiten. Benutze zusätzlich das rechte Pedal.

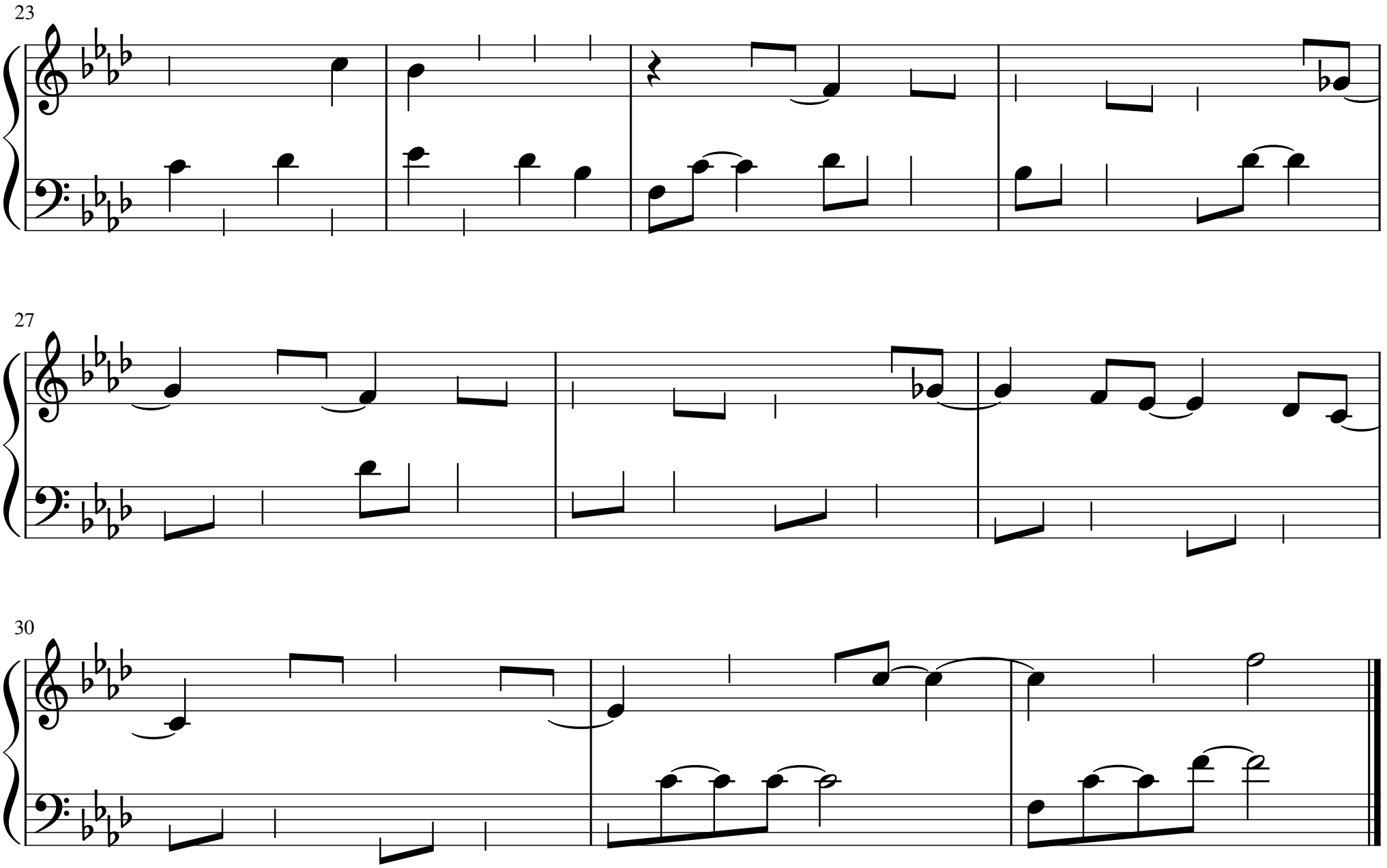
Loose Ideas and Hidden Treasures

(Level 2)

Oliver Krämer




11
15
19


23
27
30

Annotationen

Takt 4,4
Hören
Vom Beginn des Stückes bis hier hörst du eine durchgehende Tonkette mit Achtelnoten. Innerhalb dieser Tonkette gehören immer vier Töne zusammen. Diese vier zusammengehörenden Töne bilden jeweils einen gebrochenen Akkord – gebrochen, weil die Töne des Akkordes hintereinander erklingen anstatt gleichzeitig.
Das Bemerkenswerte an dieser Stelle ist, dass alle Akkorde auf dieselbe Art und Weise aufgebaut sind: Zuerst spielt die linke Hand eine gebrochene Quinte, daran anschließend spielt die rechte Hand zwei Töne, von denen der erste Ton eine klangliche Spannung aufbaut und der zweite Ton eben diese Spannung wieder auflöst (Musikerinnen nennen dieses Muster einen *Vorhalt*). Kannst du diese immer wiederkehrenden Vorhalte hören?

Takt 5,1
Ausprobieren
Benutze das Spielmuster der gebrochenen Akkorde aus den einleitenden Takten dieses Stückes und improvisiere eigene Tonketten.

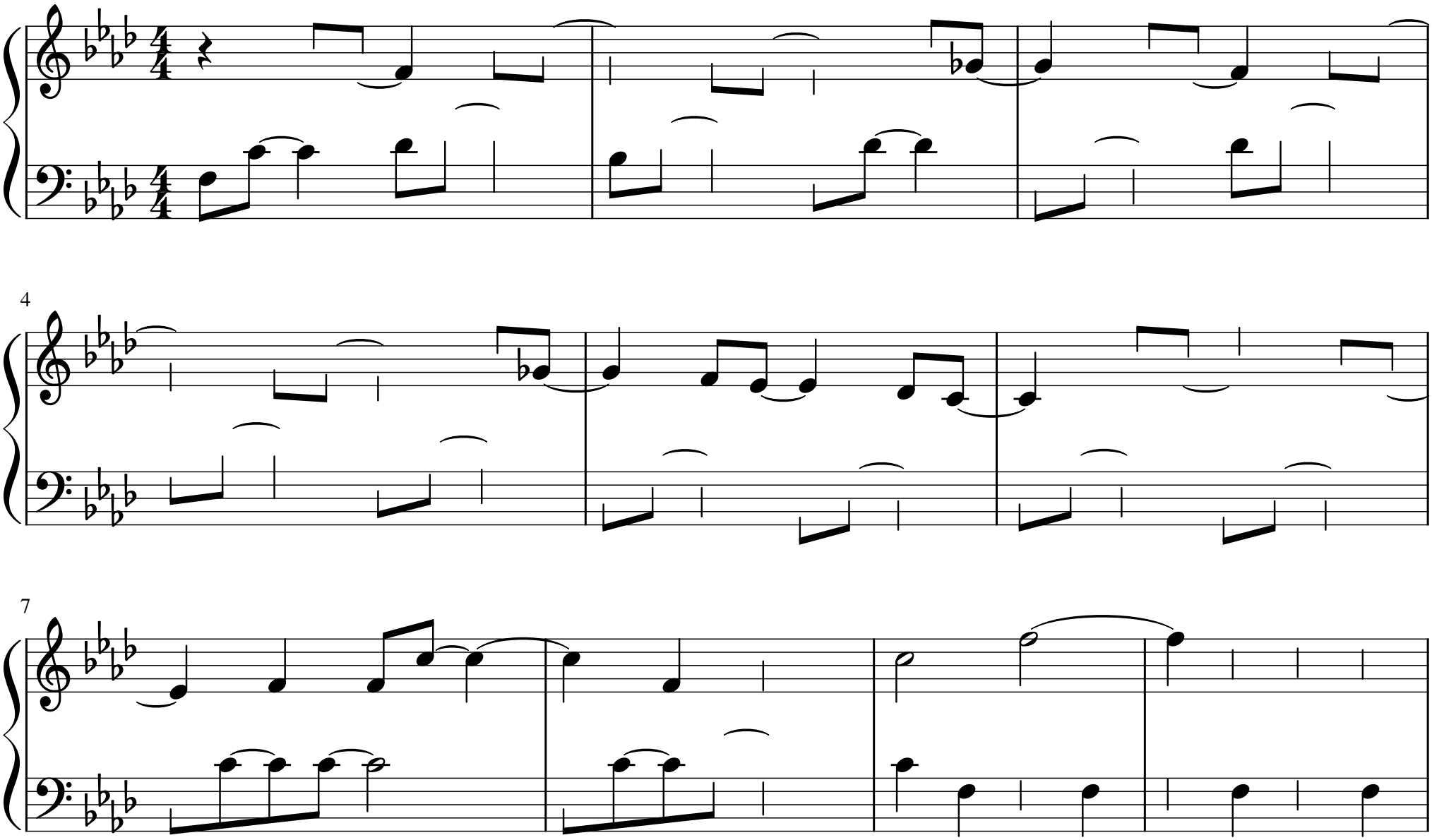
Takt 9,1
Ausprobieren
Du kannst die Begleitung der linken Hand ab hier – wie auf der Aufnahme zu hören – entweder als ruhige Viertelnoten spielen oder aber schnellere Achtelketten daraus machen. Dazu musst du nur doppelt so schnell spielen und alle zwei Töne eben jene beiden Töne wiederholen.
Probiere beide Versionen aus. Wie verändert sich das „Feeling“ des Stückes, wenn du die eine oder die andere Versionen jeweils im Zusammenhang mit der Einleitung spielst?

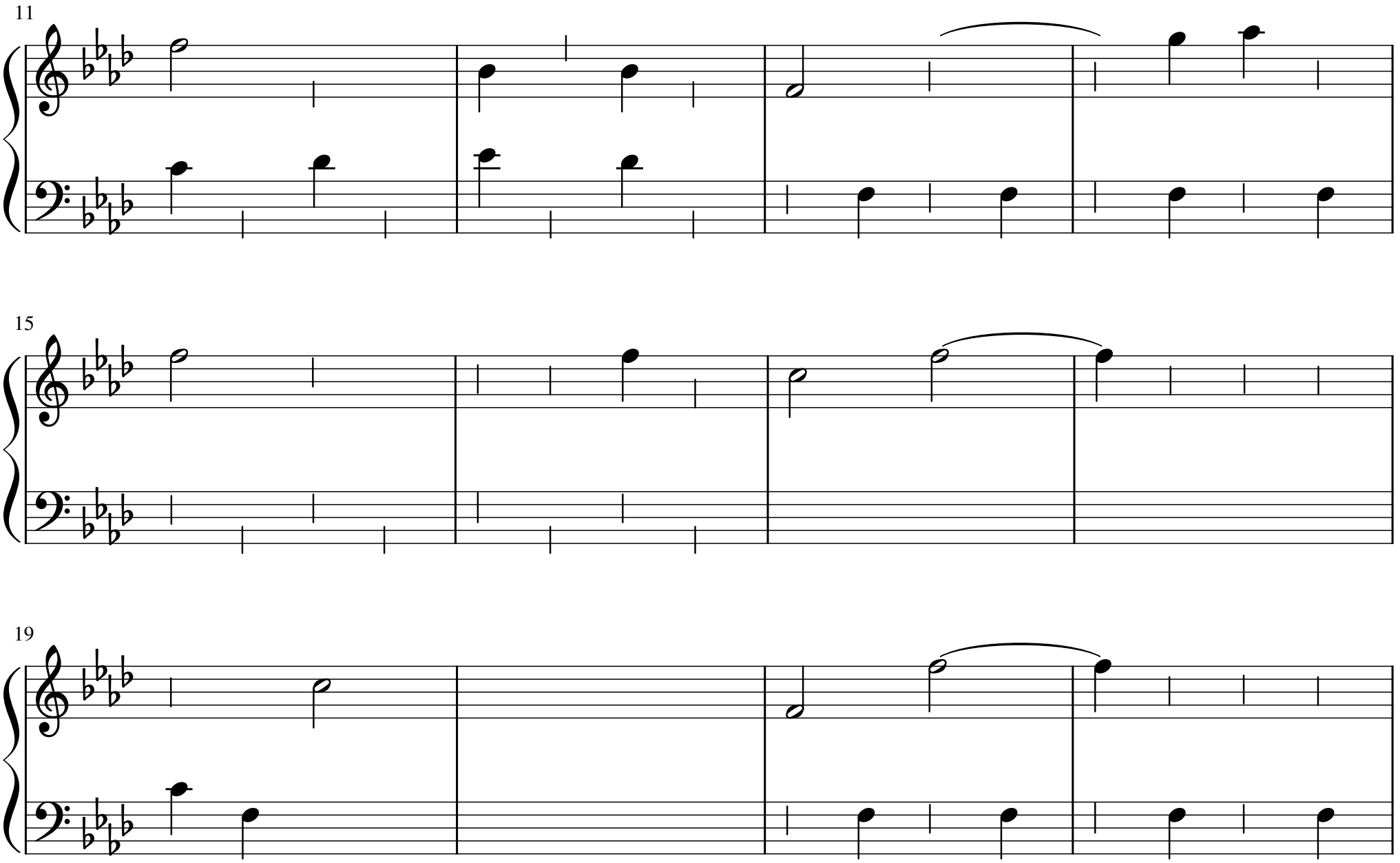
Takt 10,2
Technik-Tipp
Ab hier musst du mit der rechten Hand ein wenig herumprobieren, bis du für jeden Ton den passenden Finger gefunden hast. Diese Kombination der „richtigen“ Finger für eine Tonfolge nennt sich *Fingersatz* und ist ein beliebter Gegenstand ausführlicher Fachsimpeleien unter Pianisten. Hast du hier einen für dich passenden Fingersatz gefunden, spielt sich die Melodie einfacher und dein eigenes Spiel fühlt sich fließender an.
Tipp: Denke bei der Suche nach einem guten Fingersatz immer von hinten her – also von dem, was gleich an Tönen kommen wird – und „kombiniere“ dich dann von dort aus rückwärts wieder nach vorne.

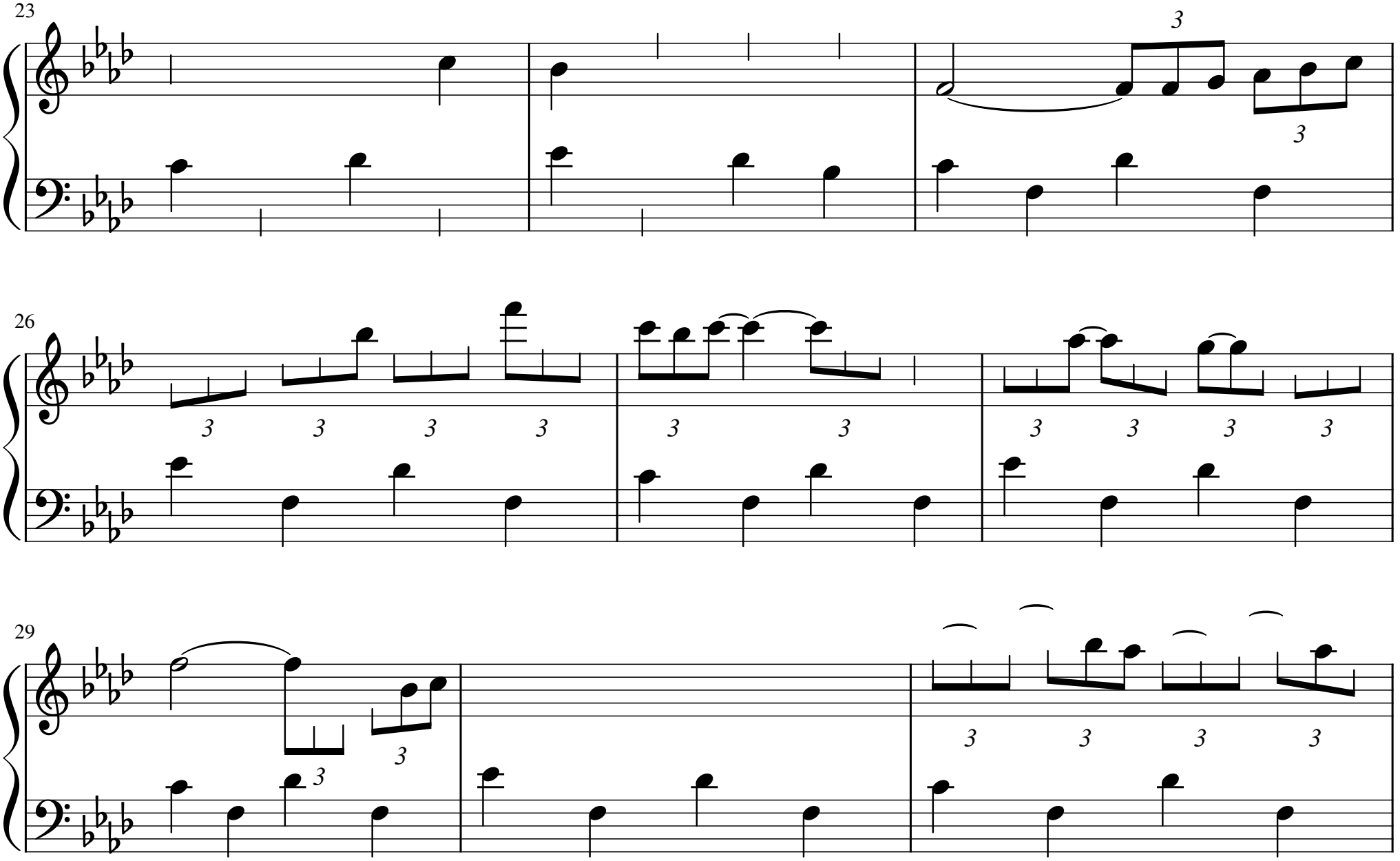
Loose Ideas and Hidden Treasures

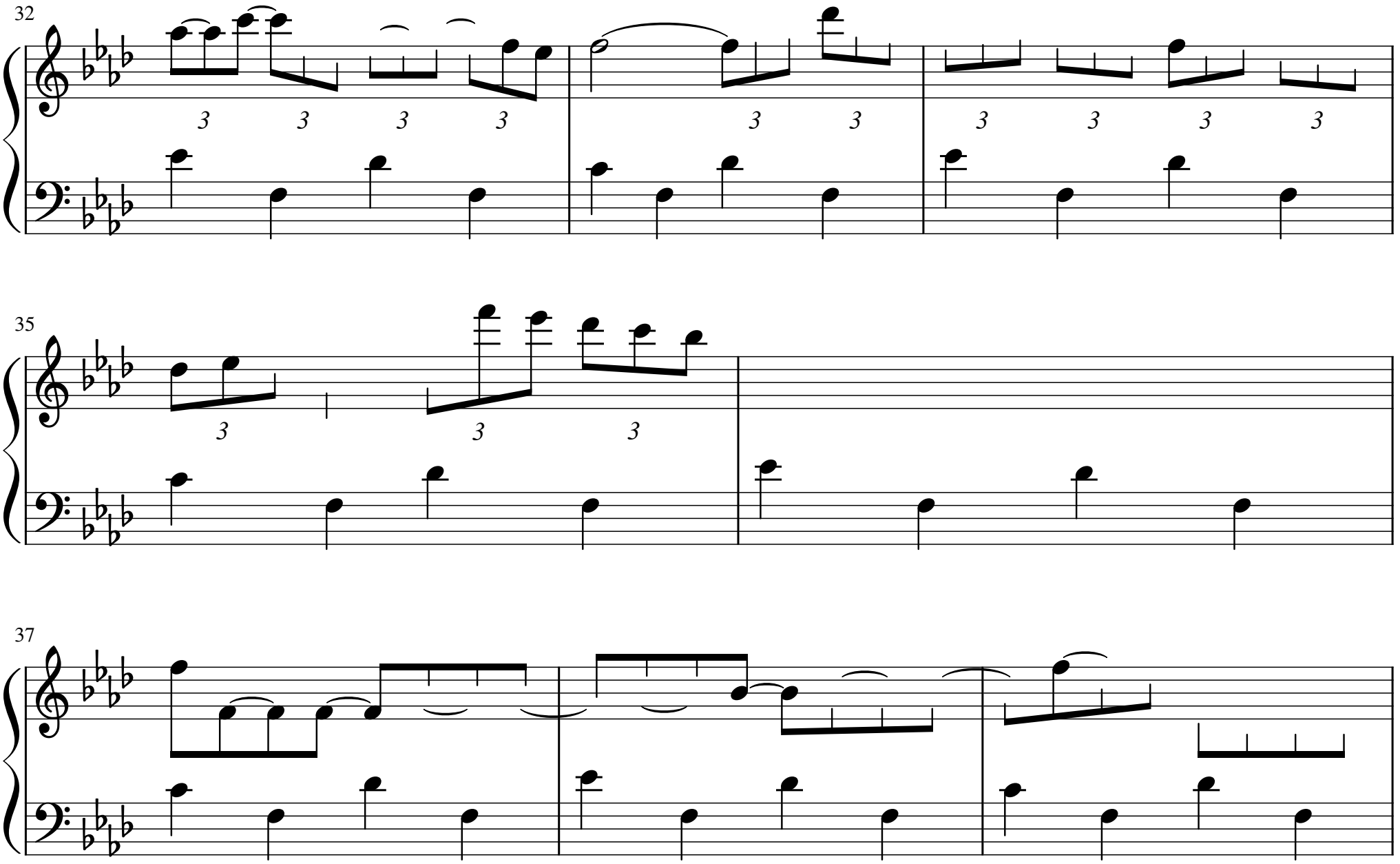
(Level 2,5)

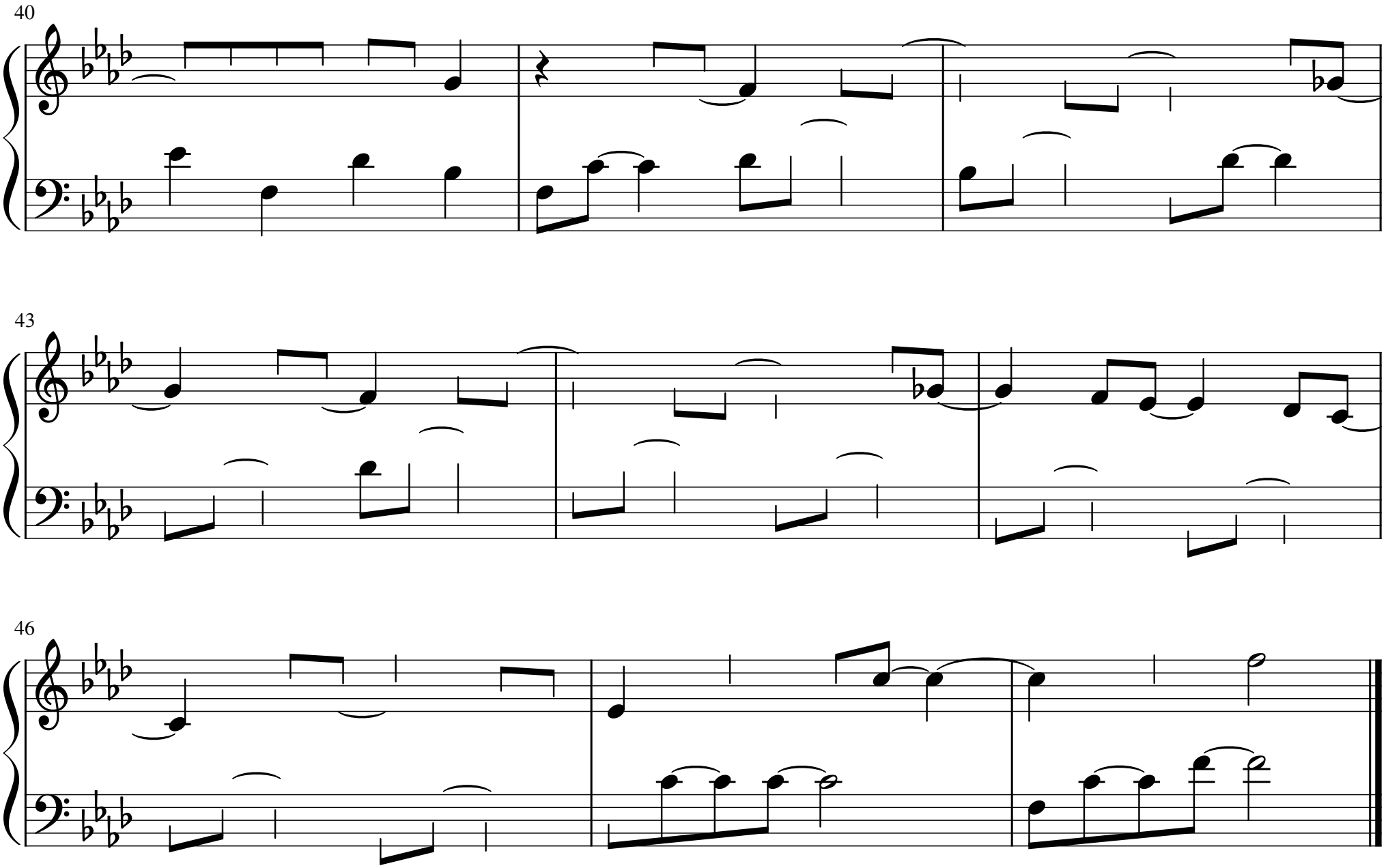
Oliver Krämer




11
15
19


23
3
3
26
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
29
3
3
3
3
3
3


32
35
37


40
43
46

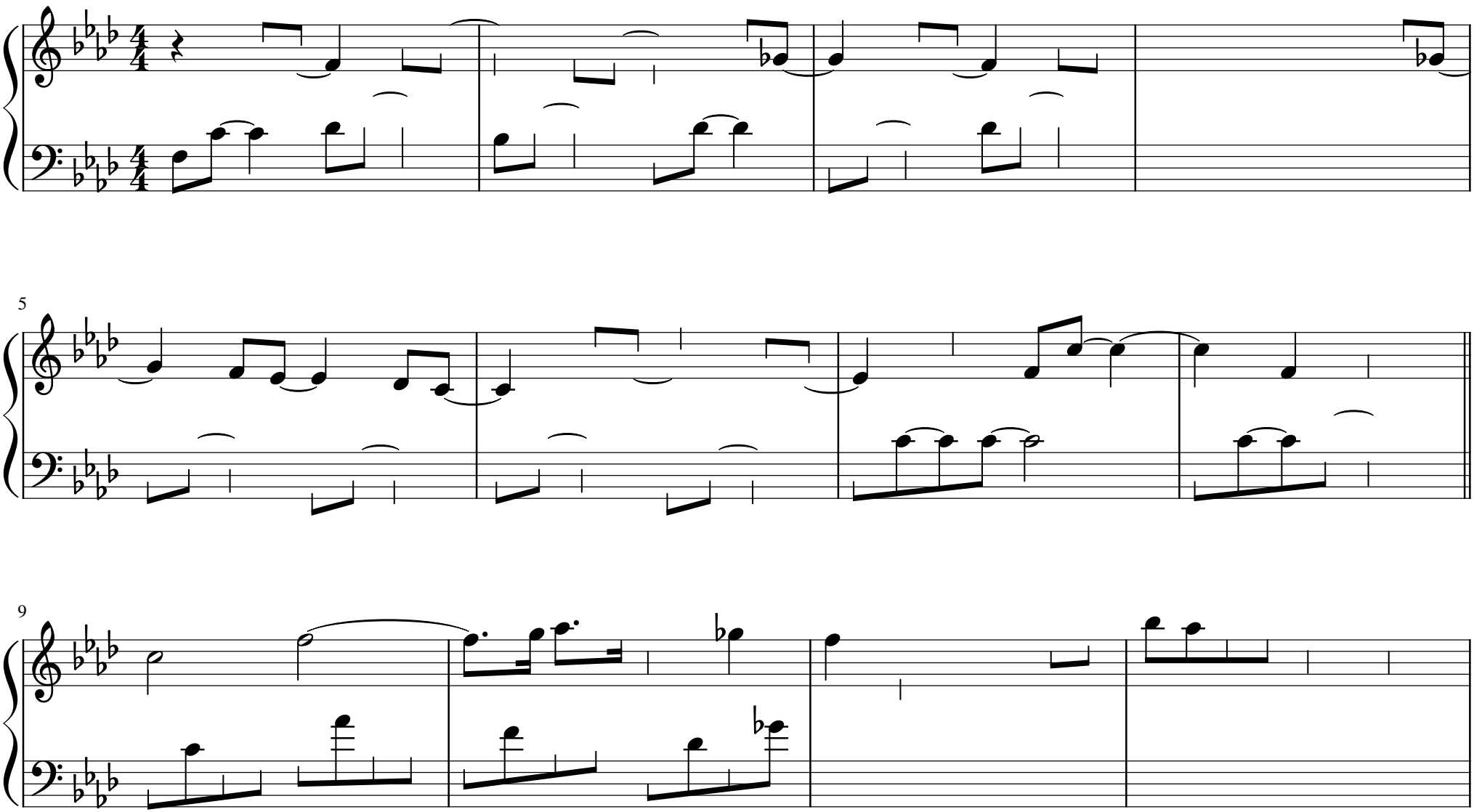
Annotationen

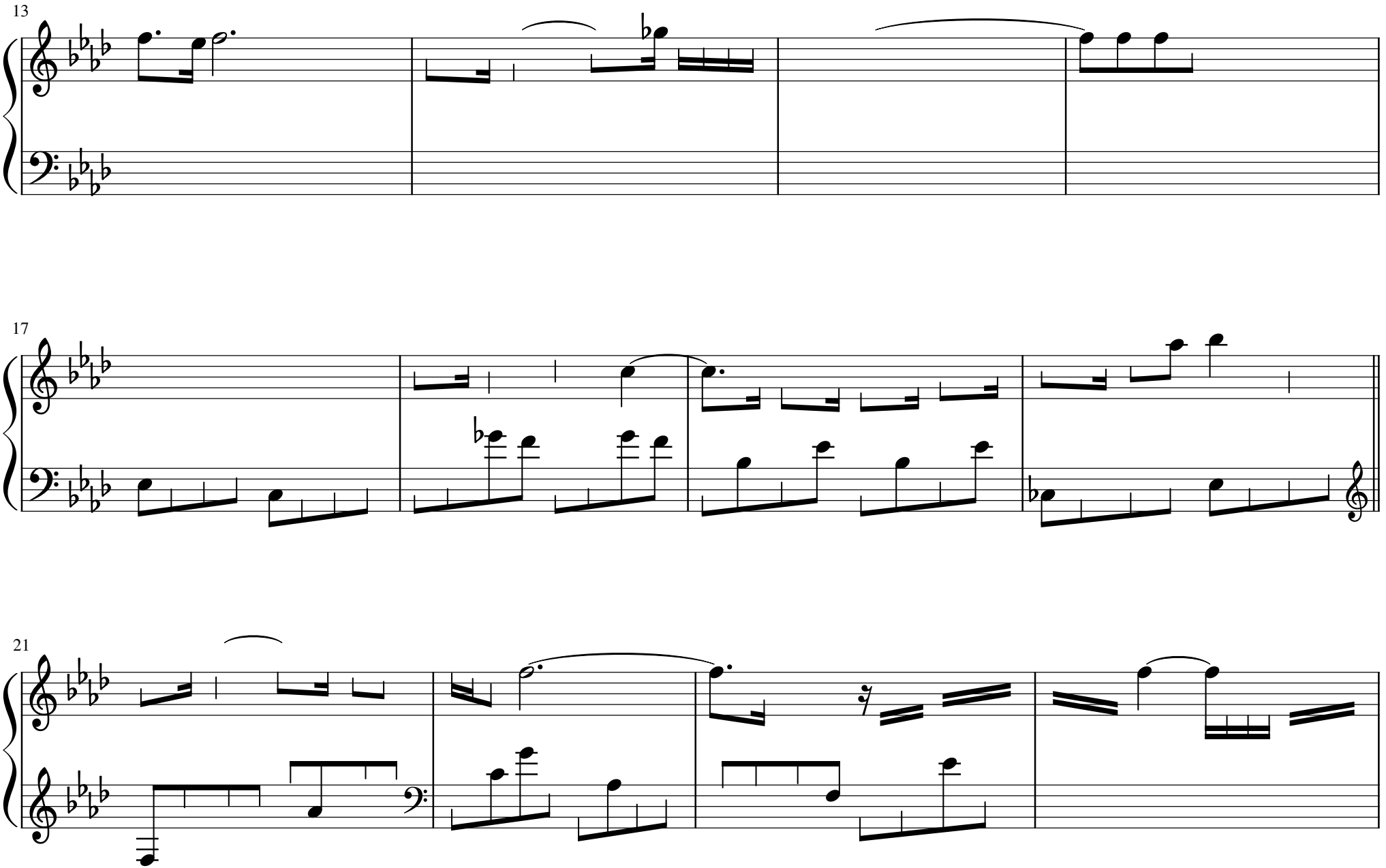
Takt 25,3
Hören
Triolenläufe >> Hier beginnt die Melodie einen virtuosen Solo-Improvisationsteil. Die schnellen Tonketten in der rechten Hand sind *Triolen*, das heißt, auf einen Begleitton in der linken Hand kommen genau drei Melodietöne in der rechten Hand (die lateinische Vorsilbe für die Zahl Drei lautet *tri-*). Sobald Triolen ins Spiel kommen, verändert eine Musik auf der Stelle ihr rhythmisches „Feeling“: Sie wird tänzerischer, grooviger, synkopischer, more funky …

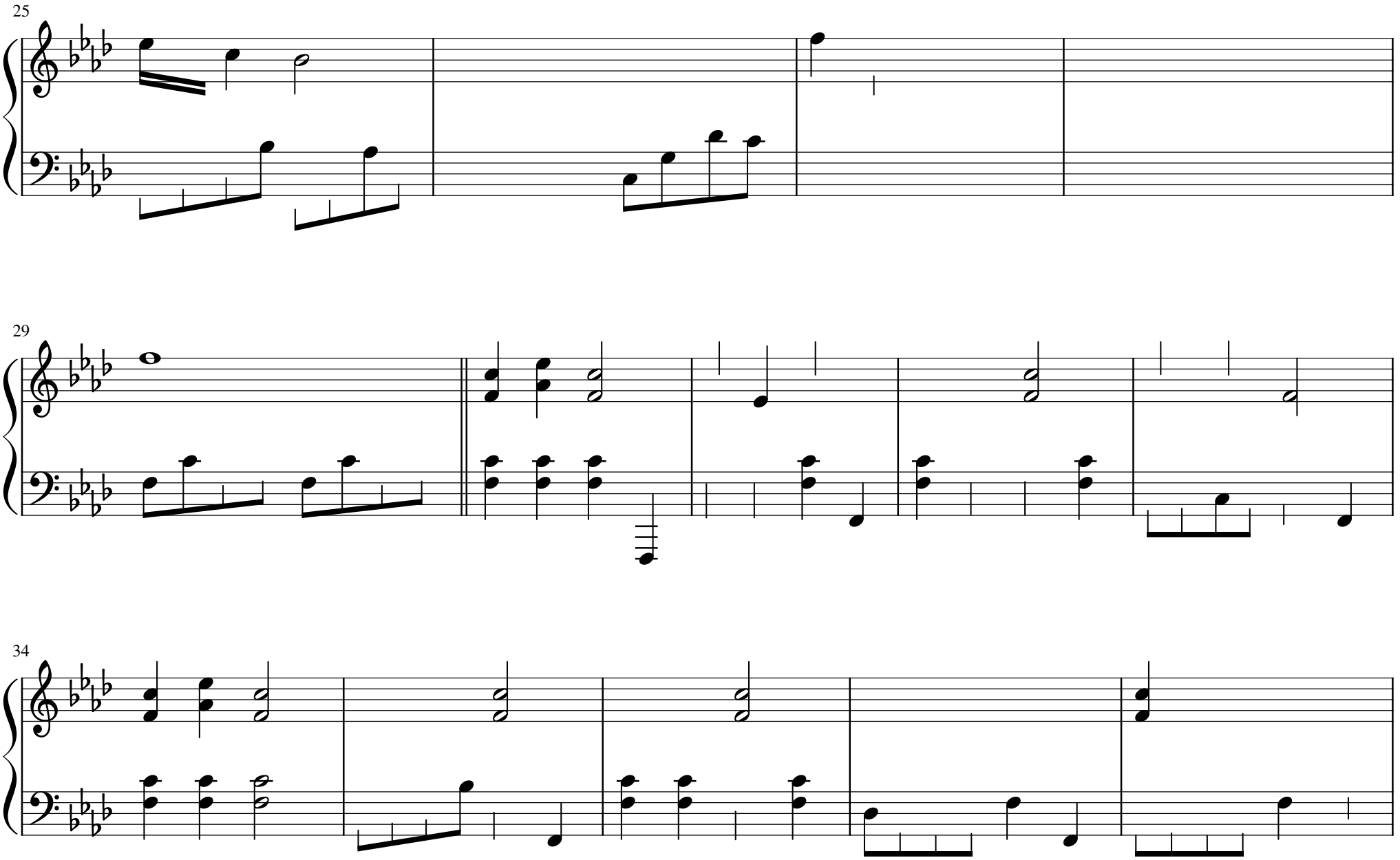
Loose Ideas and Hidden Treasures

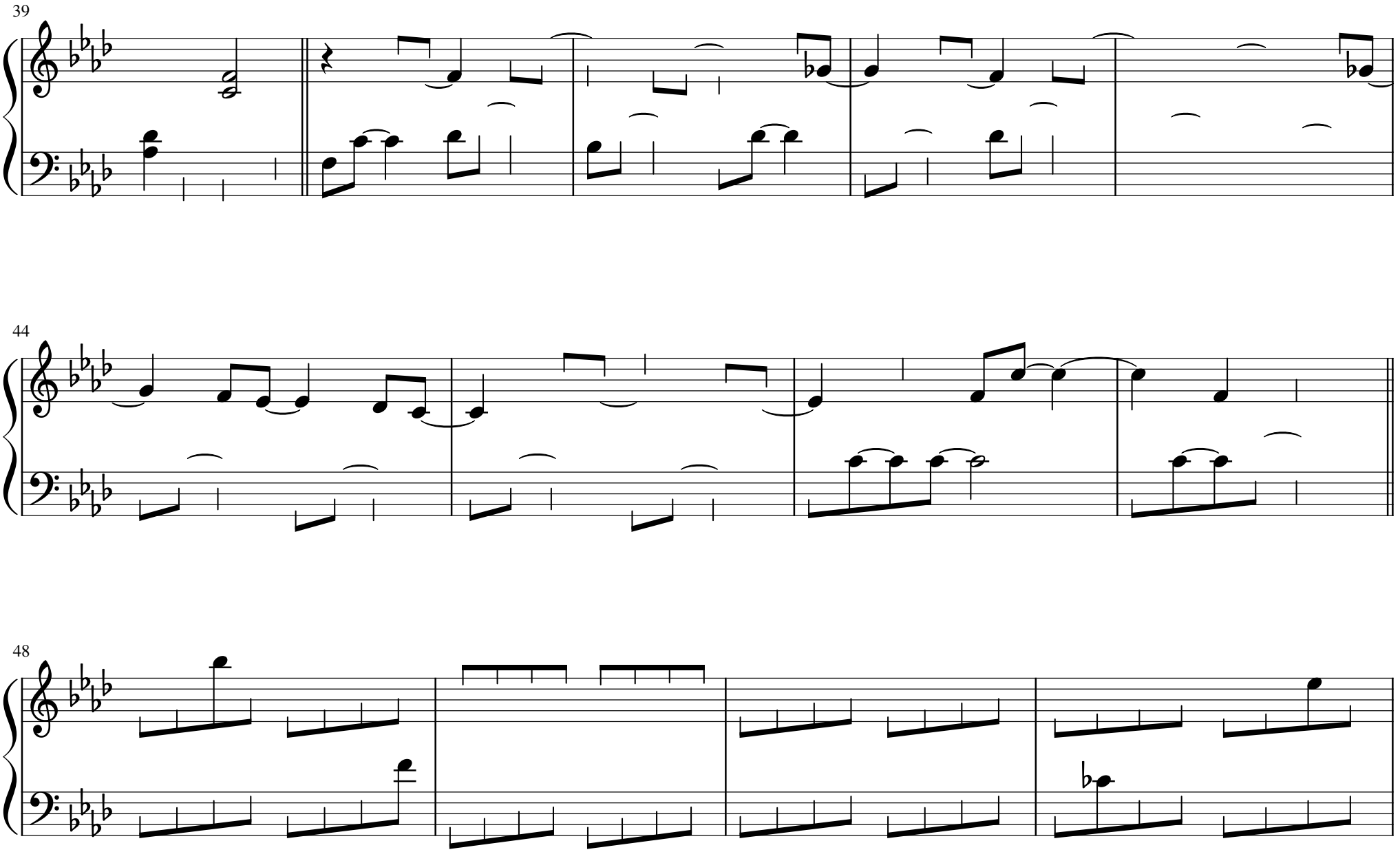
(Level 3)

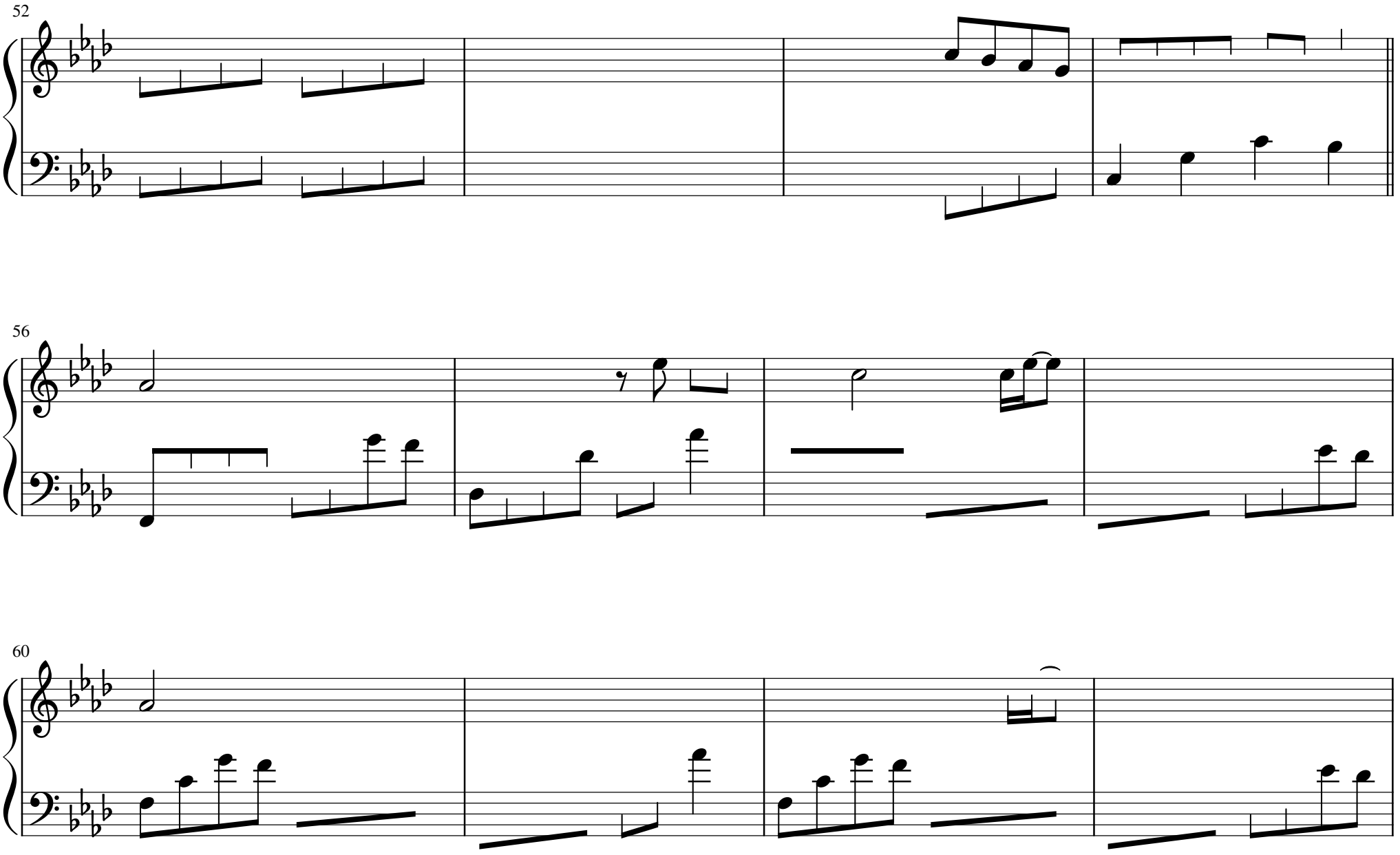
Oliver Krämer

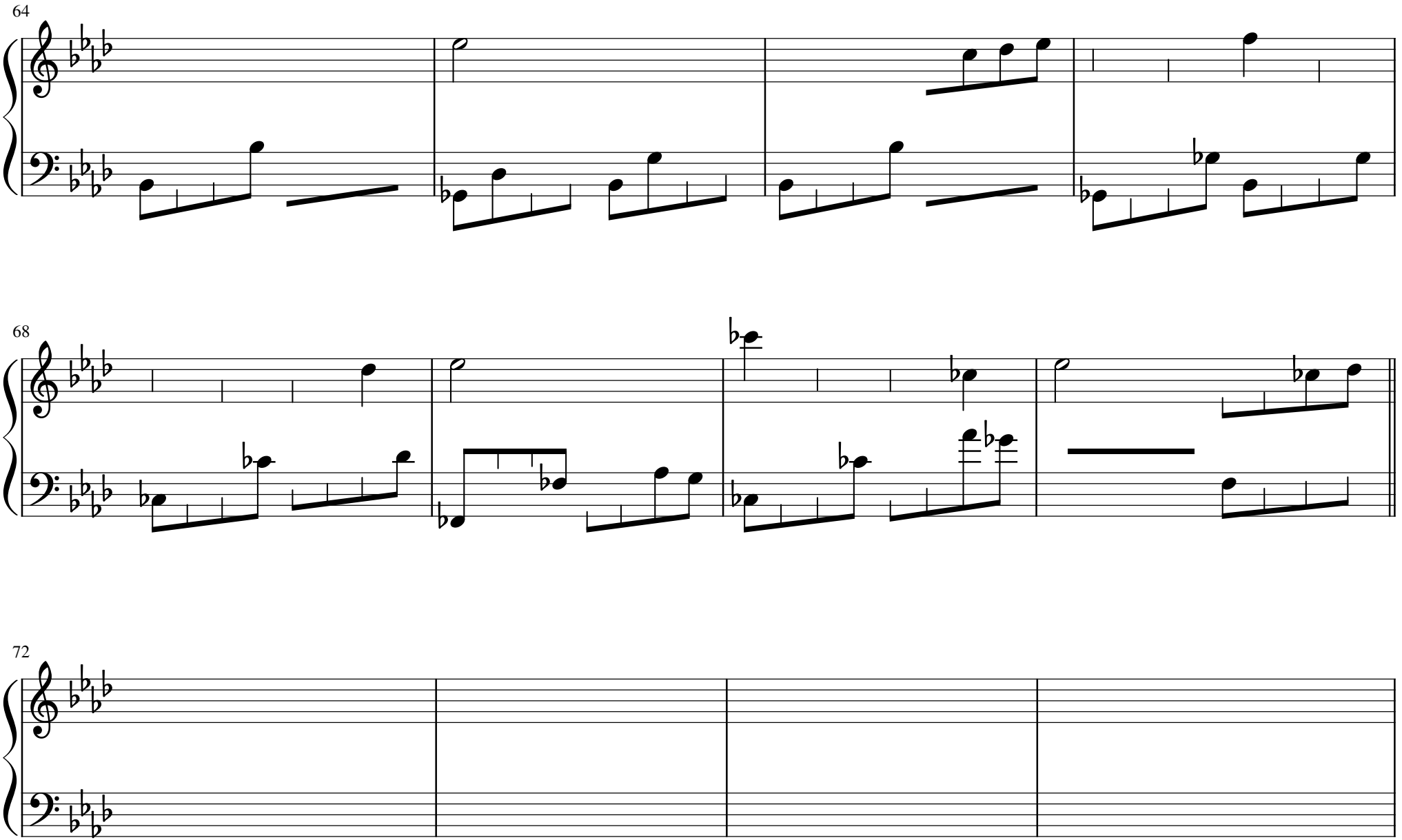


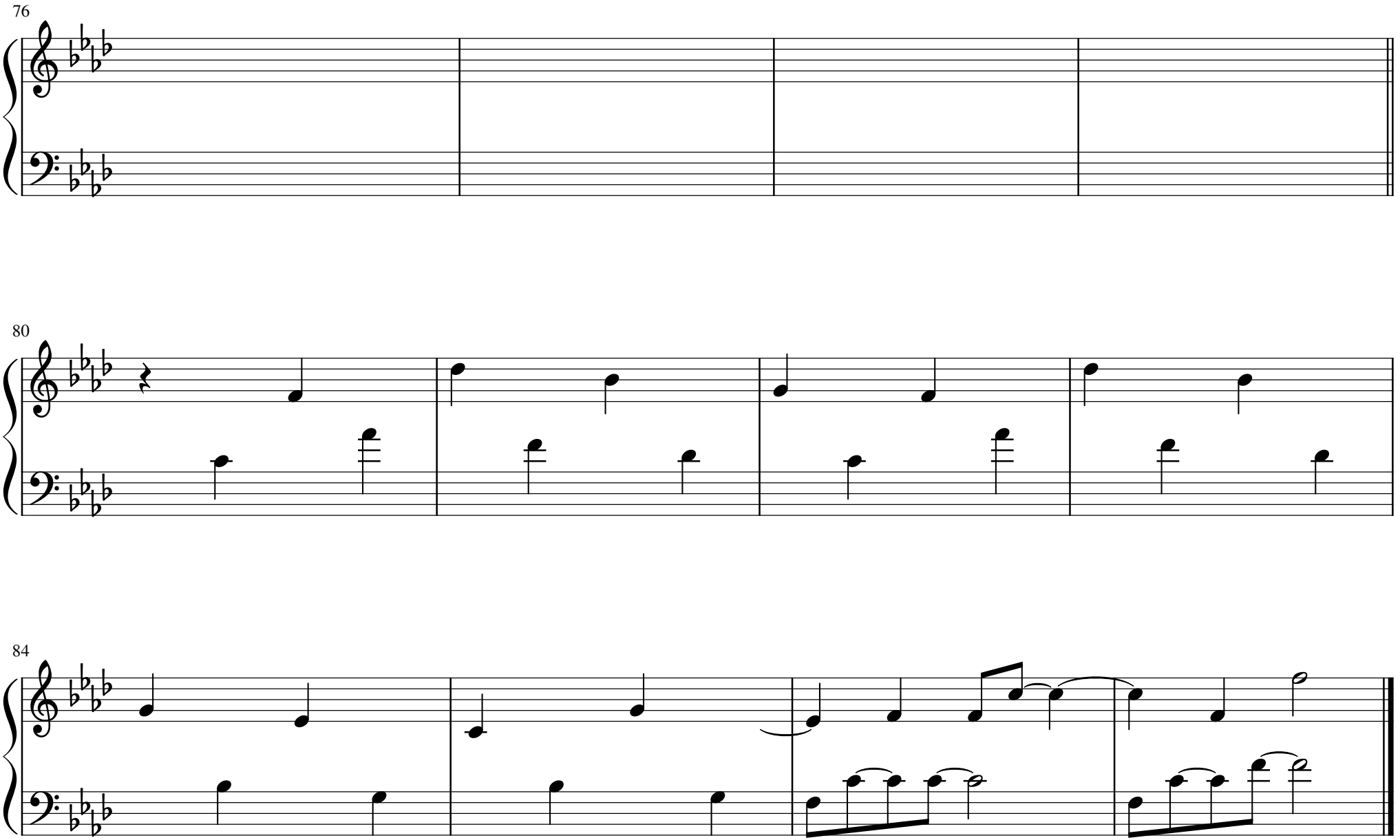

13
17
21


25
29
34


39
44
48


52
56
60


64
68
72


76
80
84

Annotationen

Takt 9,1

Technik-Tipp

Ab hier musst du die gebrochenen Akkorde aus der Einleitung (die du dort noch auf zwei Hände verteilen konntest) allein mit der linken Hand spielen. Binde zunächst die Töne nicht aneinander, sondern zupfe sie bloß „im Vorübergehen“ an. Bleibe also mit einem Finger nicht lange auf einer Taste liegen, sondern gebe die Taste nach dem Anschlag gleich wieder frei. Wenn du dazu das Pedal benutzt, klingen die Töne trotzdem gebunden und ineinanderfließend. Lass deine Hand dabei in lockeren Bewegungen von links nach rechts über die Tastatur schweben.

Takt 30,1

Hören

Die nächsten Takte spielen beide Hände fast ausschließlich Quinten. Nur sind die Töne hier übereinander geschichtet und erklingen als Akkord entsprechend gleichzeitig. An dieser Stelle lässt sich schön hören, welch wunderbare Klanglandschaften man schaffen kann, indem man – ganz simpel – bloß Quinten benutzt.

Ausprobieren

Entdecke eigene Klanglandschaften, indem du einfach in jeder Hand eine Quinte greifst und alle vier Töne zusammen erklingen lässt. Improvisiere solche Quintschichtungen über die gesamte Tastatur. Benutze dabei unbedingt das Pedal als Resonanzraum, lausche in die Klänge hinein und lass dich von ihnen forttragen …

Takt 48,1

Hören

Mixtur >> Die Stimmen beider Hände verlaufen ab hier parallel. Die Töne der Begleitung in der linken Hand erscheinen von der rechten Hand einfach verdoppelt. Obwohl die rechte Hand zwar die gleichen Tonfolgen wie die linke Hand spielt, spielt sie nicht dieselben Töne! Sie doppelt die Töne der linken Hand um ein paar Töne nach oben versetzt. Eine solche Verdopplung einer Stimme mit verschobenen Tönen nennt man *Mixtur*.

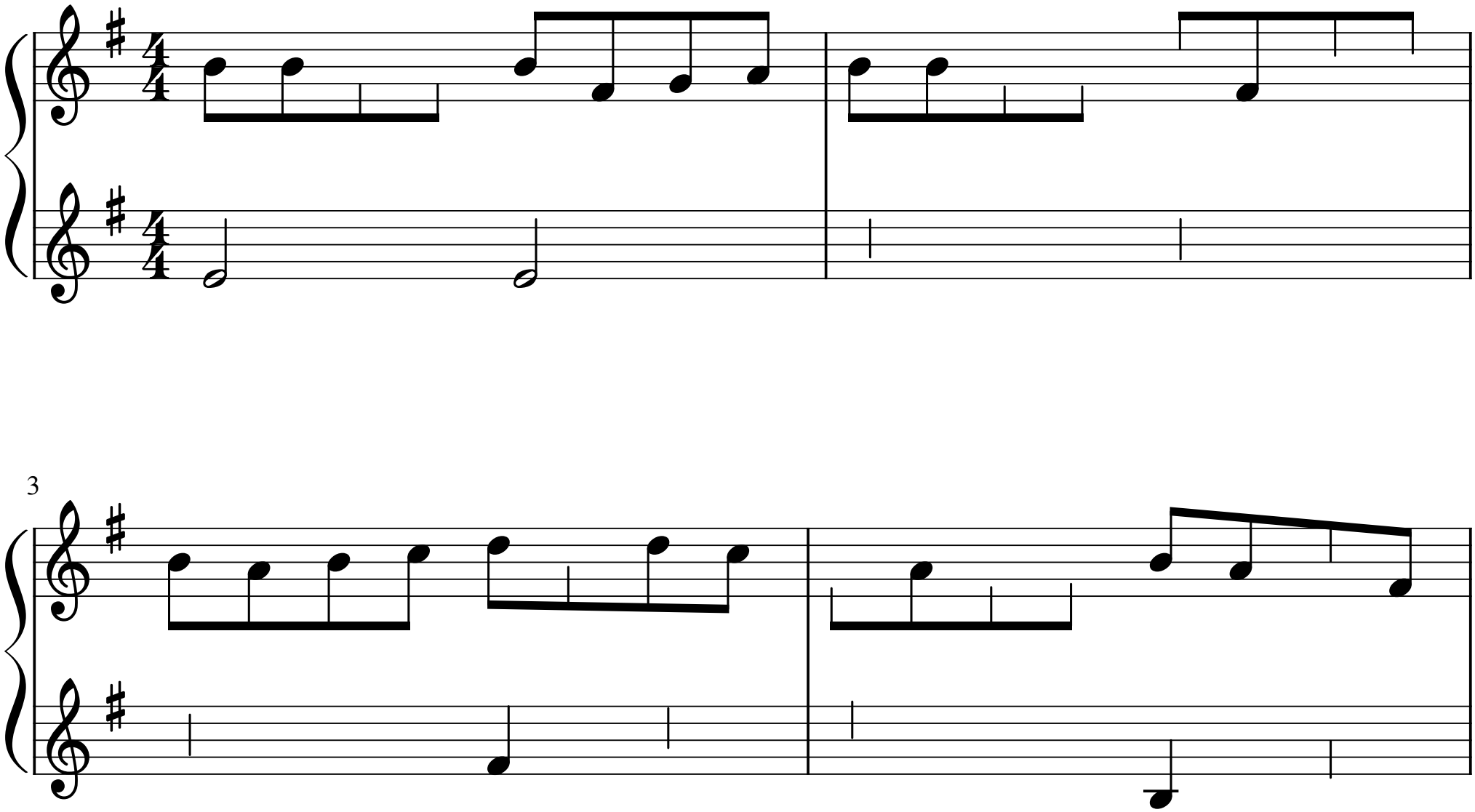
Ausprobieren

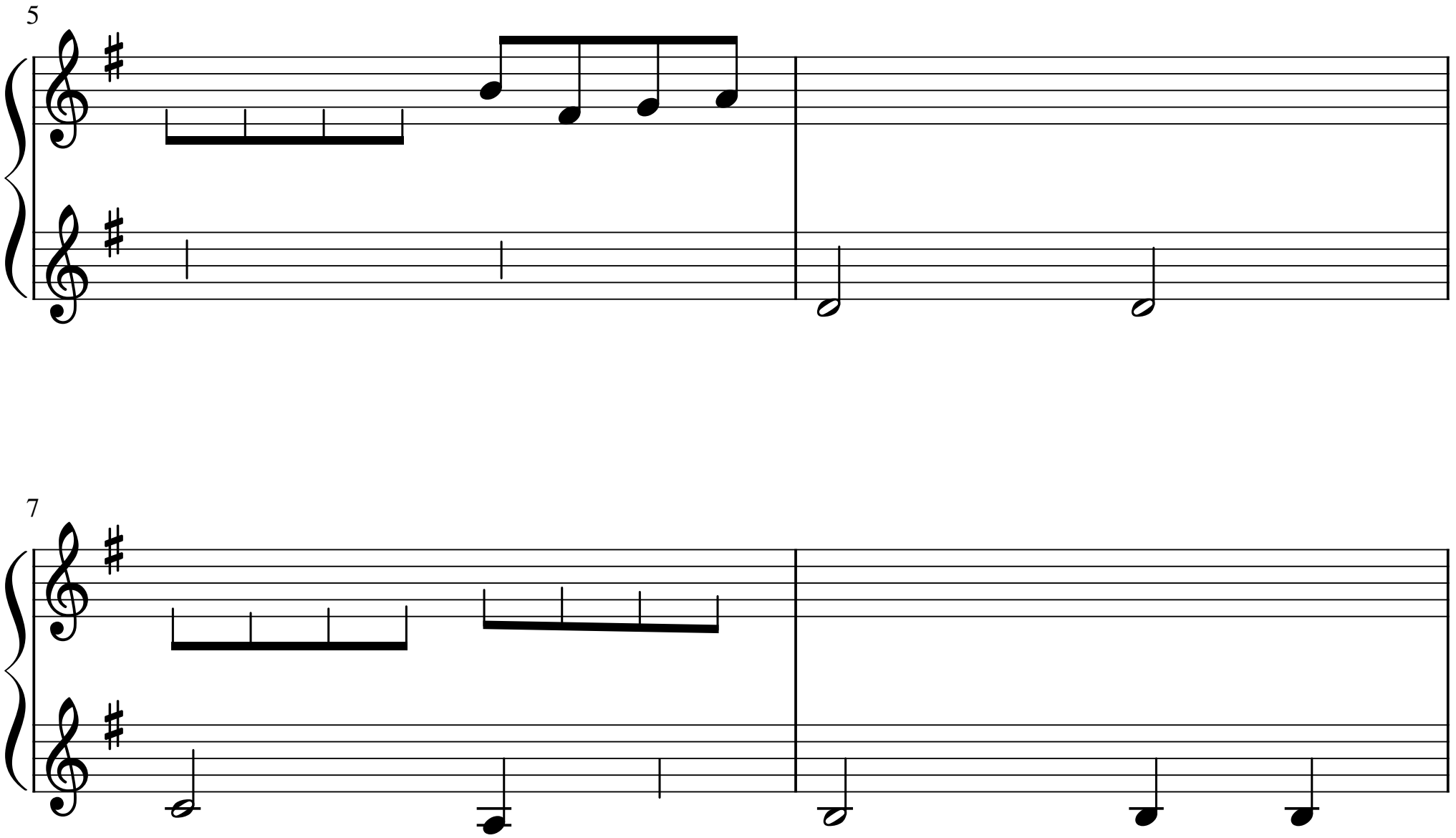
Die folgende Passage kannst du als Grundlage für einen improvisierten „Spaziergang“ durch eigene Klanglandschaften verwenden und sie so beliebig ausdehnen. Orientiere dich dabei am Prinzip der *Mixtur*.

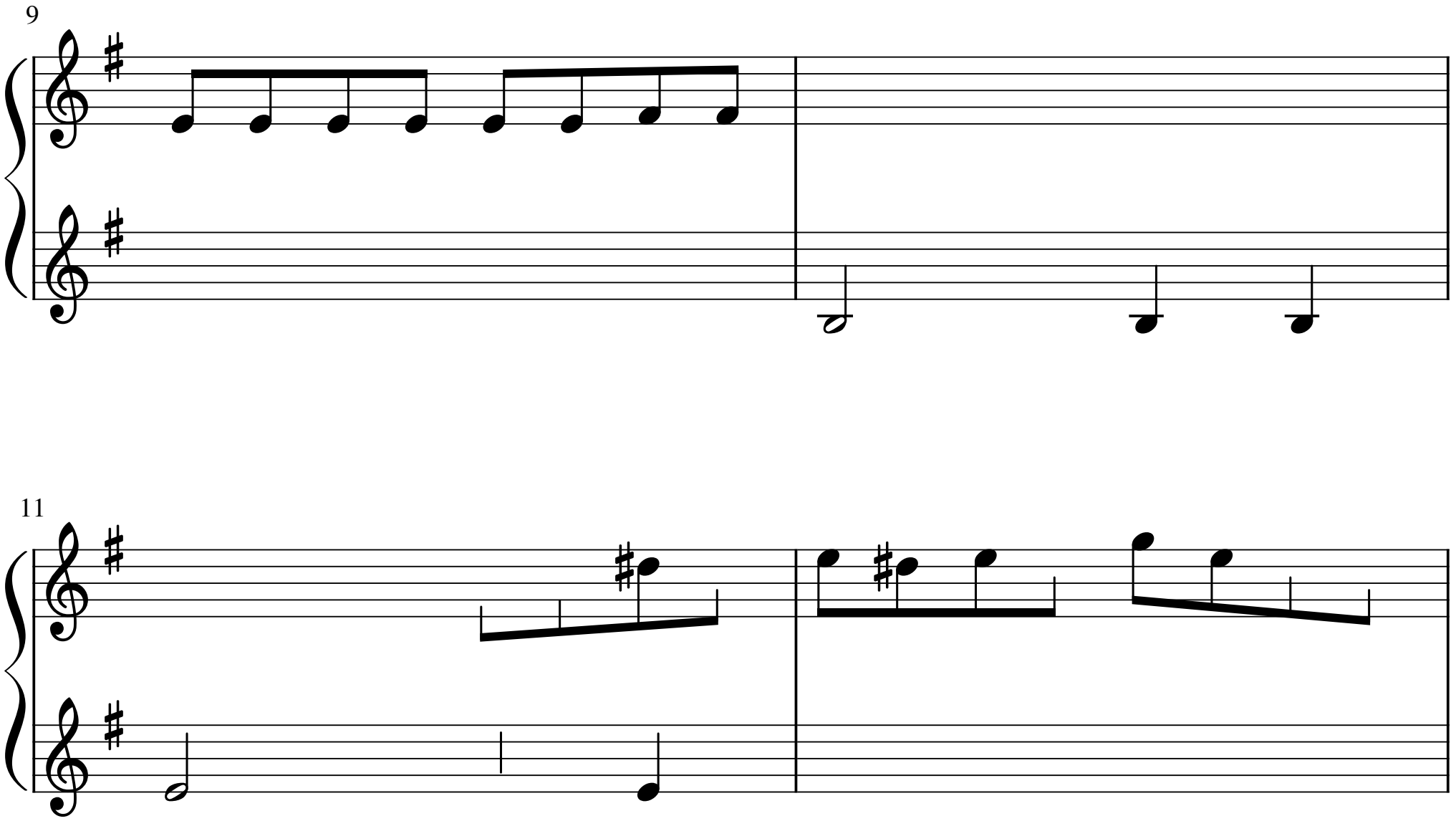
Blown!

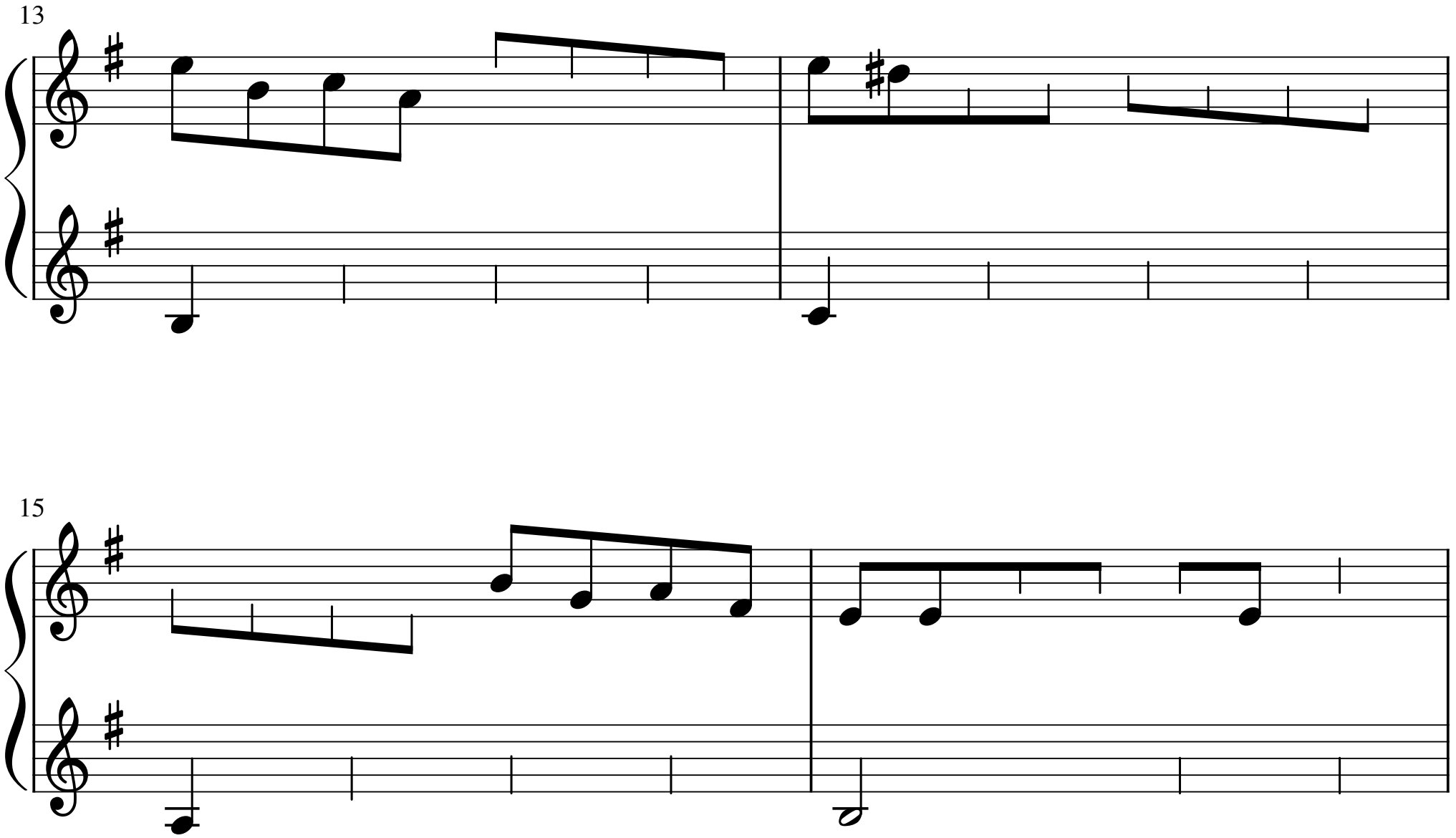
(Level 1)

Oliver Krämer

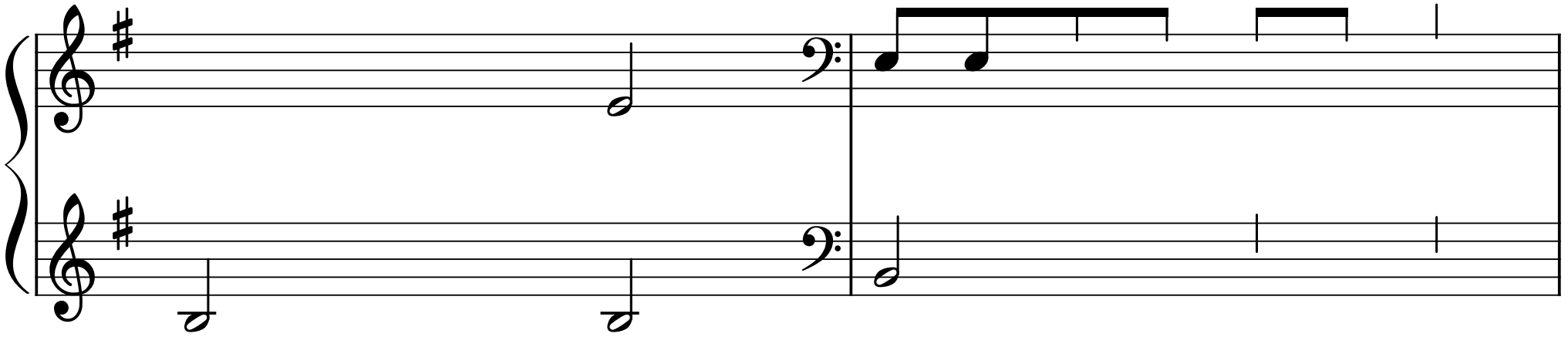



5
7

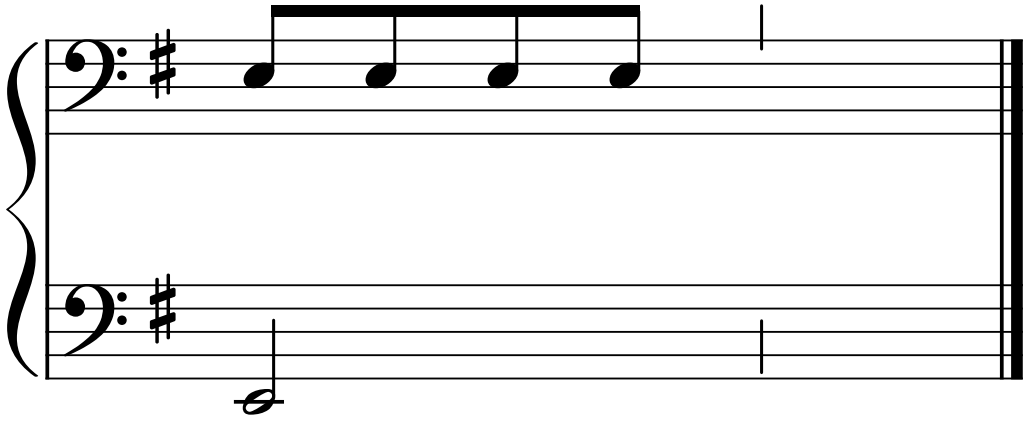

9
11


13
15

17



19



Annotationen

Takt 2,1
Technik-Tipp
Um Tonwiederholungen auf einer Taste leicht und schnell spielen zu können, musst du darauf achten, dass du die Taste zwischen den Anschlägen vollständig freigibst. Eine Taste freizugeben heißt nicht zwingend, dass sie vor jedem Anschlag immer wieder in vollem Umfang aus ihrem Tastenbett hochkommen muss, sondern dass dein wiederholt anschlagender Finger die natürliche Tendenz jeder Taste, immer wieder von selbst hochzukommen, geschehen lässt. Das lockere Repetieren eines Tones ist im Idealfall ein subtiles, genussvolles Spielen der Fingerkuppe mit dem Gewicht der Taste.

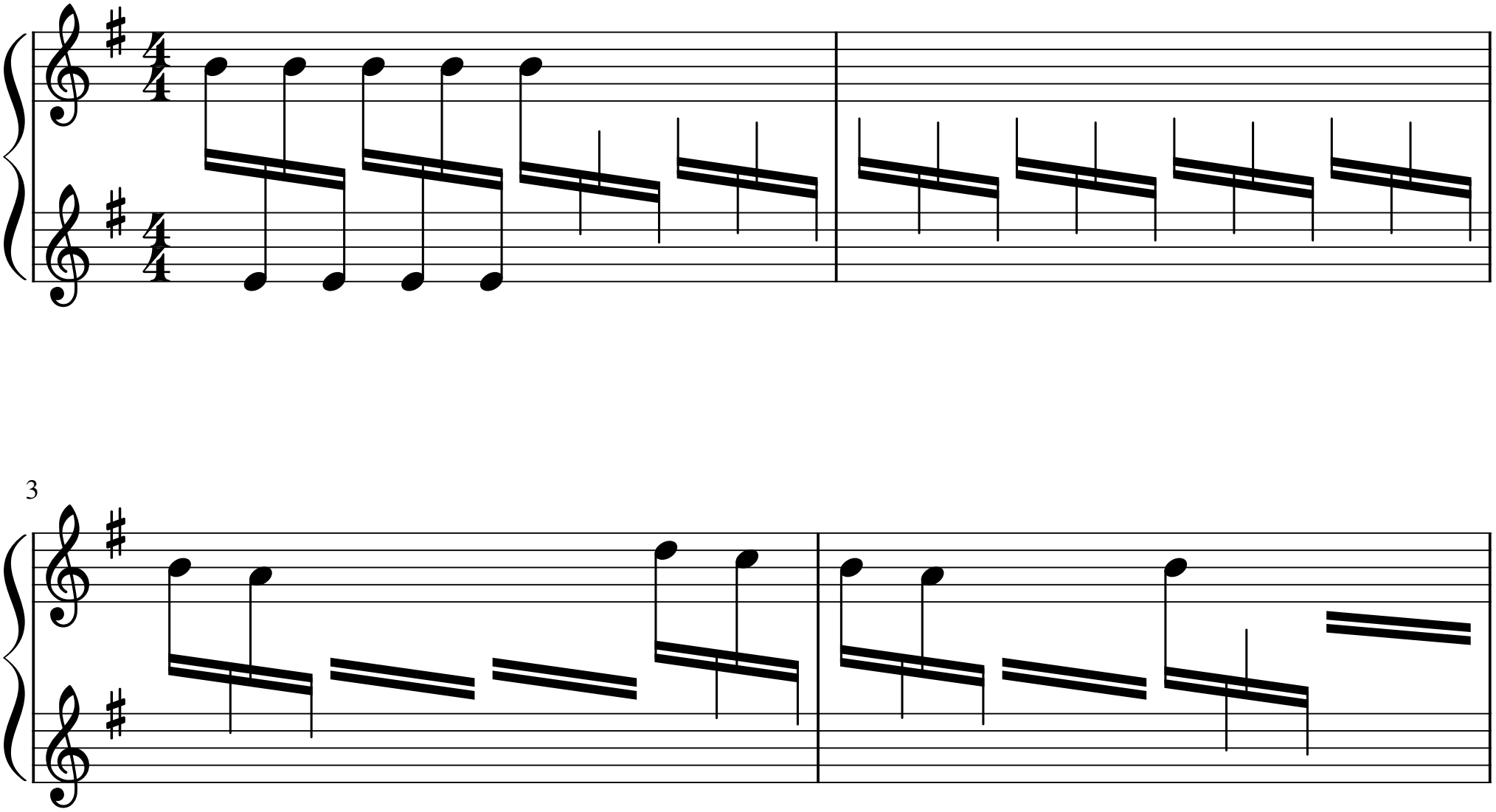
Takt 1,3
Hören
Tonwiederholungen >> In diesem Stück kommen sowohl in der Melodie als auch in der Begleitung immer wieder Tonwiederholungen vor. Wenn du aufmerksam hinhörst, scheint das Stück sogar vor lauter Tonwiederholungen zu wimmeln …

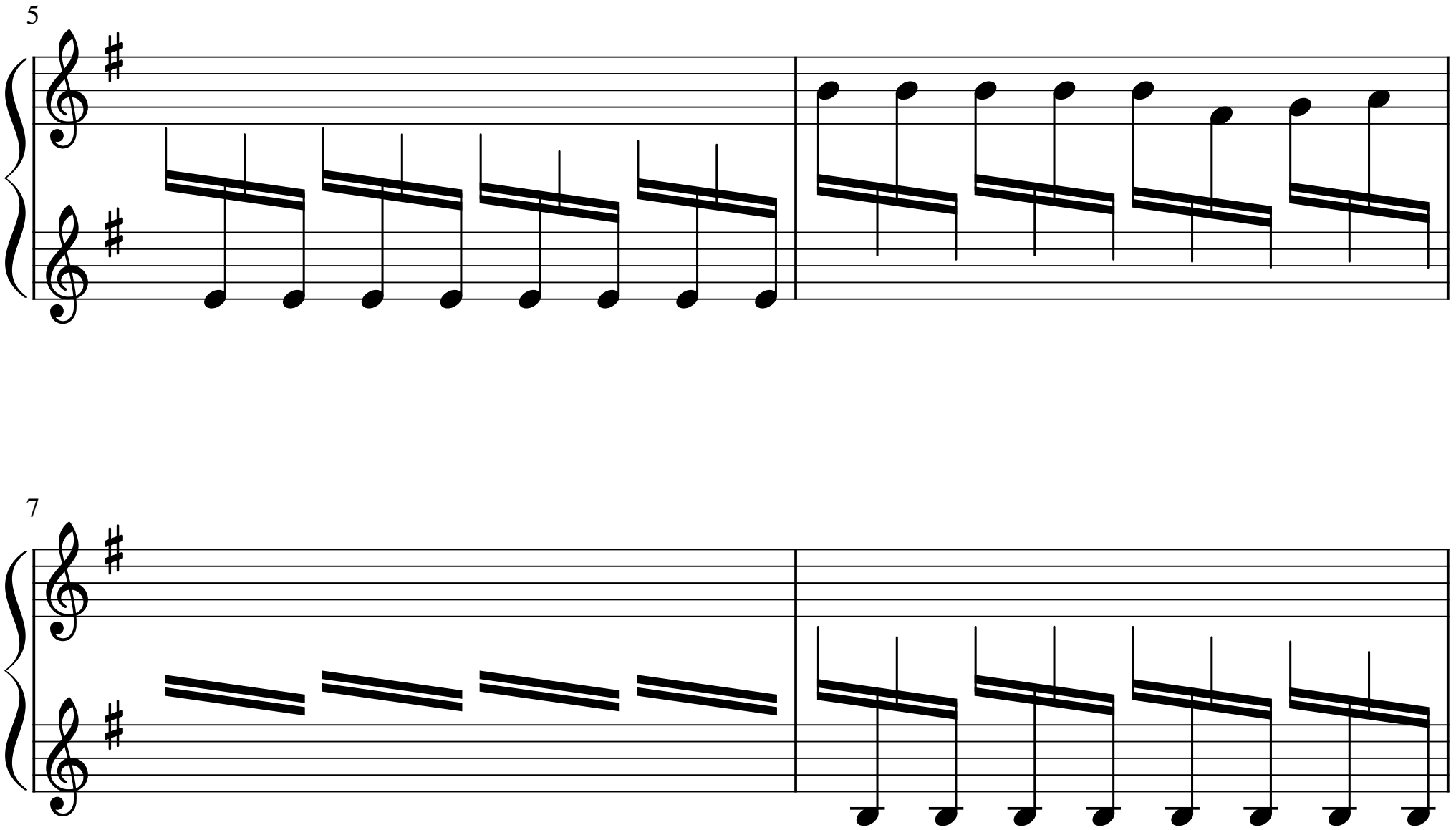
Takt 11,4
Hören
Leitton >> Hier erklingt in der Melodie ein ungewöhnlicher Ton, nämlich das *dis*. Es ersetzt das bisher im Stück vorgekommene *d* und „verschärft“ die klangliche Wirkung der Moll-Tonart. Das kommt daher, weil das *dis* genau einen Halbton unter dem Grundton *e* des Stückes liegt. Dieser Halbton unter dem Grundton wird auch als *Leitton* bezeichnet, weil er eine starke zum Grundton hinstrebende Spannung aufbaut. Natürliche Molltonarten besitzen eigentlich keinen Leitton.
Kannst du diese klangliche „Schärfe“ wahrnehmen, die der Ton *dis* hier in die Musik hereinbringt?

Blown!

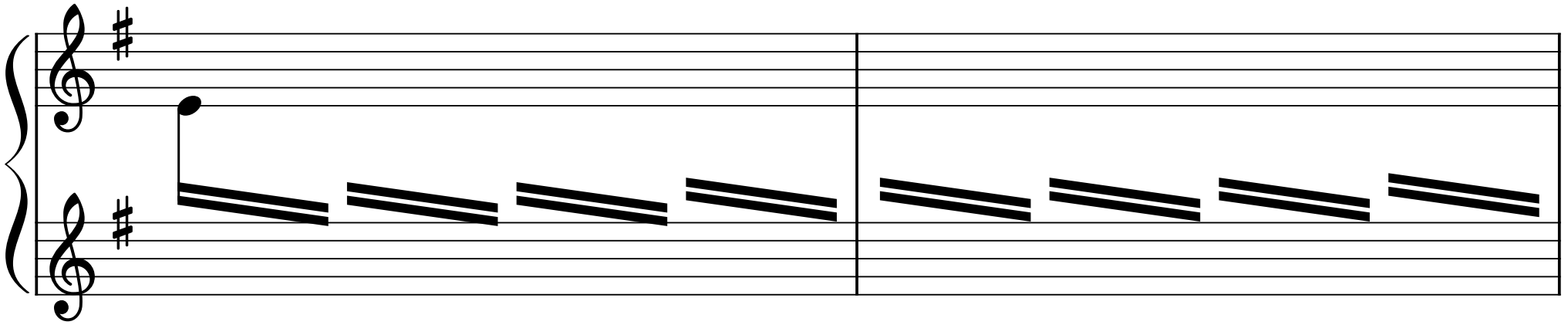
(Level 1,5)

Oliver Krämer

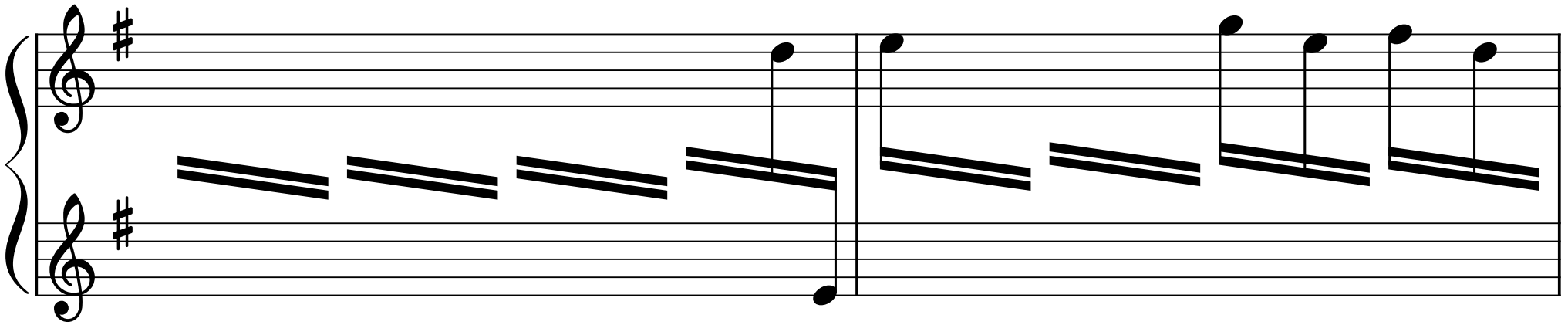



5
7

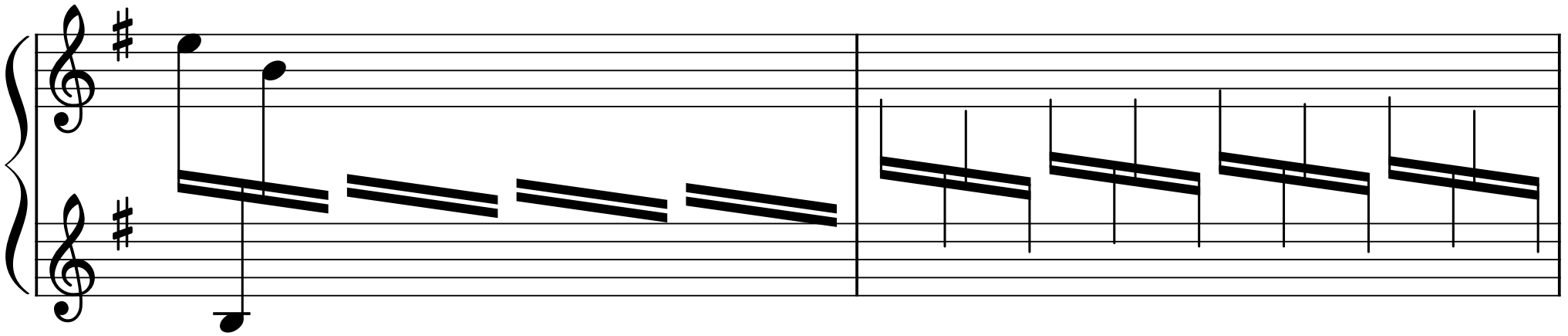
9



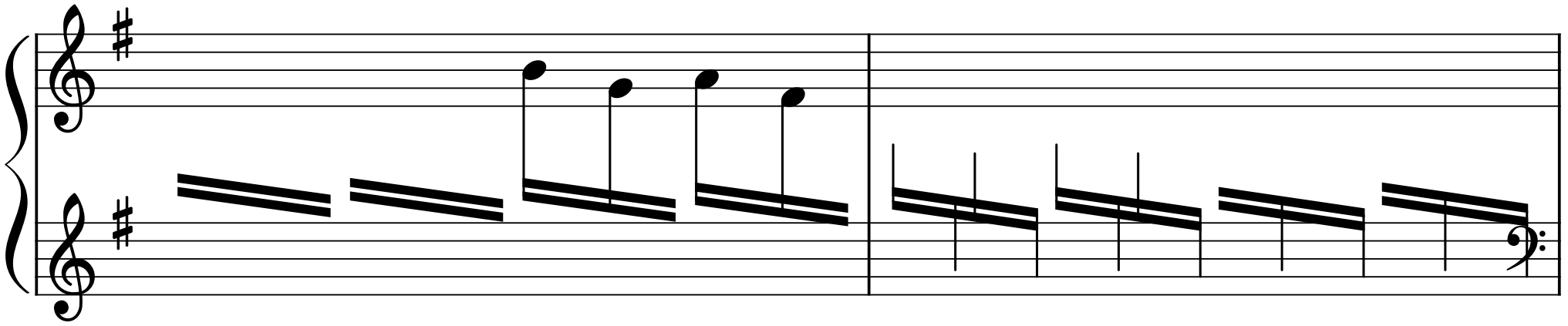
11



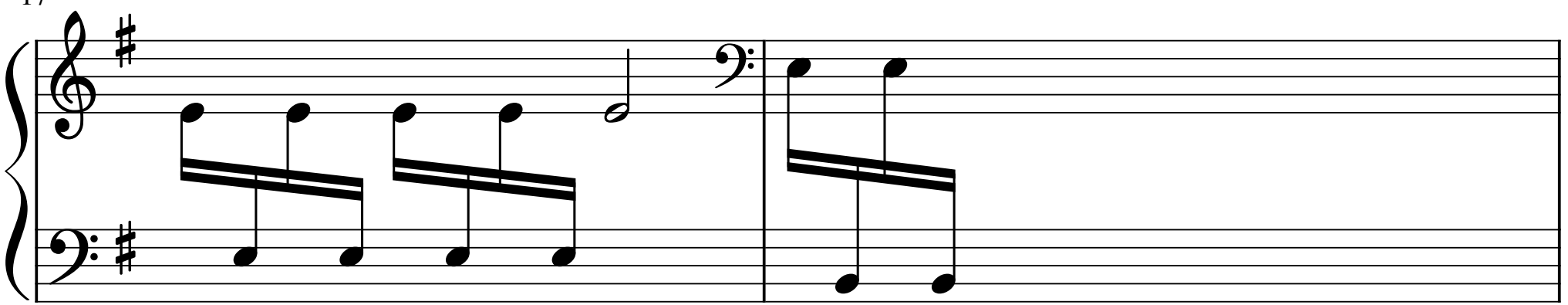
13



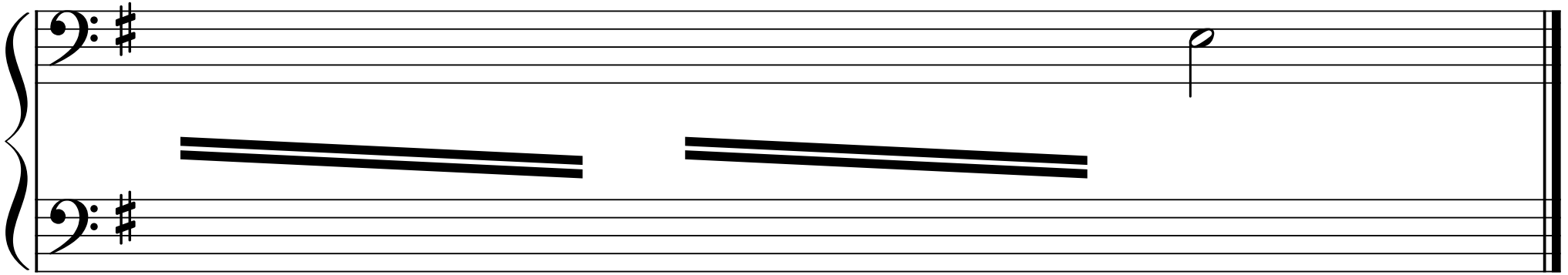
15



17



19



Annotationen

Takt 2,1

Technik-Tipp

Die zahlreichen Tonwiederholungen auf einer Taste, sowohl in der linken als auch in der rechten Hand, sind eine Herausforderung. Um sie leicht und schnell spielen zu können, kannst du zwei Techniken anwenden, die beide auf dem Prinzip beruhen, die Taste nach jedem Anschlag wieder freizugeben. Eine Taste freizugeben bedeutet, ihren eingebauten Impuls, von selbst in ihren Ruhezustand zurückzukehren – das heißt, nach jedem Herunterdrücken umgehend von selbst wieder hochzukommen, sobald der anschlagende Finger die Taste verlässt – geschehen zu lassen. Die beiden Techniken sind folgende:

a) Jeder Tastenanschlag ist eine Art Trampolinspringen: Die Taste ist das Trampolin, der Finger die Trampolinspringerin. Nach jedem Anschlag lässt du so die Tasten von allein wieder hochschnellen. Dein Handgelenk wippt dabei ganz leicht mit.

b) Deine Finger springen kein Trampolin auf den Tasten, sondern bleiben immer in Fühlkontakt zur Oberfläche der Tasten. Die Fingerkuppen stupsen die Tasten zärtlich an, so wie man einen Schlafenden zärtlich anstupst, um ihn behutsam zu wecken. Dabei lassen die Finger die Tasten ebenfalls von selbst hochkommen, fangen das Gewicht aber immer wieder geschmeidig auf, ohne den Fühlkontakt zur Tastenoberfläche zu verlieren.

Fühle dich hörend und spürend in beide Techniken ein. Wähle dafür zunächst ein langsames Tempo.

Takt 3,3

Ausprobieren

Improvisiere mit dem bis hier verwendeten Spielmuster spaßeshalber einfach immer weiter: Die rechte Hand erfindet Melodieverläufe mit den Tönen von e-Moll (*e-fis-g-a-h-c-d-e*), die linke Hand spielt zwischen jedem Ton der rechten Hand immer ein *e*.

Du kannst die Hände dabei sogar überkreuzen, indem die rechte Hand mit ihren Melodietönen in tiefere Regionen der Tastatur wandert, die linke Hand aber immer treu auf ihrem *e* in der Mitte der Tastatur bleibt.

Takt 11,4

Hören

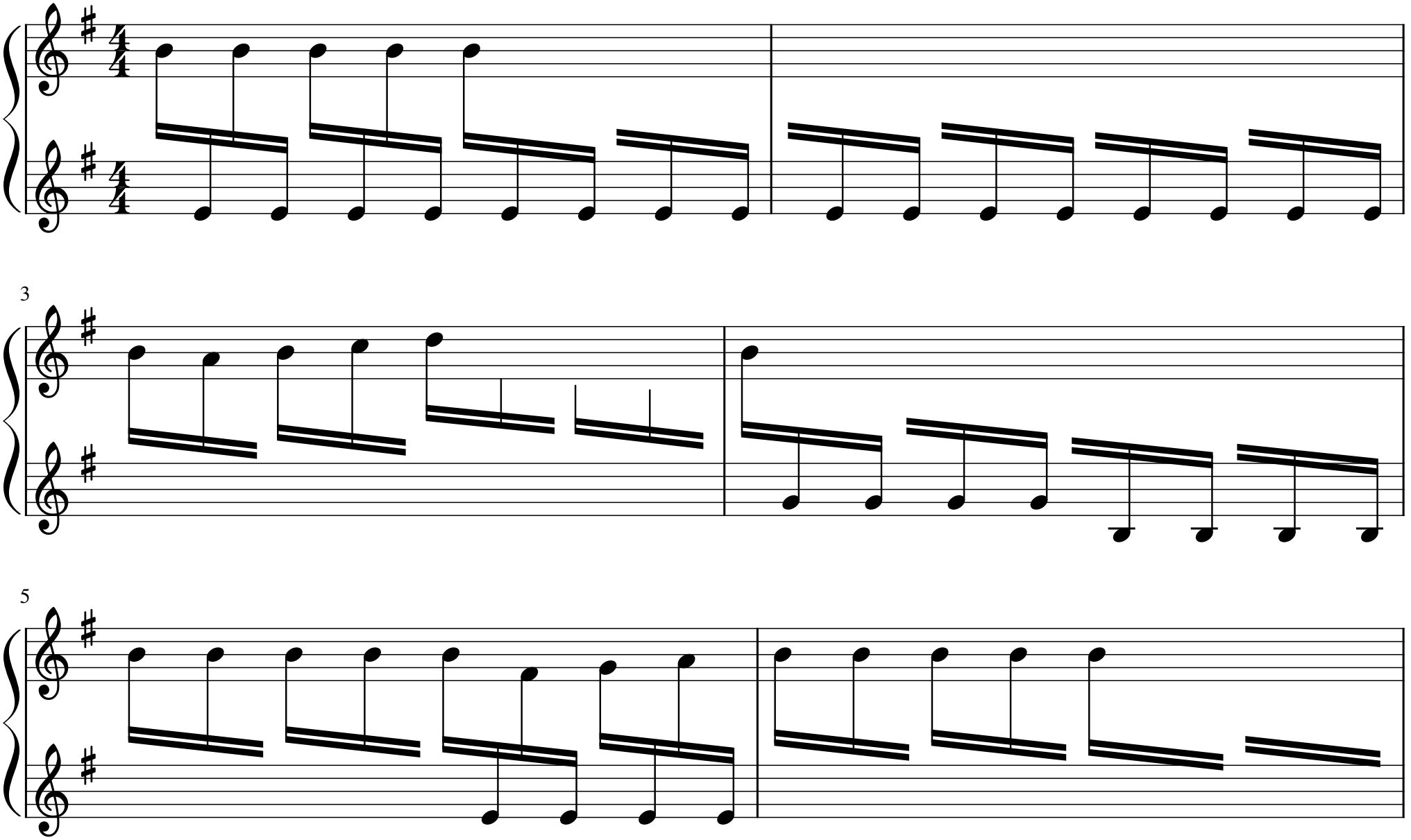
Leitton >> Hier erklingt in der Melodie ein ungewöhnlicher Ton, nämlich das *dis*. Er ersetzt das bisher im Stück vorgekommene *d* und „verschärft“ die klangliche Wirkung der Moll-Tonart. Das kommt daher, weil das *dis* genau einen Halbton unter dem Grundton *e* des Stückes liegt. Dieser Halbton unter dem Grundton wird auch als Leitton bezeichnet, weil er eine starke zum Grundton hinstrebende Spannung aufbaut. Natürliche Molltonarten besitzen eigentlich keinen Leitton.

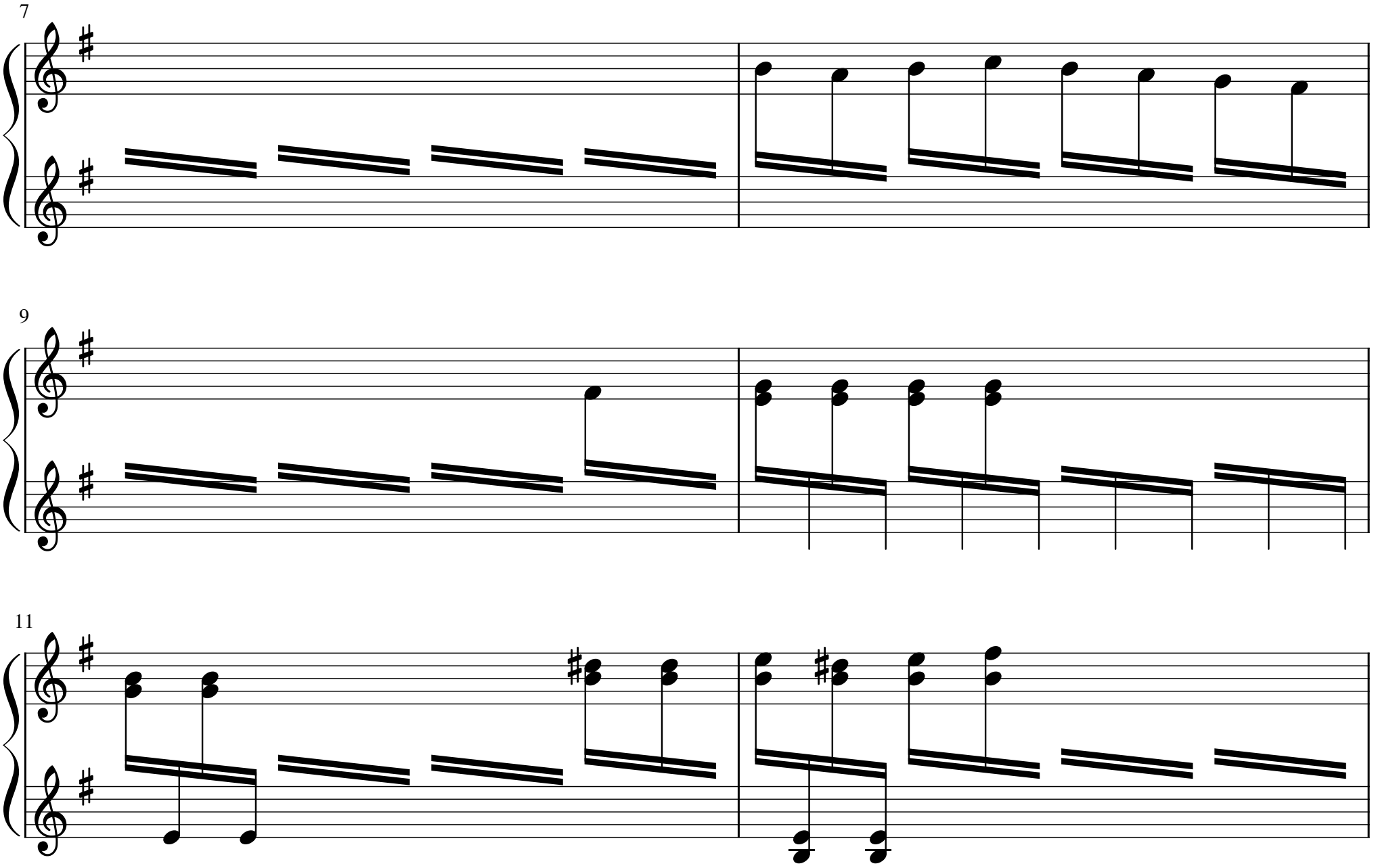
Kannst du diese klangliche „Schärfe“ hören, die der Ton *dis* hier in die Musik hereinbringt?

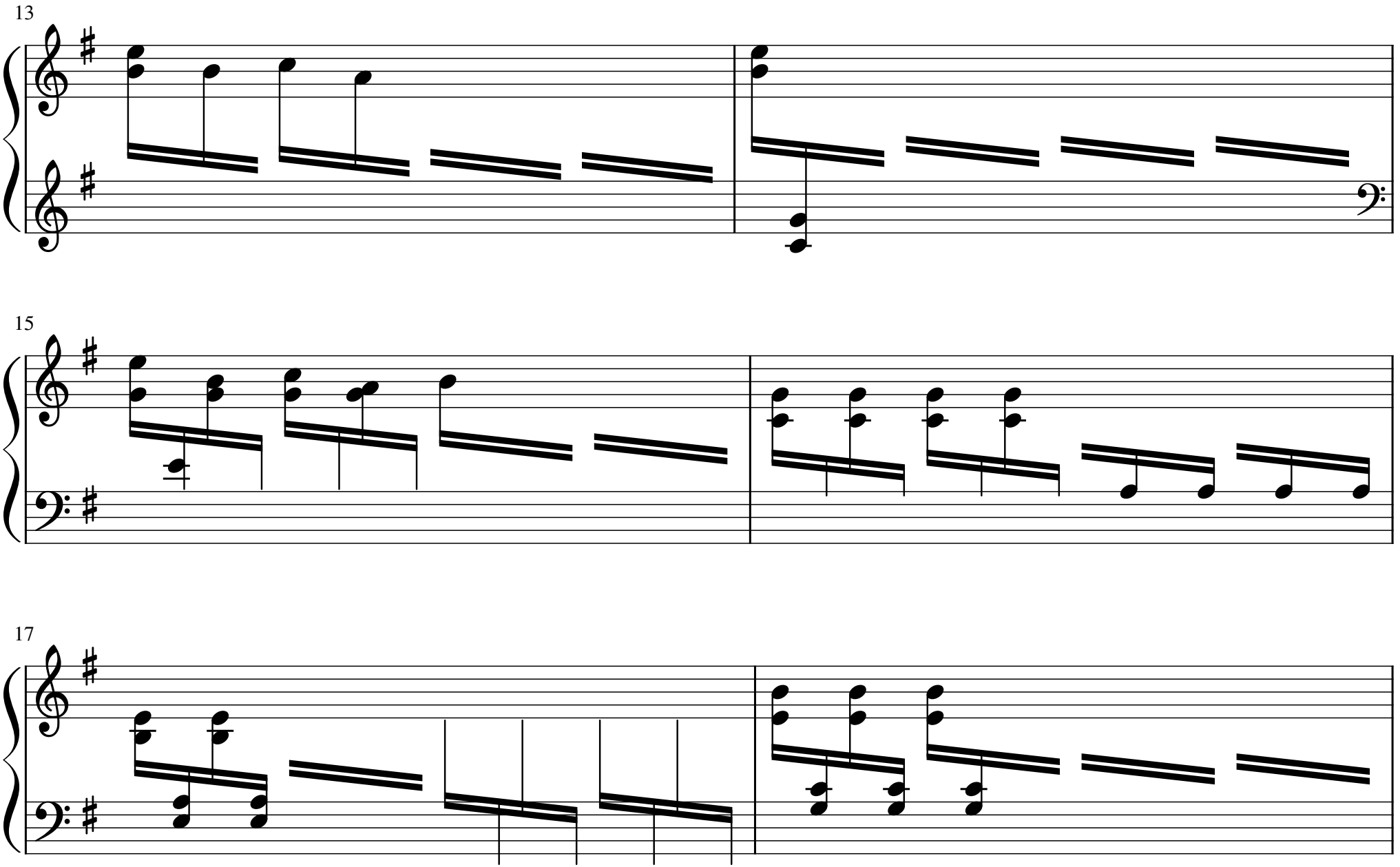
Blown!

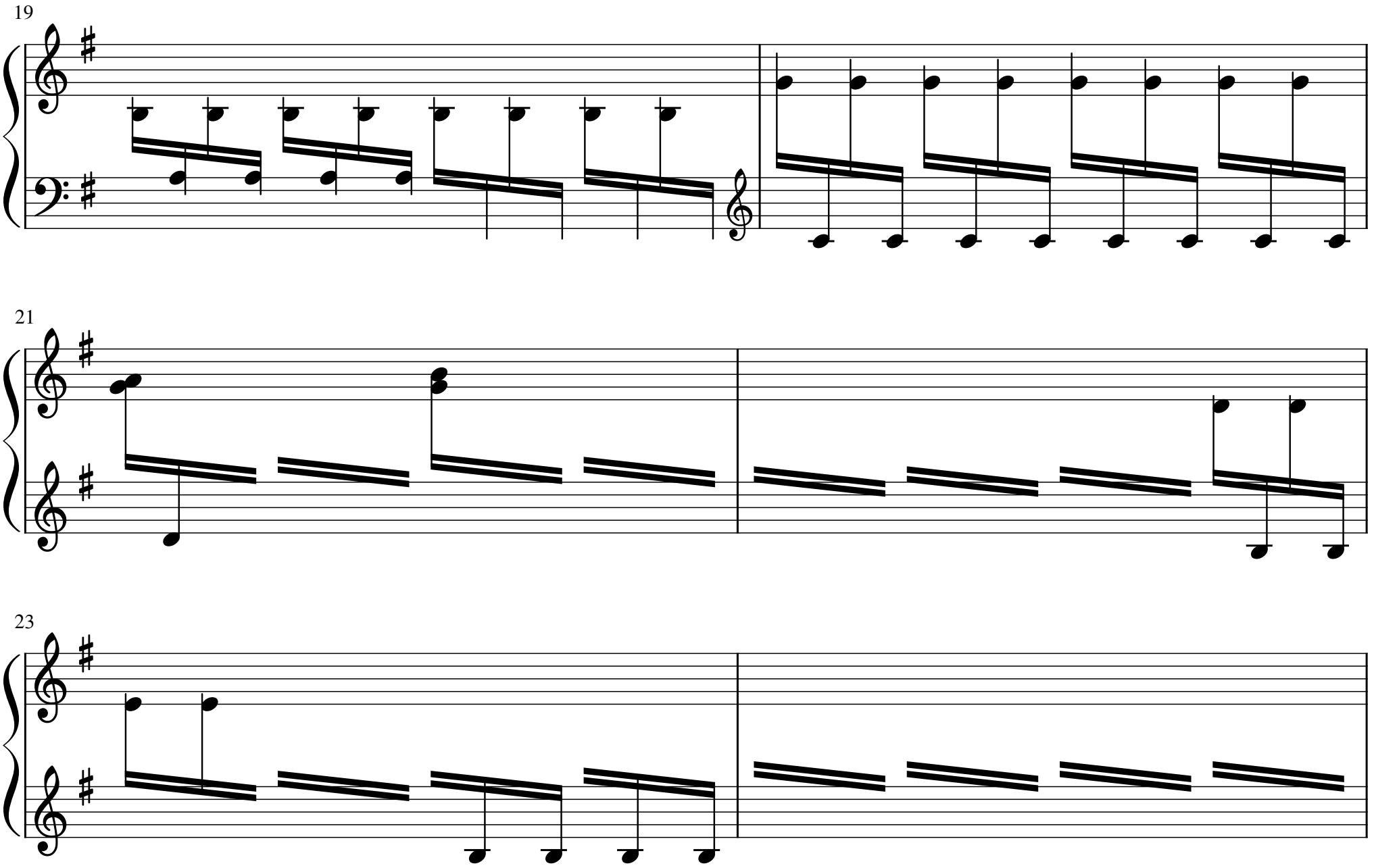
(Level 2)

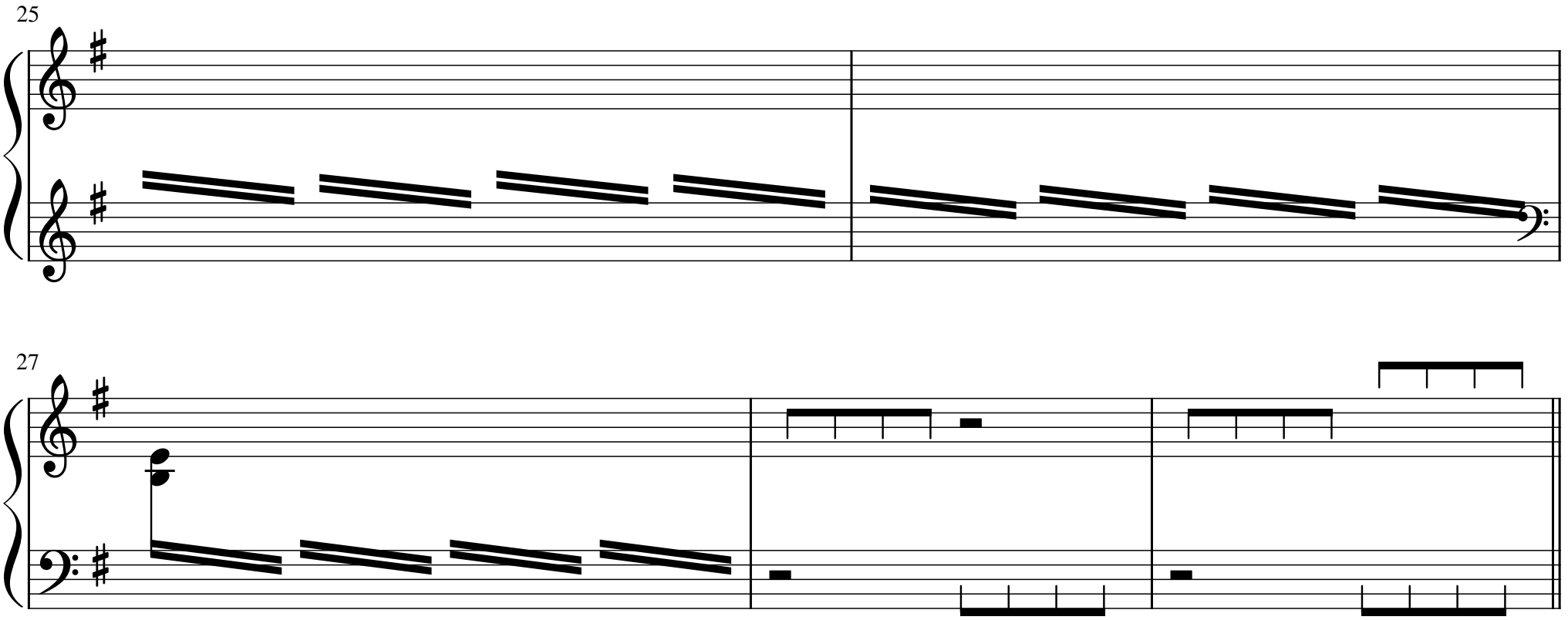
Oliver Krämer




7
9
11


13
15
17


19
21
23


25
27

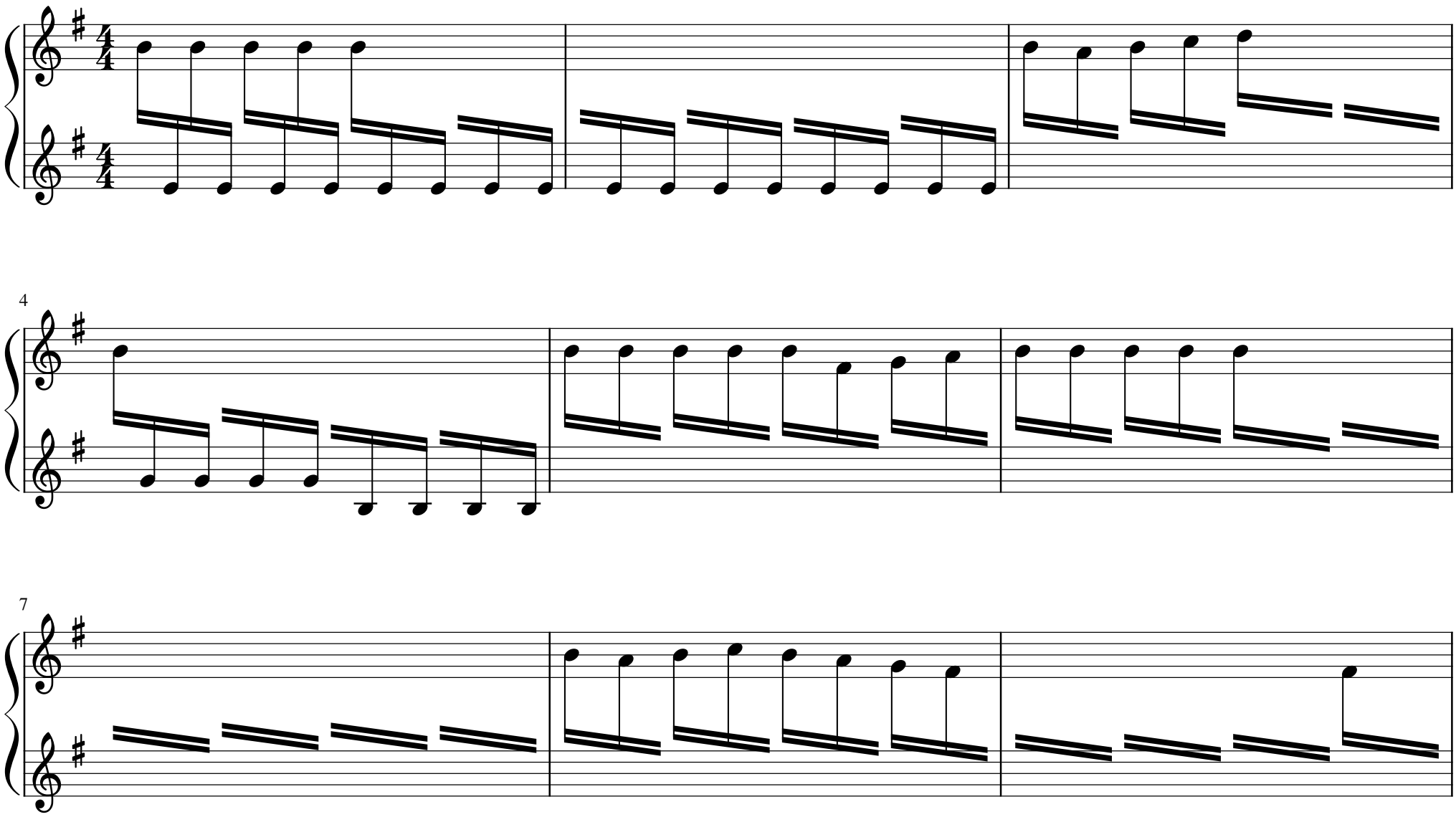
Annotationen

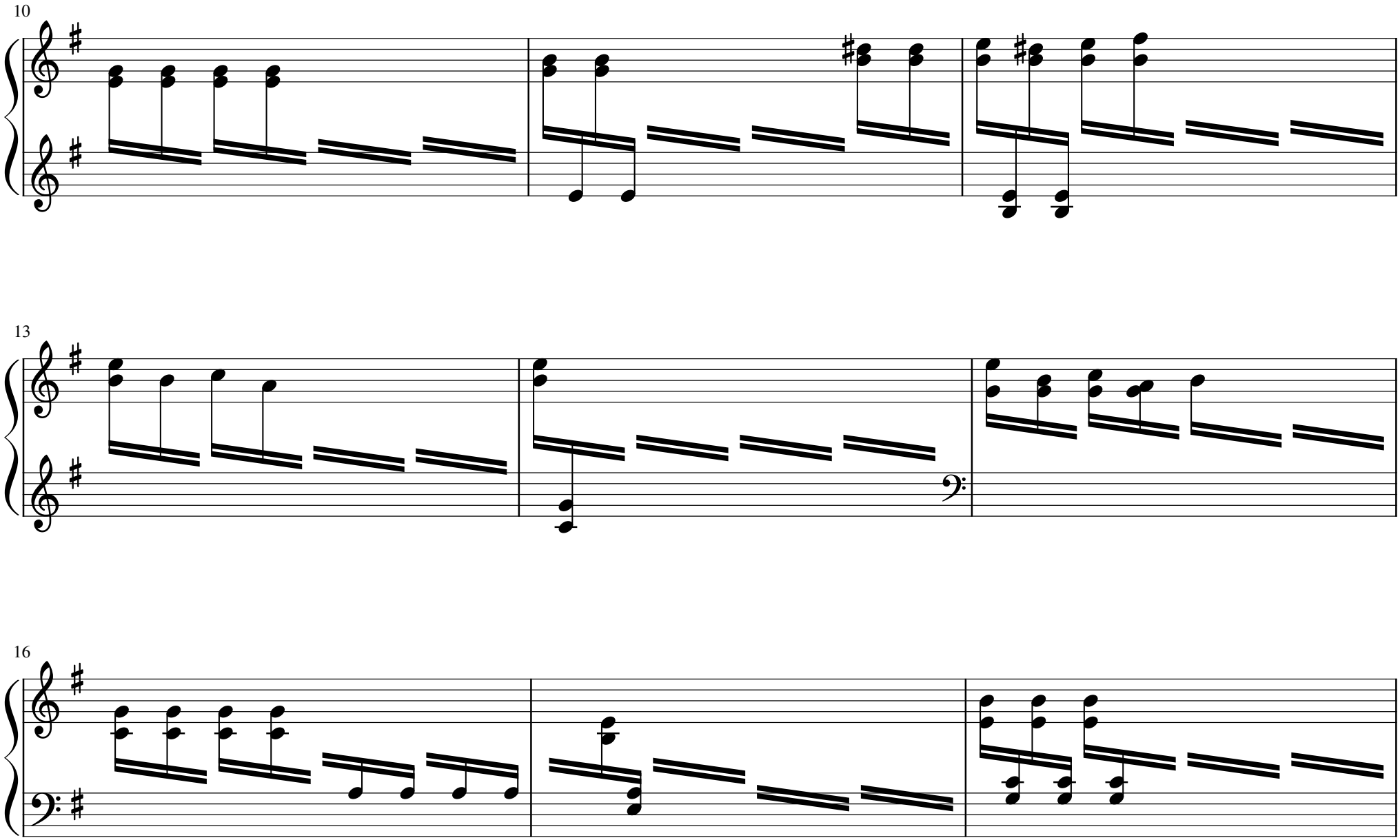
Takt 10,1
Technik-Tipp
Ab hier kommen Zweiklänge in beiden Händen hinzu. Für diese musst du ein wenig herumprobieren, um einen für dich bequemen Fingersatz zu finden. Nimm dir dafür Zeit! Beachte: Ein bequemer Fingersatz hängt immer auch davon ab, was als nächstes an Tönen und Griffen in der Musik folgt.

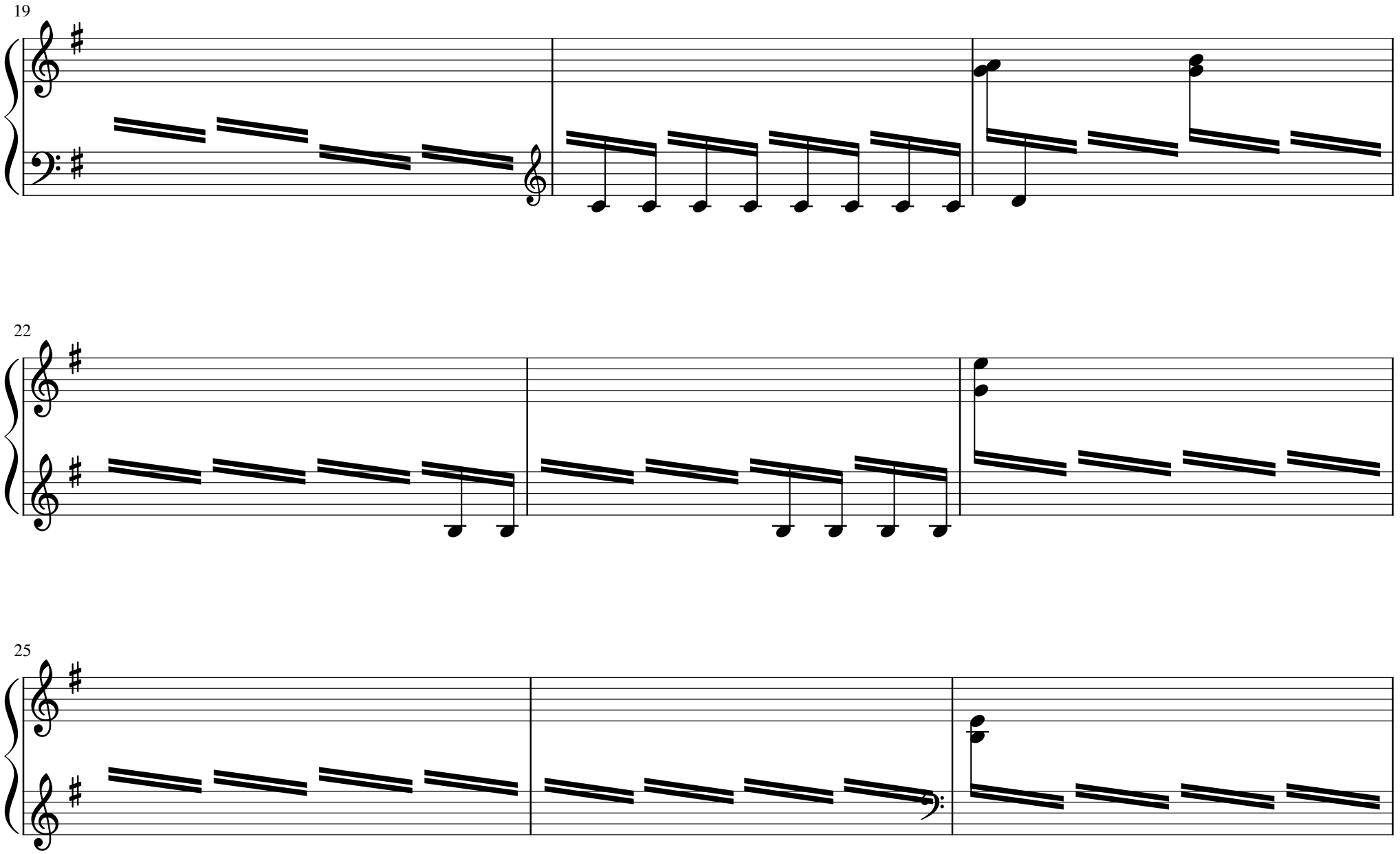
Blown!

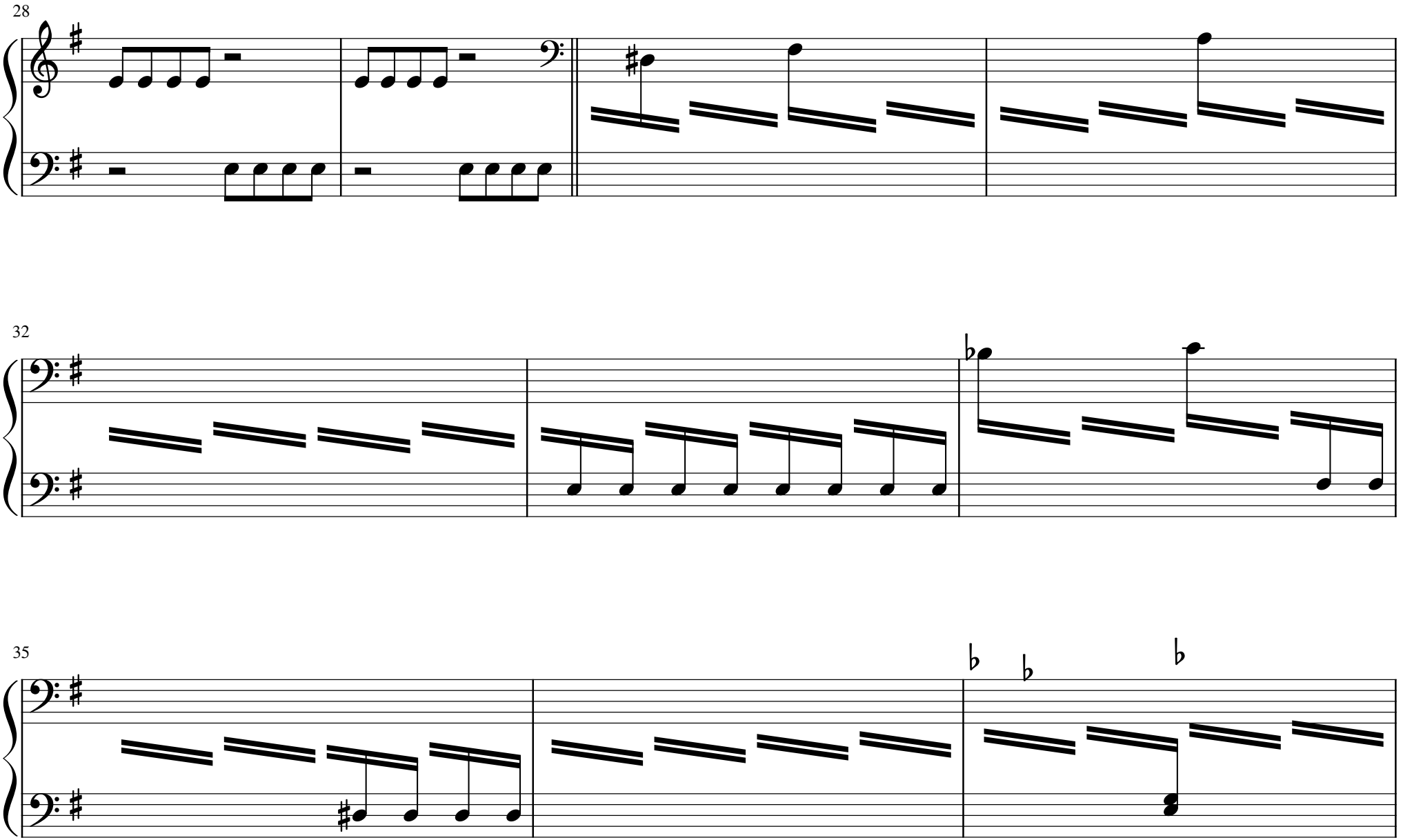
(Level 3)

Oliver Krämer

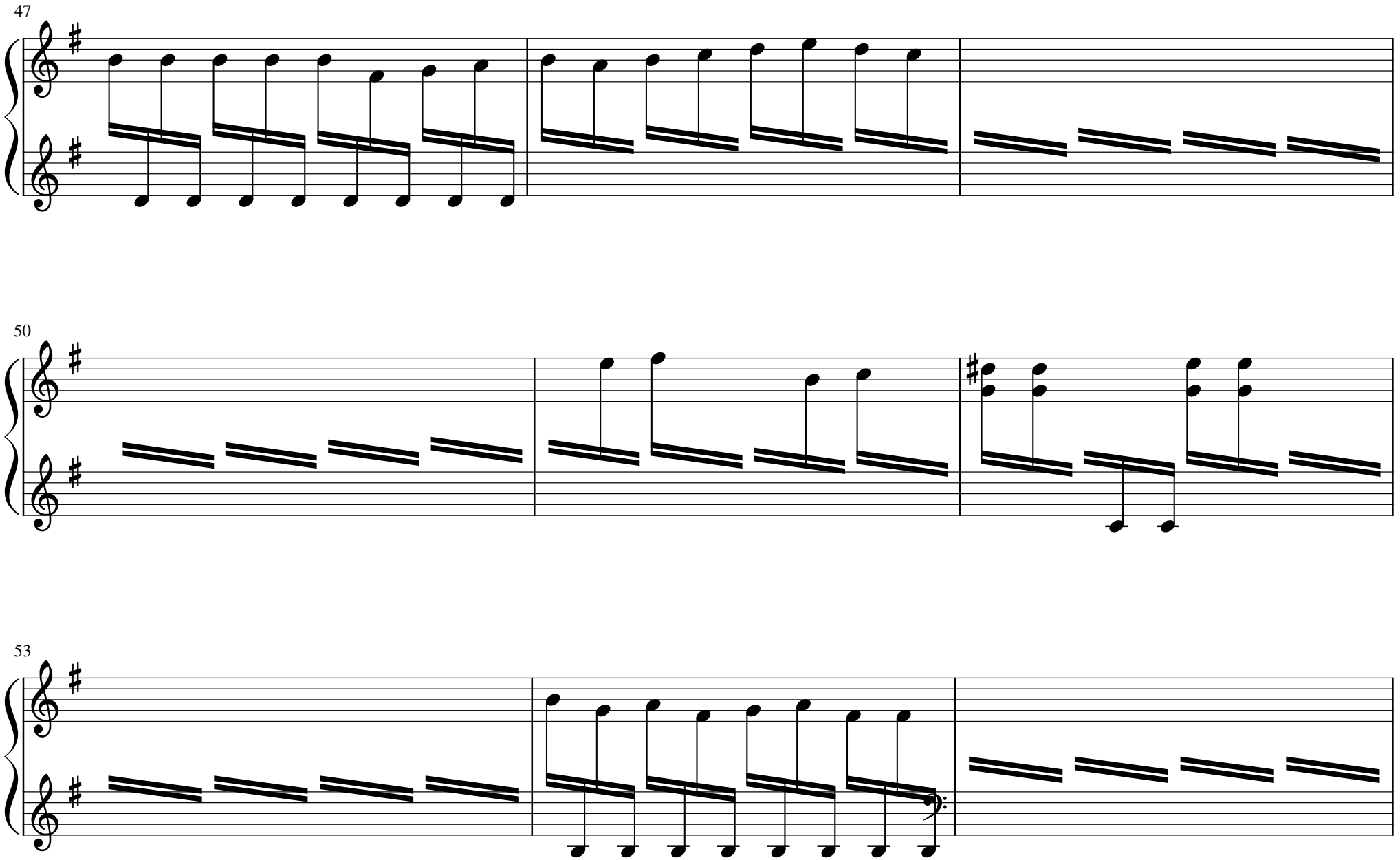


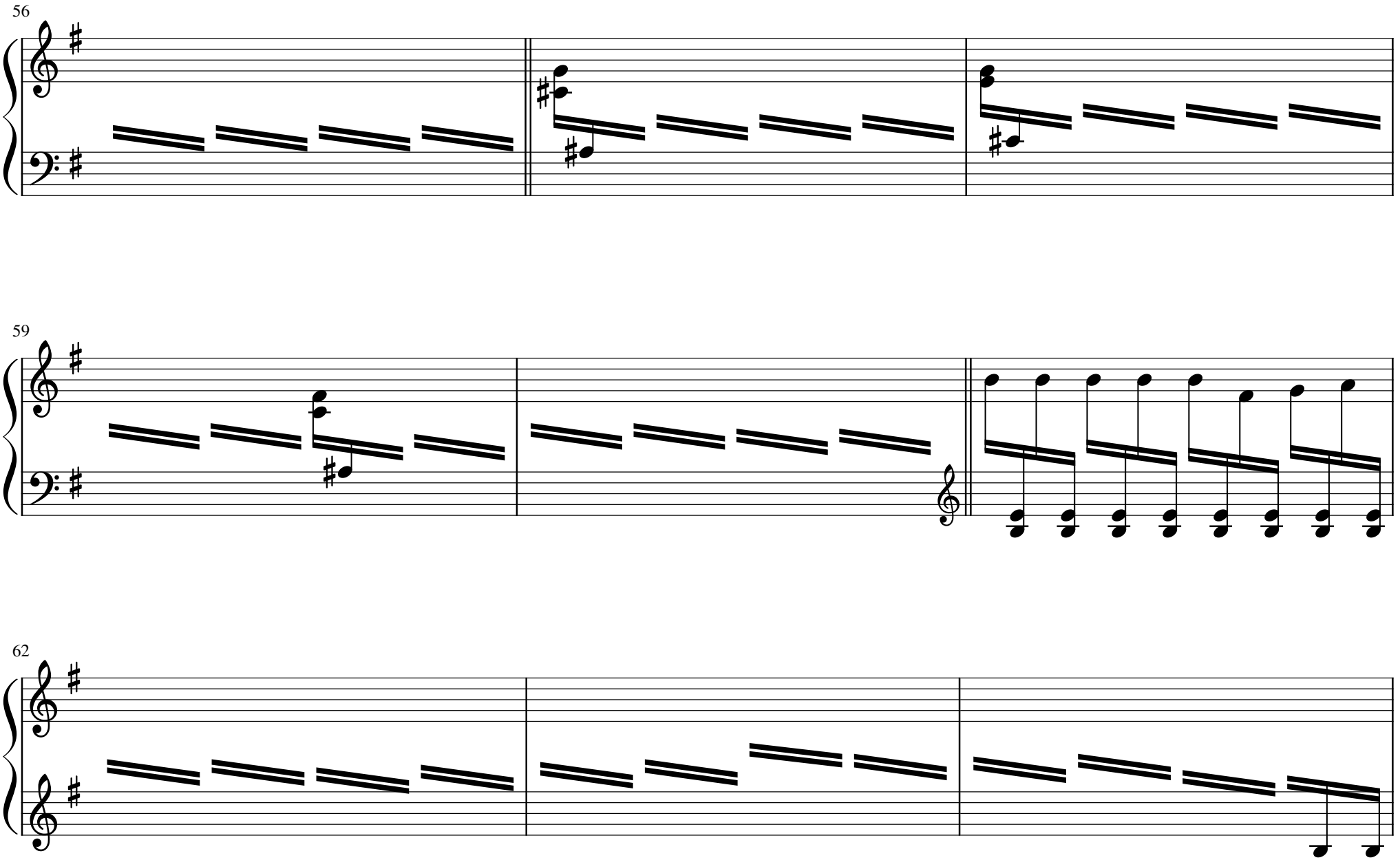

10
13
16

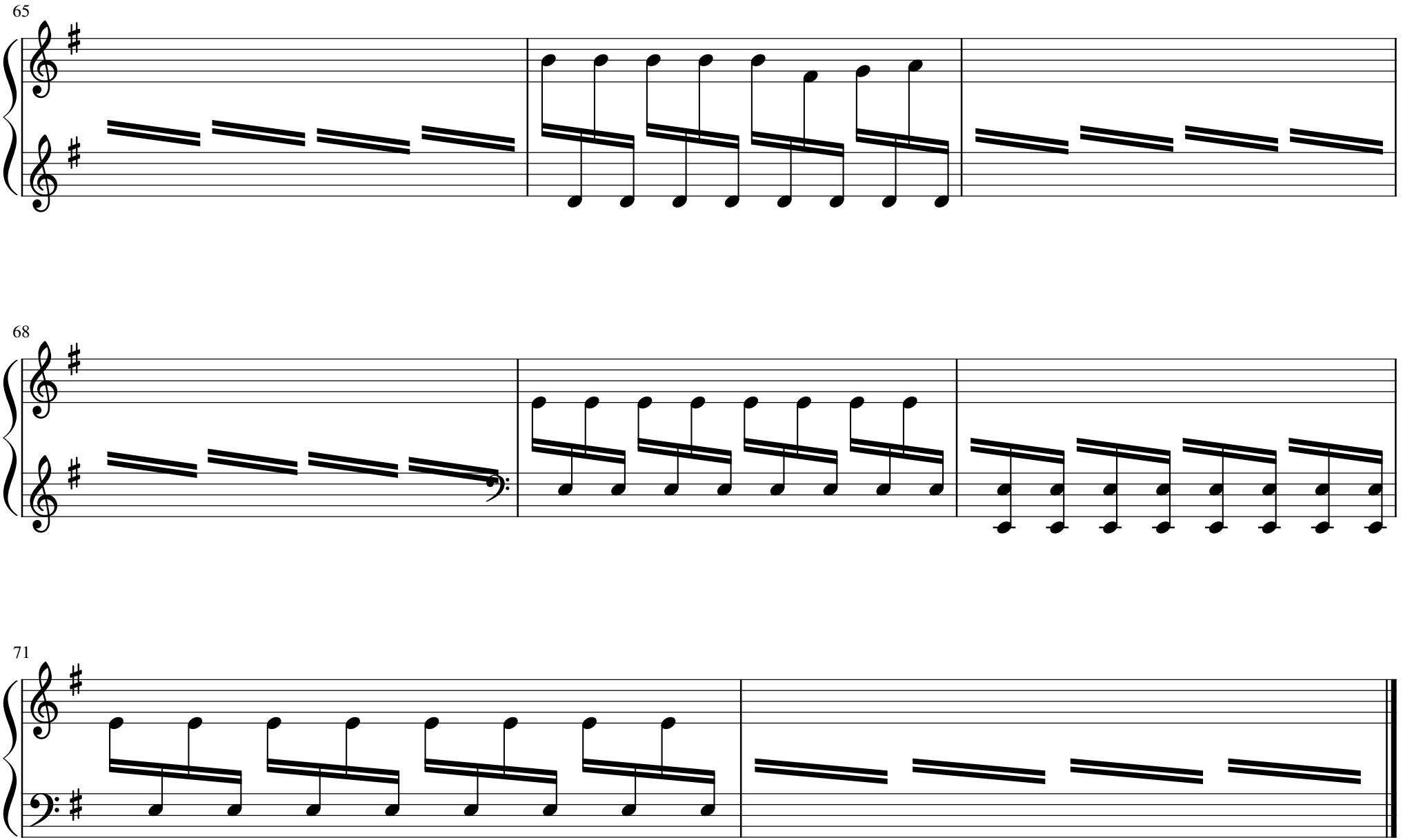

19
22
25


28
32
35

38
41
44


47
50
53


56
59
62


65
68
71

Annotationen

Takt 33,3
Hören
Sequenz >> Wenn sich eine kurzer Melodieausschnitt plötzlich wie in einem Loop immer wiederholt, dabei aber jedes Mal auf einer höheren oder einer tieferen Tonstufe beginnt, nennt man das eine Sequenz. Eine Sequenz „arbeitet“ sich somit kontinuierlich eine Tonleiter herab oder herauf.
An dieser Stelle erklingt in der rechten Hand eine besonders lange Sequenz, deren Zelle aus vier Tönen besteht. Dieses Vierton-Pattern arbeitet sich in einer aufwärts und abwärts verlaufenden Wellenbewegung allmählich in höhere Tongefilde vor, um schließlich in das vom Anfang des Stückes her bekannte Hauptthema zu münden.
Höre dir diese Stelle einige Male mit stummgeschalteter linken Hand an. So lässt sich die in der rechten Hand vorkommende Sequenz besonders gut wahrnehmen. Blende danach die linke Hand allmählich wieder ein, zunächst ganz leise, dann immer lauter. Kannst du die Sequenz weiterhin aus dem dichter werdenden Tongewusel heraushören?

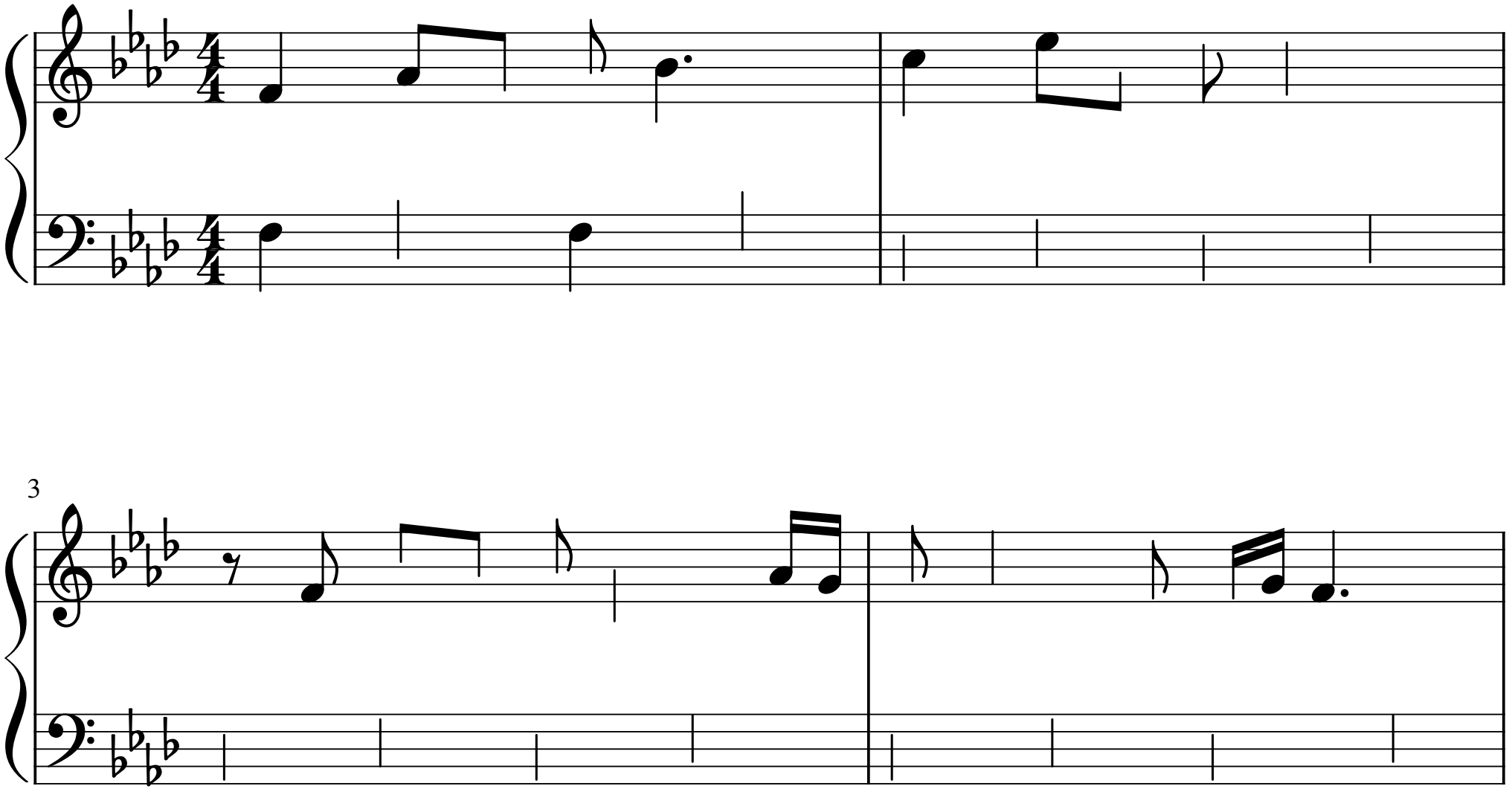
Takt 57,1
Hören
Verminderter Akkord >> Die folgende kurze Passage lässt aufmerken, weil sie eine besondere Klangschärfe ins Spiel bringt. Verursacht wird diese Klanglichkeit durch die Verwendung von verminderten Akkorden. Ein verminderter Akkord ist schnell gebastelt: Du schichtest einfach zwei kleine Terzen übereinander, et voilà! (Die zwei Töne einer kleinen Terz haben einen Abstand von drei Halbtonschritten.)

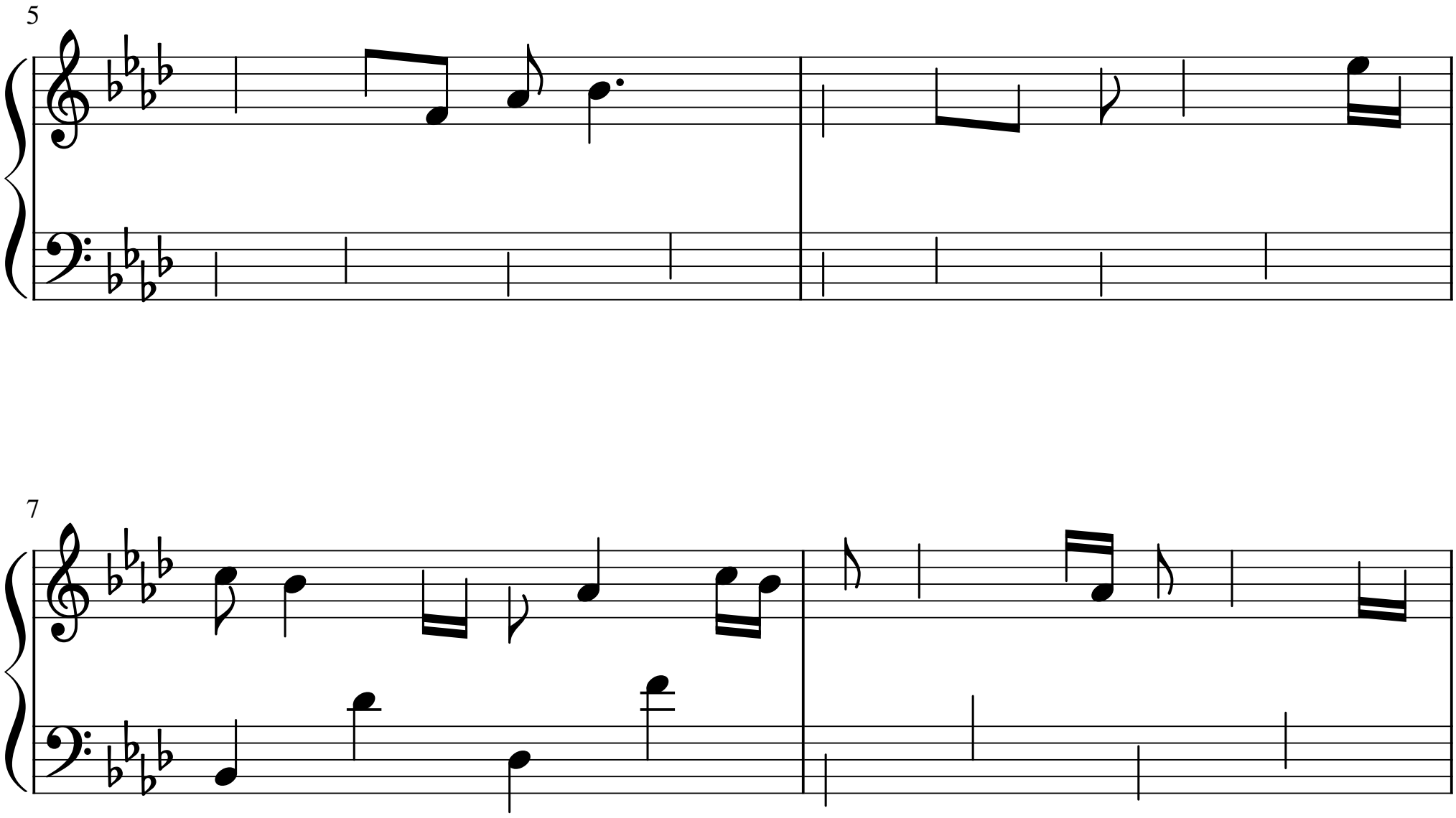
Takt 60,4
Ausprobieren
Der Witz bei einem verminderten Akkord ist, dass er nie aus mehr als vier Tönen bestehen kann, denn der fünfte Ton in der Schichtung entspricht automatisch wieder dem ersten.
Experimentiere einmal mit diesem Bauprinzip, indem du dir einen verminderten Akkord bastelst und ihn über die gesamte Tastatur hinweg als Arpeggio zum Klingen bringst. Trete dabei durchgehend das rechte Pedal! Lass weite Klanglandschaften aus verminderten Akkorden entstehen.

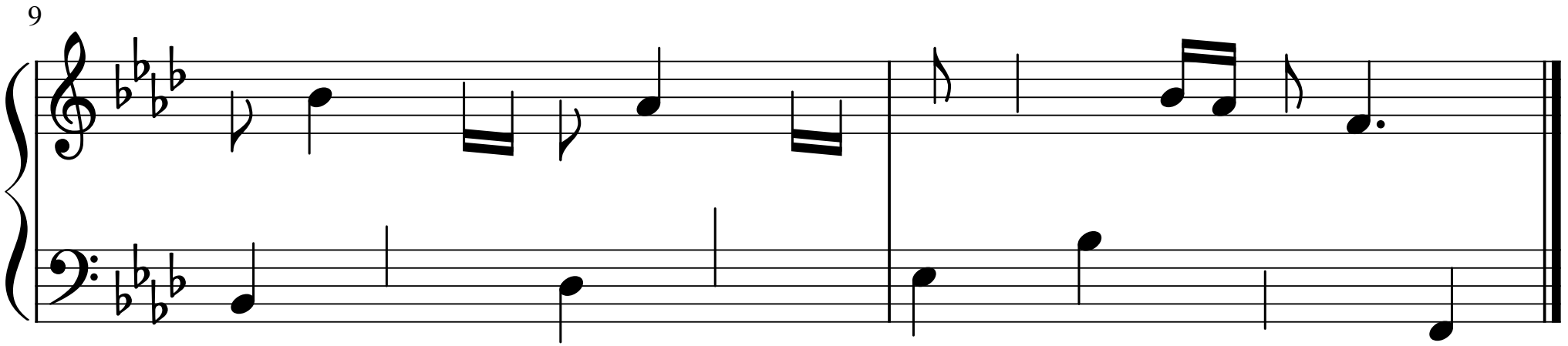
#itryingtobeme

(Level 1)

Oliver Krämer




5
7


9

Annotationen

Takt 6,4

Hören

Sequenz >> Wenn sich eine kurzer Melodieausschnitt plötzlich wie in einem Loop immer wiederholt, dabei aber jedes Mal auf einer höheren oder einer tieferen Tonstufe beginnt, nennt man das eine Sequenz. Eine Sequenz „arbeitet“ sich somit kontinuierlich die Tonleiter herauf oder – wie es bei dieser Stelle der Fall ist – eine Tonleiter herab.

Technik-Tipp

Beginne jede Sequenz mit dem Ringfinger. Denn weil jede Sequenz genau vier Töne abwärts verläuft, reichen deine Finger für das Spielen von einer Sequenz genau aus (4-3-2-1).

Takt 7,1

Technik-Tipp

Hier musst du in der linken Hand weite Sprünge zwischen den Tönen bewältigen. „Zeichne“ dazu mit der springenden Hand von einem Ton zum nächsten jeweils einen runden Bogen in die Luft über der Tastatur. Wie ein Henkel an einem Eimer verbindet dieser halbkreisartige Bogen zwei Töne miteinander. Durch die bogenartige Bewegung kann sich deine Hand die Abstände besser „merken“ und vor allem dann die Tasten zielgenauer treffen, wenn du auch noch die rechte Hand dazu spielst.

Takt 10,3

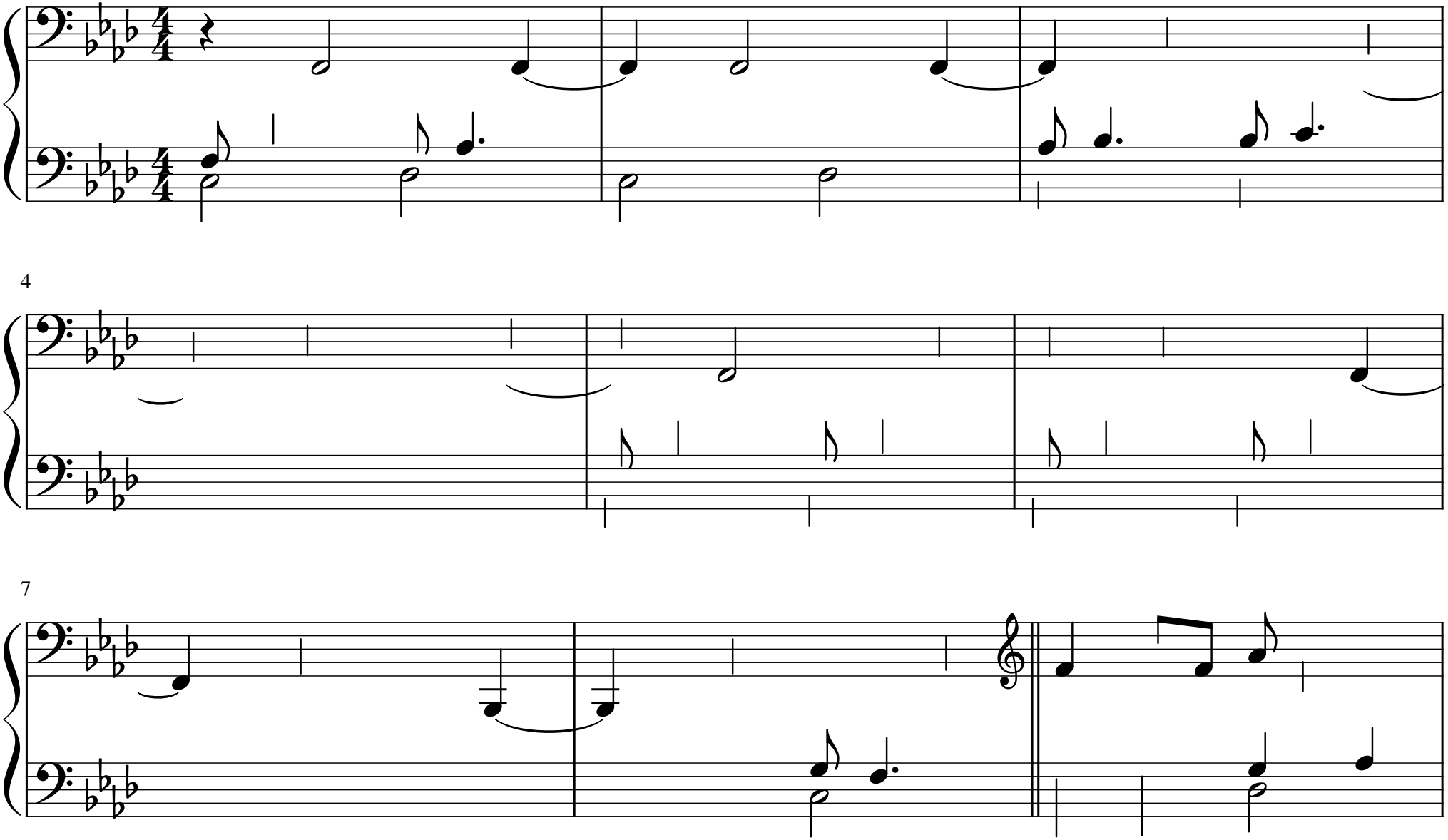
Ausprobieren

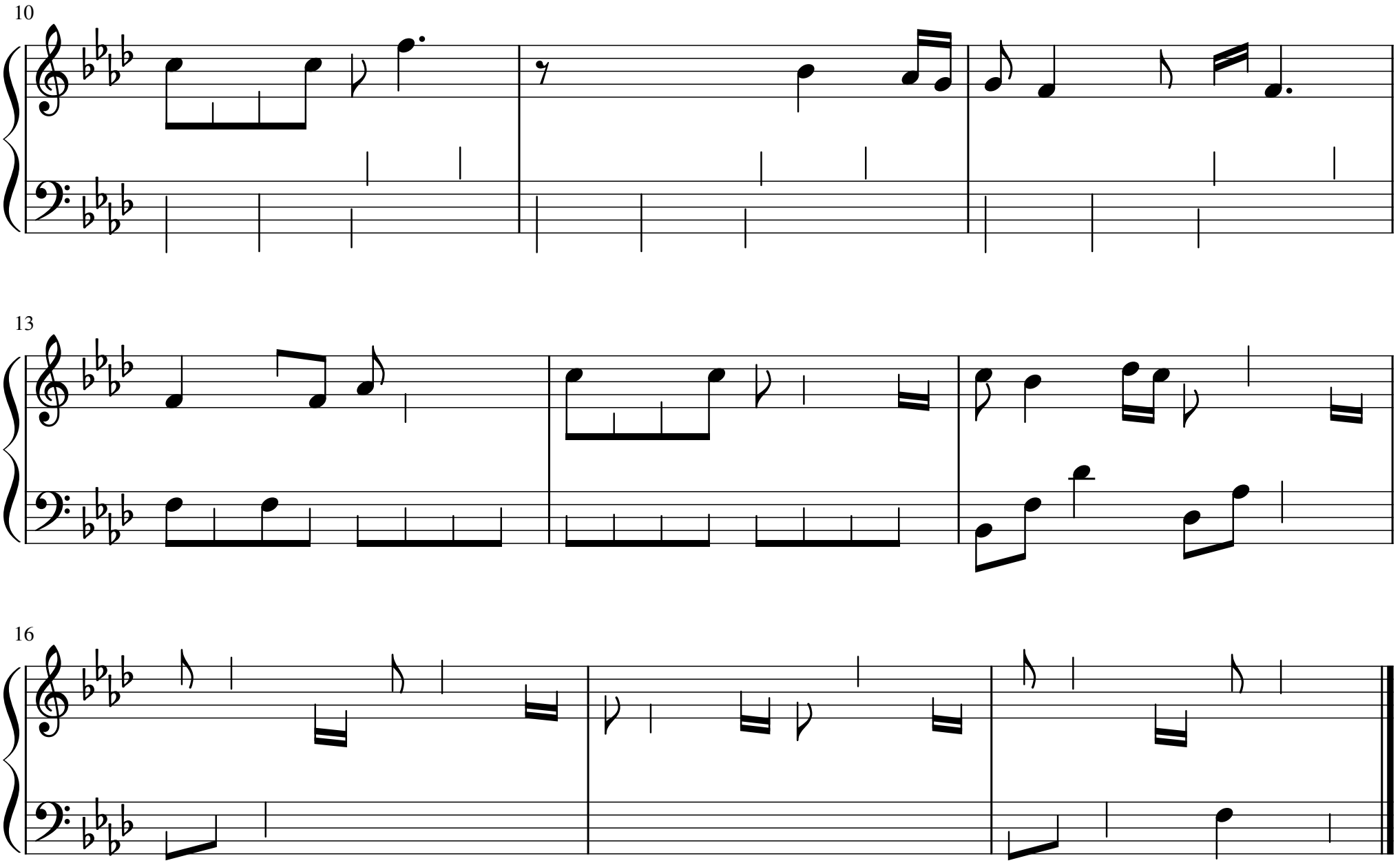
Nimm dir noch einmal EinSpielen Nr.5 vor (Pachelbel-Kanon). Dort kannst du vielfältige improvisatorische Erfahrungen mit dem Spielen von Sequenzen machen.

#itryingtobeme

(Level 2)

Oliver Krämer




10
13
16

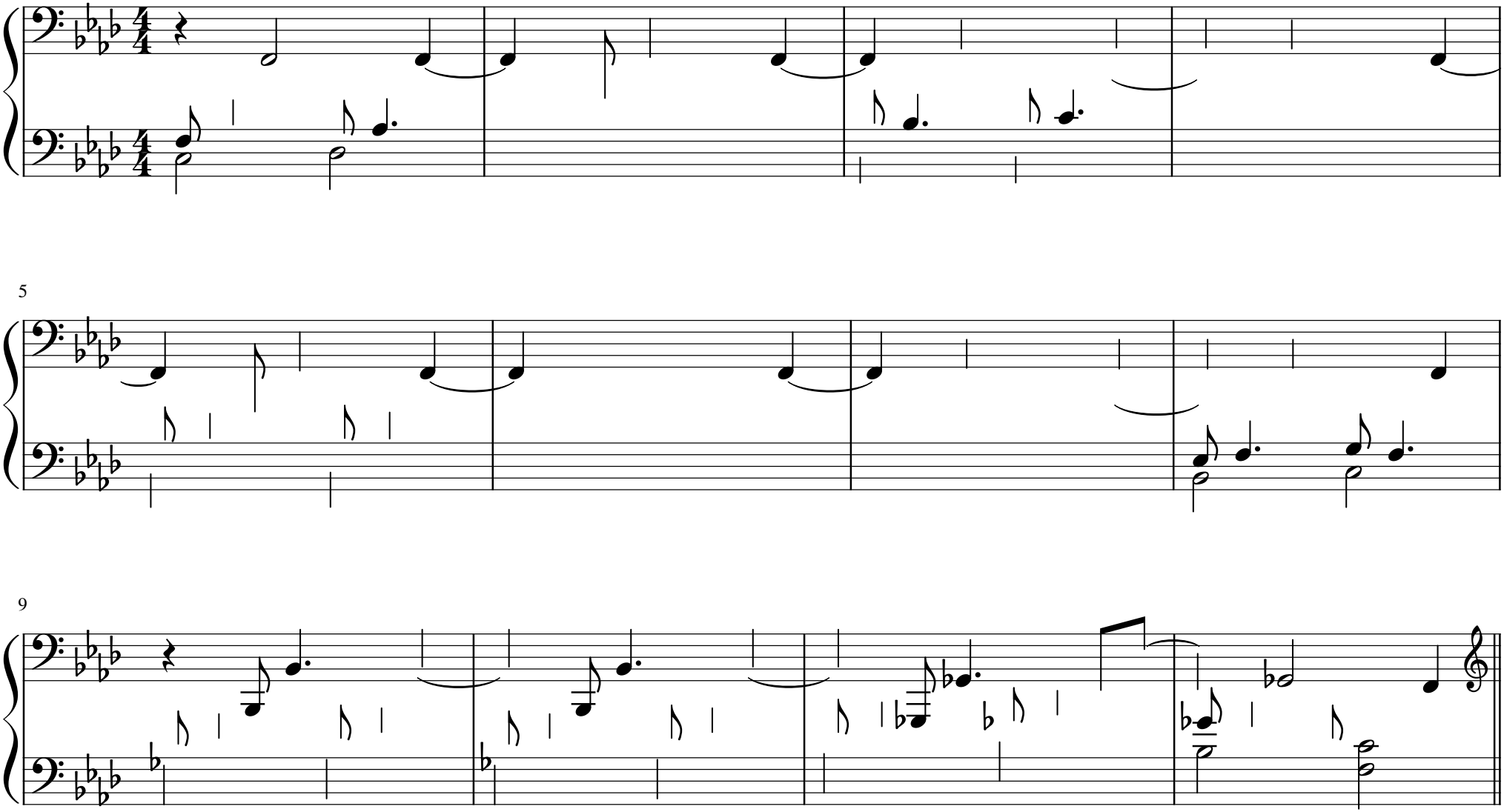
Annotationen

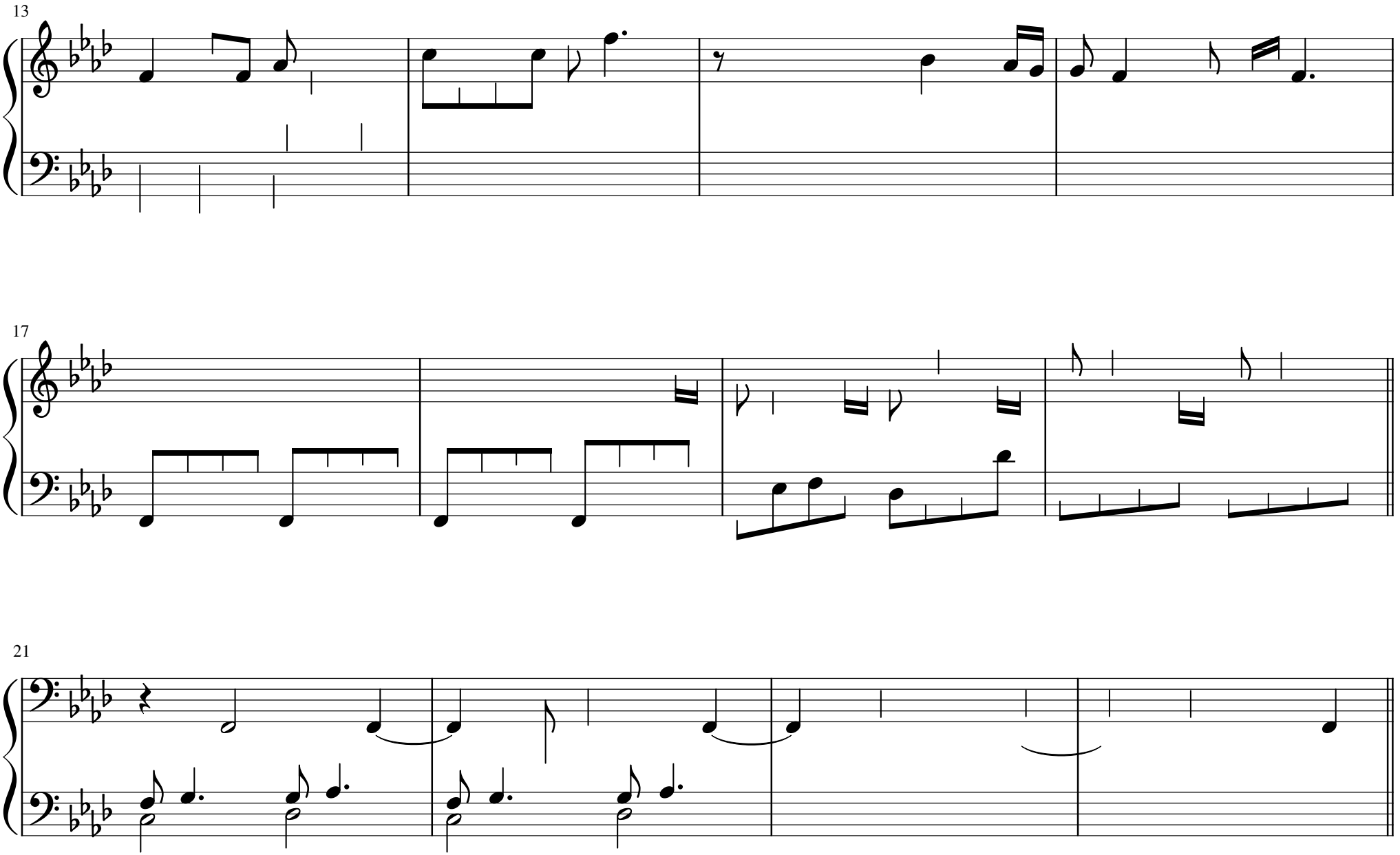
Takt 1,1
Hören
Tiefe Lage >> Hier bewegen sich sowohl die linke als auch die rechte Hand in jenem unteren Bereich der Tastatur, in dem gewöhnlich nur die linke Hand zu Hause ist. Die Musik ist dadurch geprägt von ausschließlich tiefen Tönen. Durch diese tiefe Lage, die Wahl einer Molltonart (f-Moll) und das langsame Tempo wirkt die Einleitung dieses Stückes düster, als sei sie von einer tiefen Trauer durchzogen.

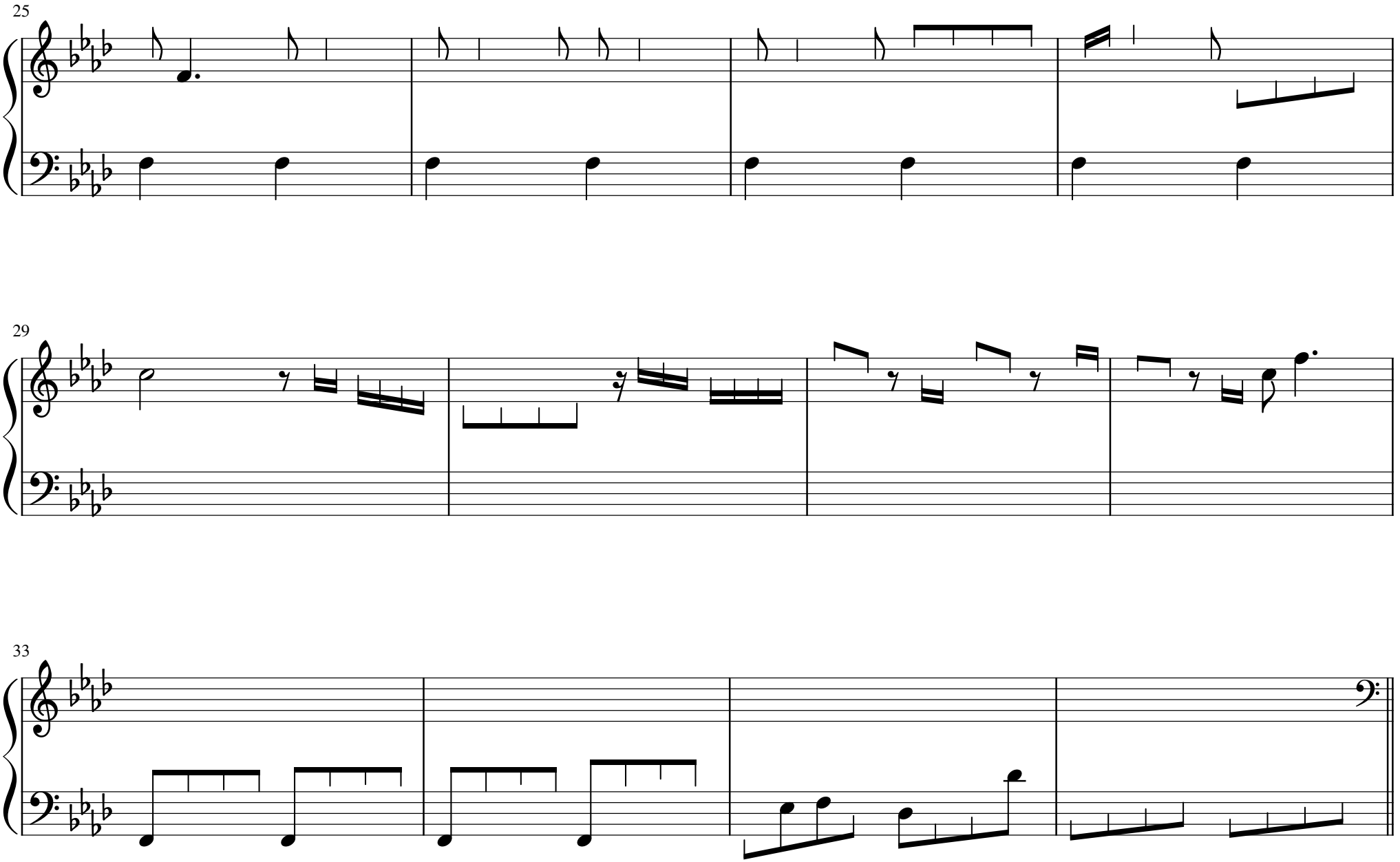
#itryingtobeme

(Level 3)

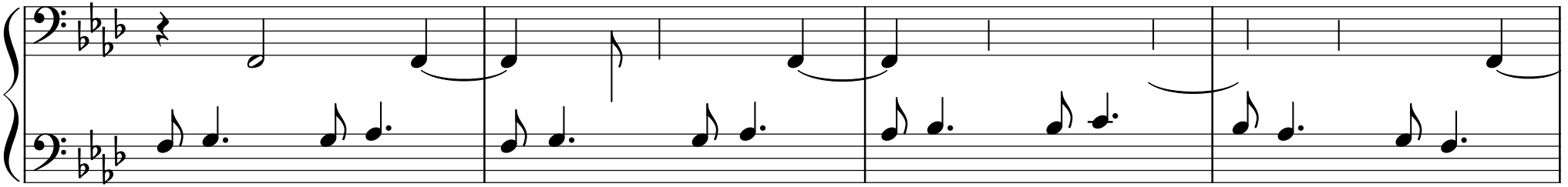
Oliver Krämer



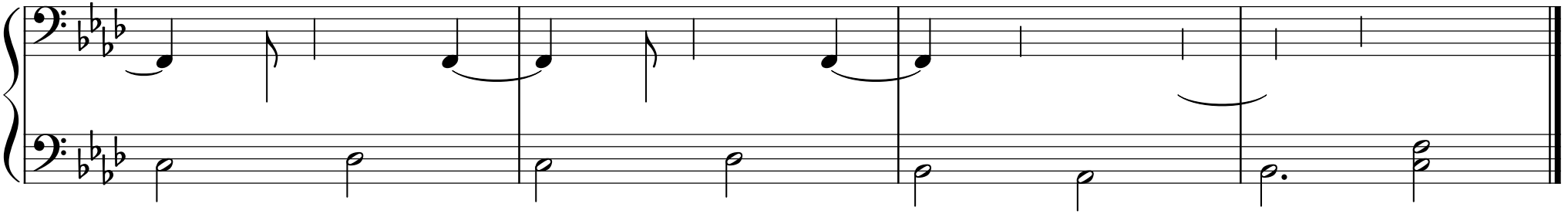

13
17
21


25
29
33

37



41



Annotationen

Takt 2,2
Technik-Tipp
In der Einleitung dieser Version kommen noch tiefere Oktavtöne in der rechten Hand hinzu. Diese sind nicht leicht zu greifen, wenn du – wie von uns vorgeschlagen – die Hände überkreuz führst und also mit der rechten Hand arg tief ins untere Drittel der Tastatur hineingreifen musst. Falls dies für dich zu unbequem ist, kannst du die Hände in der Einleitung einfach tauschen und so das Überkreuzen der Arme umgehen.

Takt 13,1
Hören
Die Begleitung in der linken Hand benutzt hier das Motiv aus der Einleitung. Erkennst du es wieder?

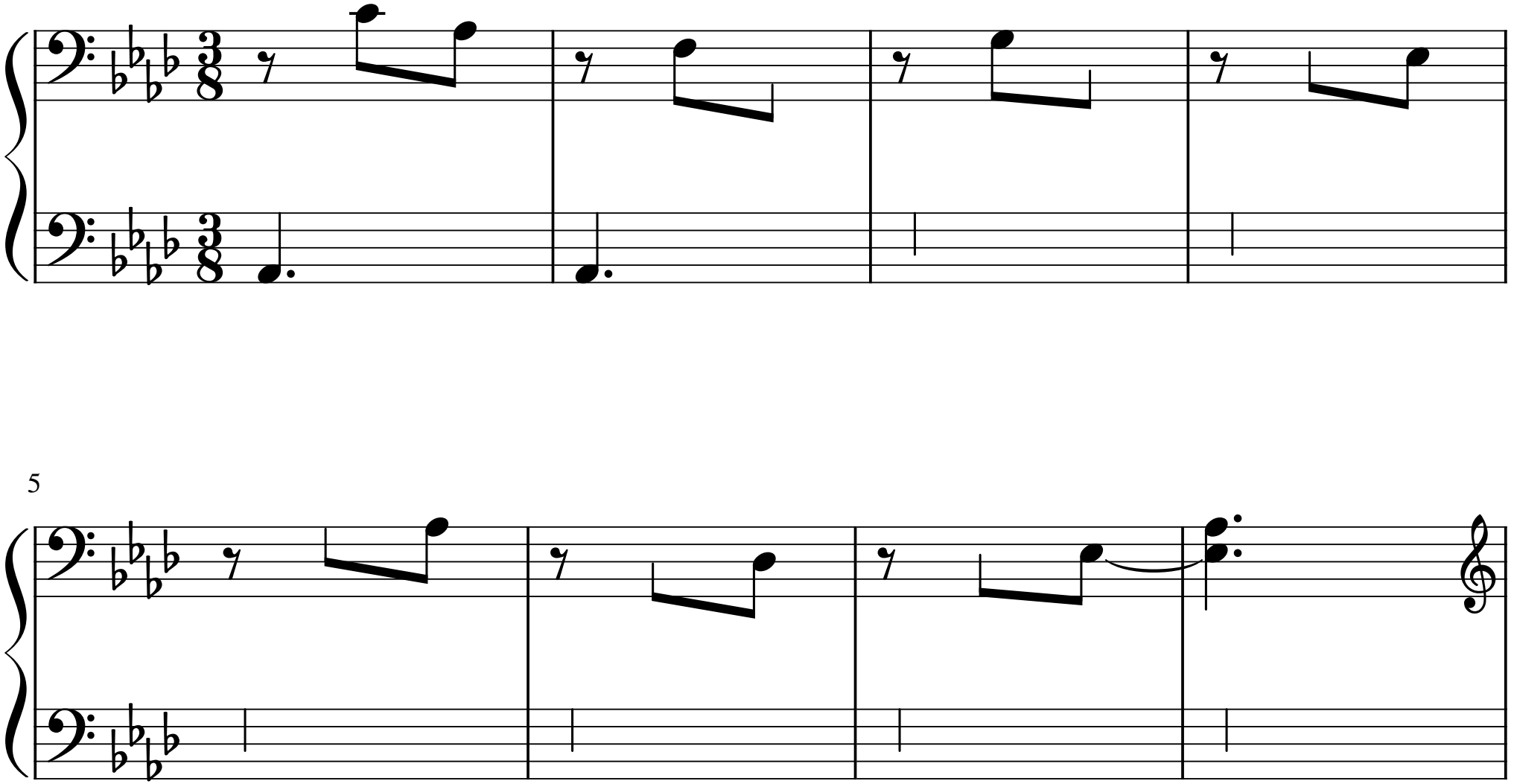
Takt 29,1
Ausprobieren
Hier beginnt eine Passage, bei der die Melodie sich relativ frei bewegt und mehr an eine Improvisation erinnert als an eine liedhafte Melodie. Du kannst ab hier also problemlos die Gunst der Stunde nutzen und statt der vorgegebenen Töne der rechten Hand eine eigene kurze Improvisation zum Besten geben. Die Begleitung bleibt dabei dieselbe …

Takt 33,1
Ausprobieren
Spiele die Melodie ab hier einmal in einer anderen Oktave des Klaviers. Lausche den unterschiedlichen klanglichen Effekten, die sich aus unterschiedlichen Oktavlagen ergeben. Vielleicht lässt sich die linke Hand ebenso verschieben? Wenn das Hauptthema wieder einsetzt, beende das Oktavexperiment … oder doch nicht…?

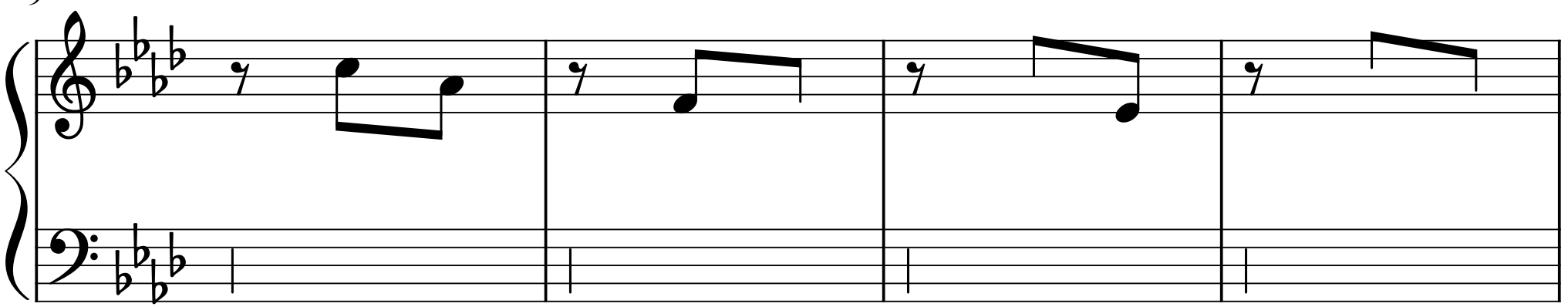
Ecstatic Mindset

(Level 1,5)

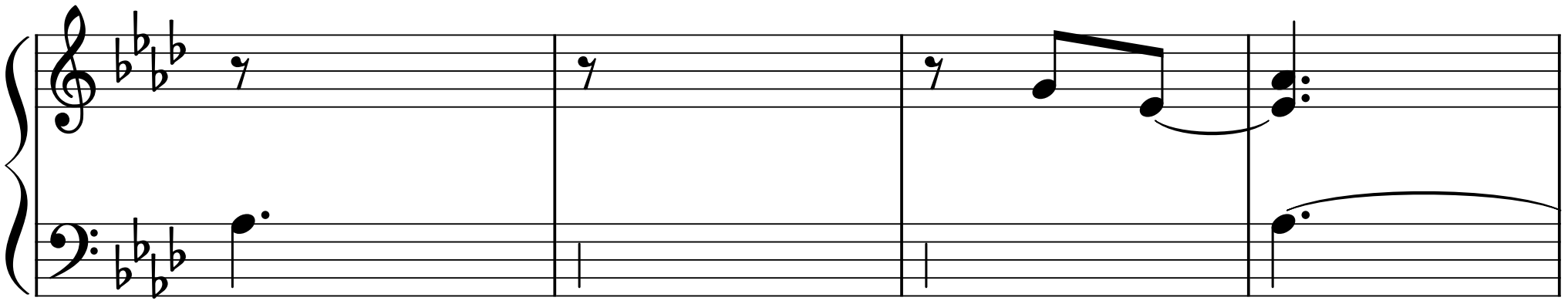
Oliver Krämer



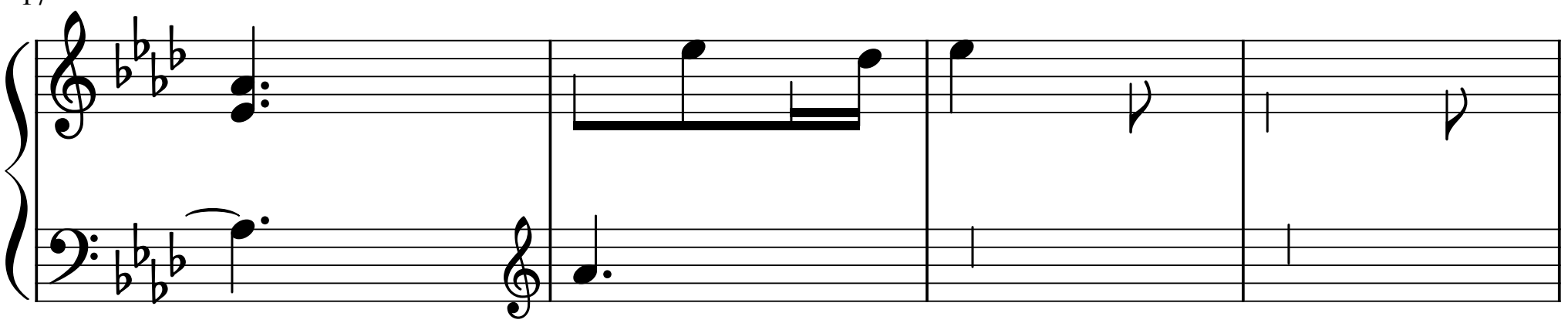
9



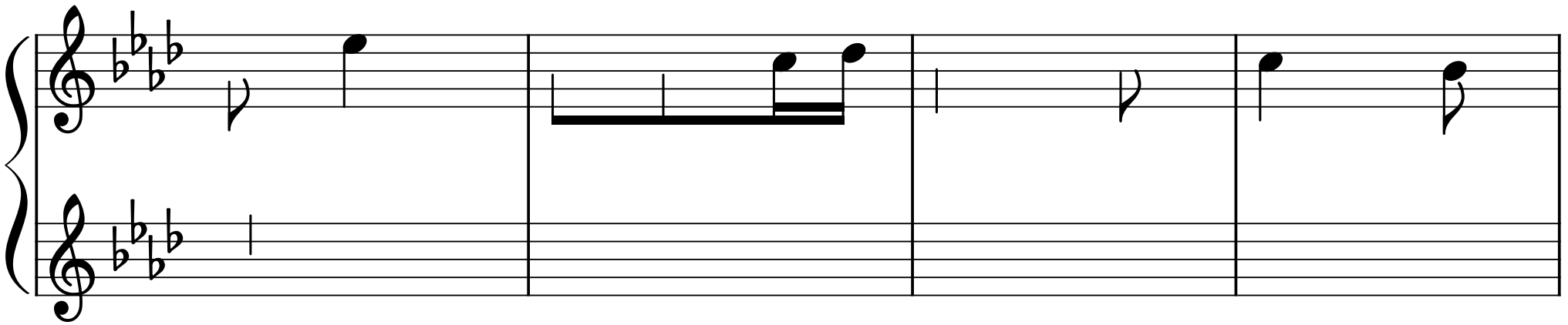
13



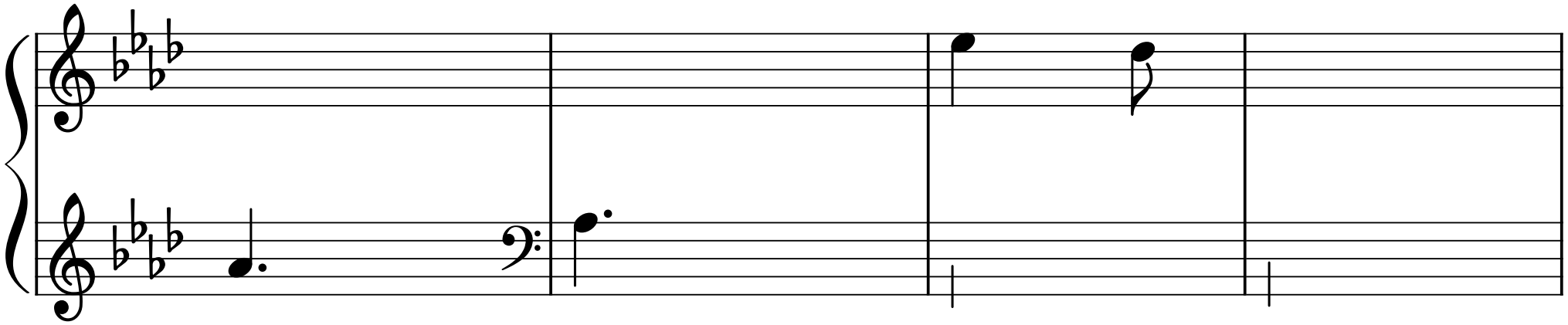
17



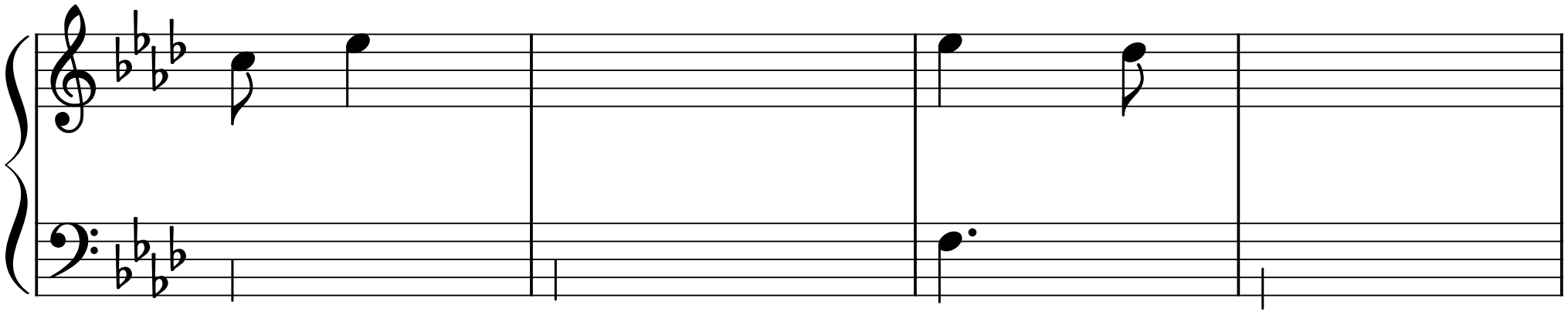
21



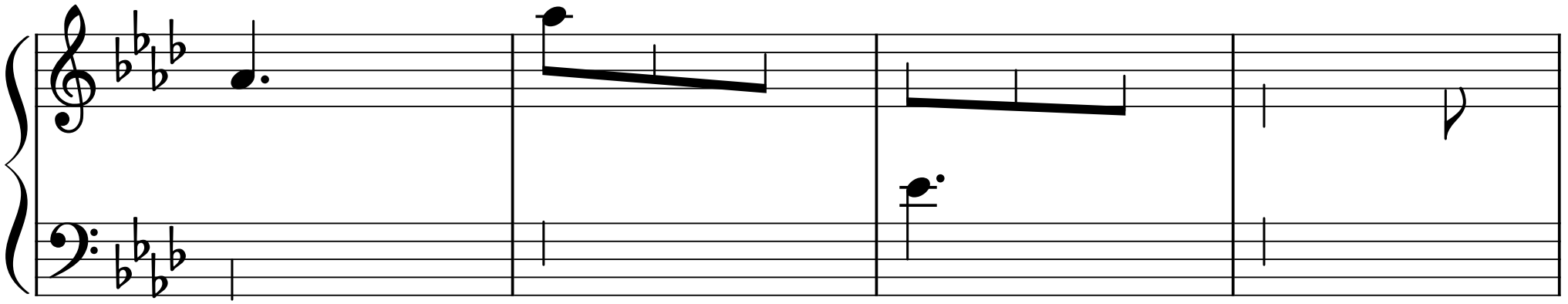
25



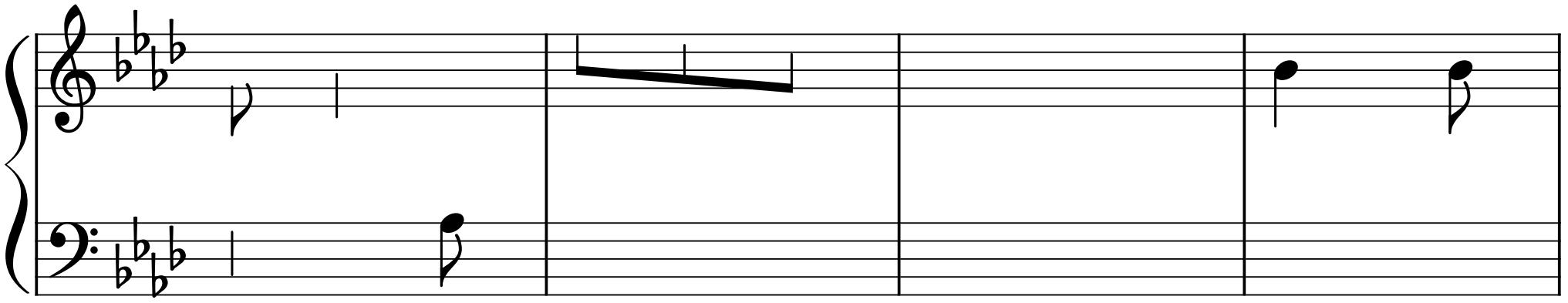
29

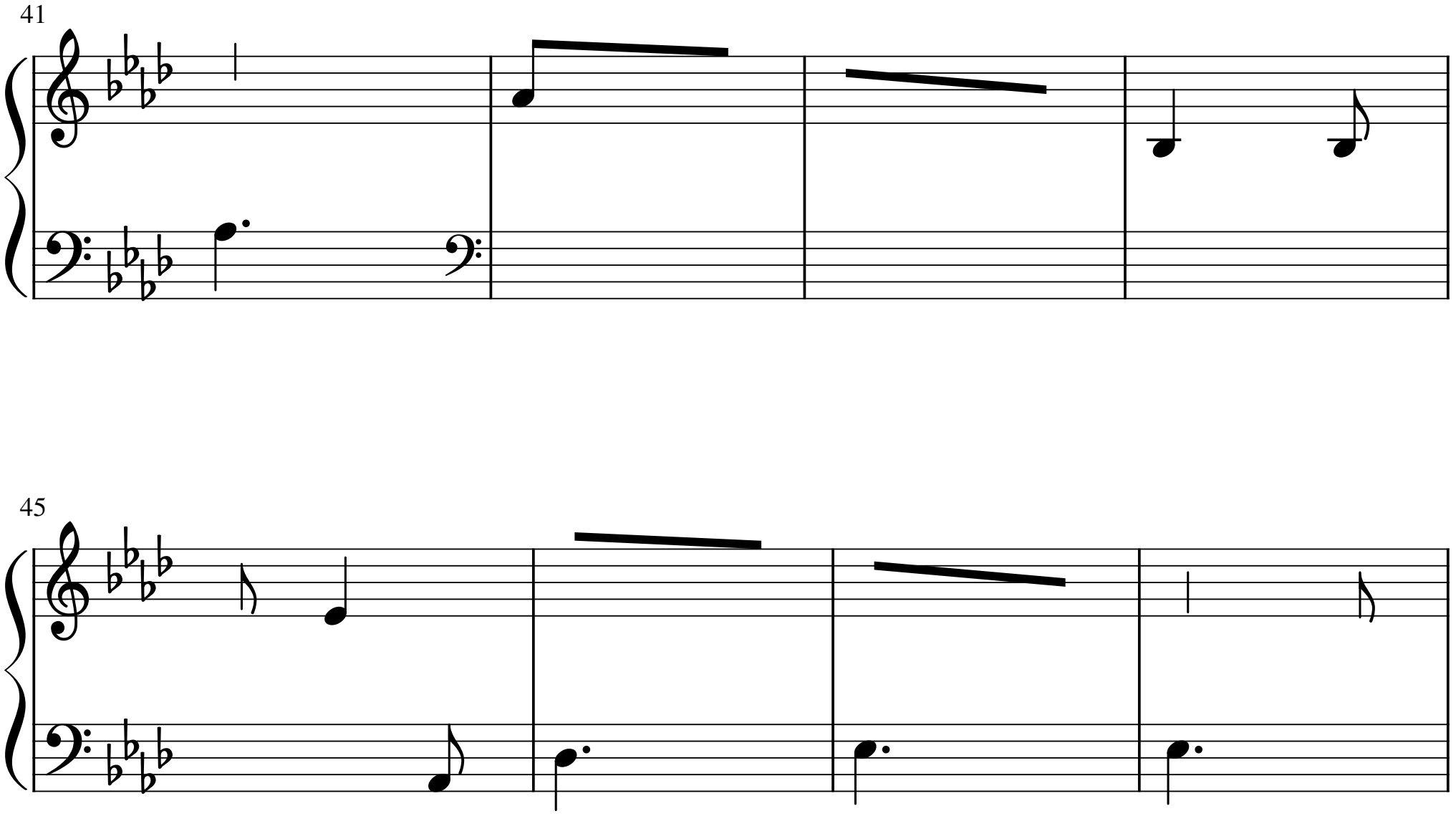


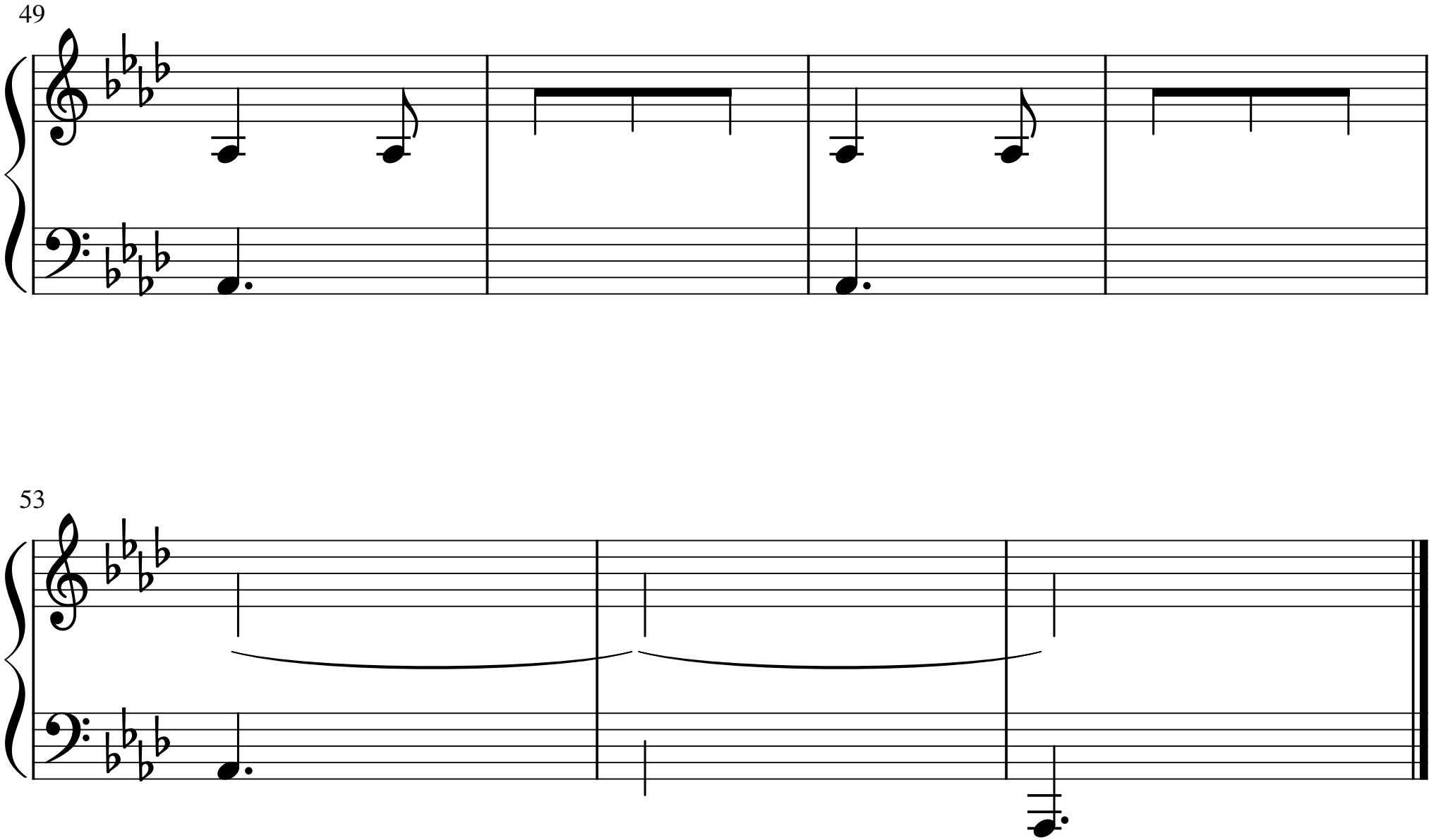
33



37




41
45


49
53

Annotationen

Takt 1,1
Hören
Wenn du einmal zur Aufnahme im Rhythmus mitzählst, wirst du merken, dass dieses Stückes in einem Dreiertakt komponiert ist: Du musst durchgehend 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 usw. zählen. Ein dir vielleicht bekannter Tanz im Dreiertakt ist der Walzer. Vor allem als *Schneller Walzer* (bei denen die Paare in permanenten Drehungen über das Parkett wirbeln) ist er bekannt dafür, ein ausgelassen-fröhlicher Tanz zu sein, der die Tanzenden in eine beinahe extatische Stimmung versetzt. Der Charakter dieses Stückes ist genauso ausgelassen-fröhlich, lebenslustig und insbesondere in einem schnellen Spieltempo fast schon rauschhaft …

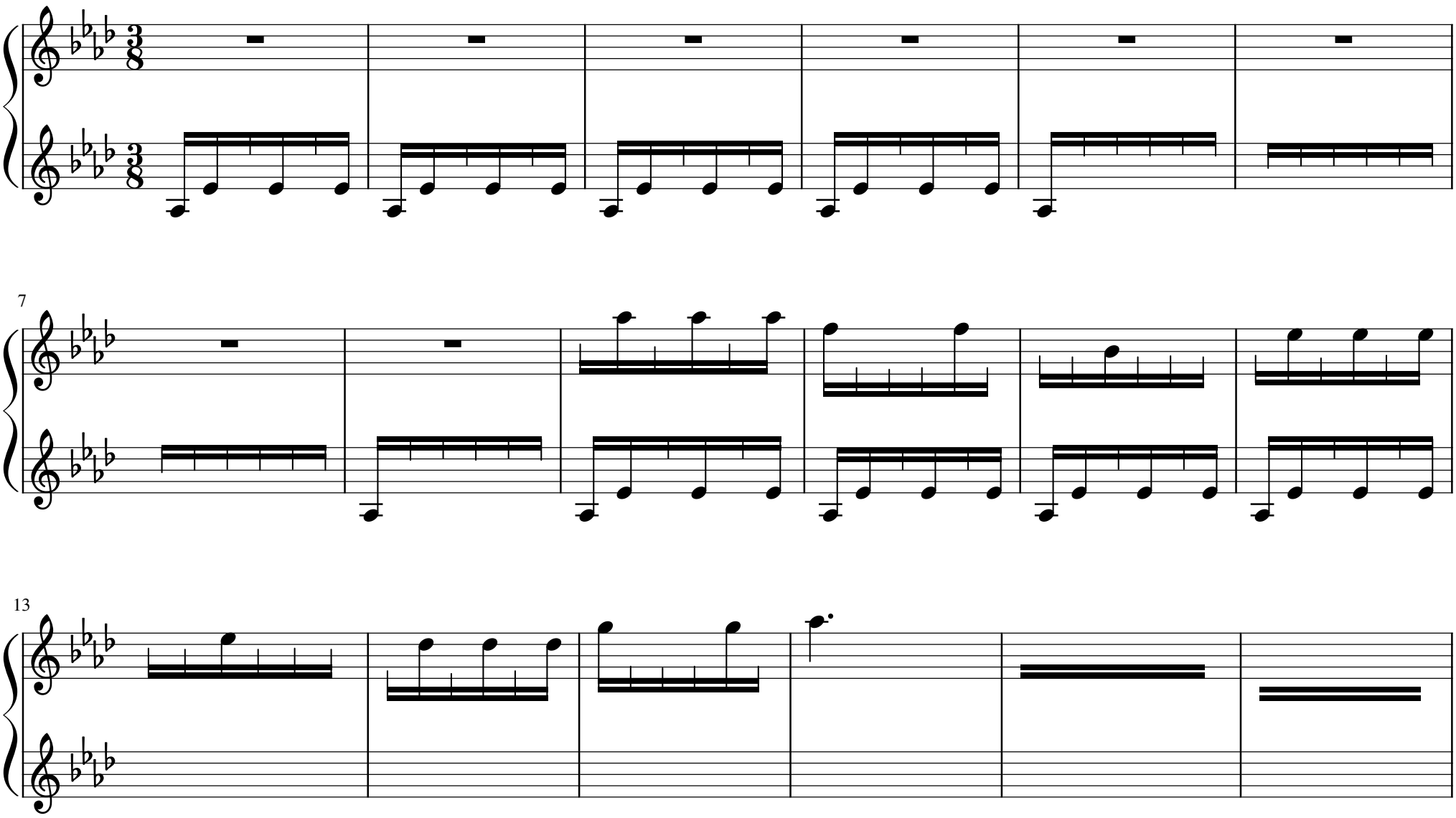
Takt 17,1
Technik-Tipp
Übe die Einleitung bis hierhin einmal akkordisch! Das bedeutet: Fasse immer alle drei Töne eines Taktes zusammen und spiele sie gleichzeitig als Akkord anstatt nacheinander. Das funktioniert vor allem deshalb, weil in der Einleitung ausschließlich gebrochene Dreiklänge zu hören sind, deren Töne auf beide Hände verteilt sind.
Der Vorteil eines akkordischen Durchspielens ist, dass du einen besseren Überblick über die vorkommenden Griffe auf der Tastatur bekommst: Du siehst und fühlst vom Handgriff her, welche Töne zusammengehören. Wenn du die Passage im Anschluss wieder in der Originalversion spielst, wird sie dir viel leichter fallen! Du wirst sehen … :-)

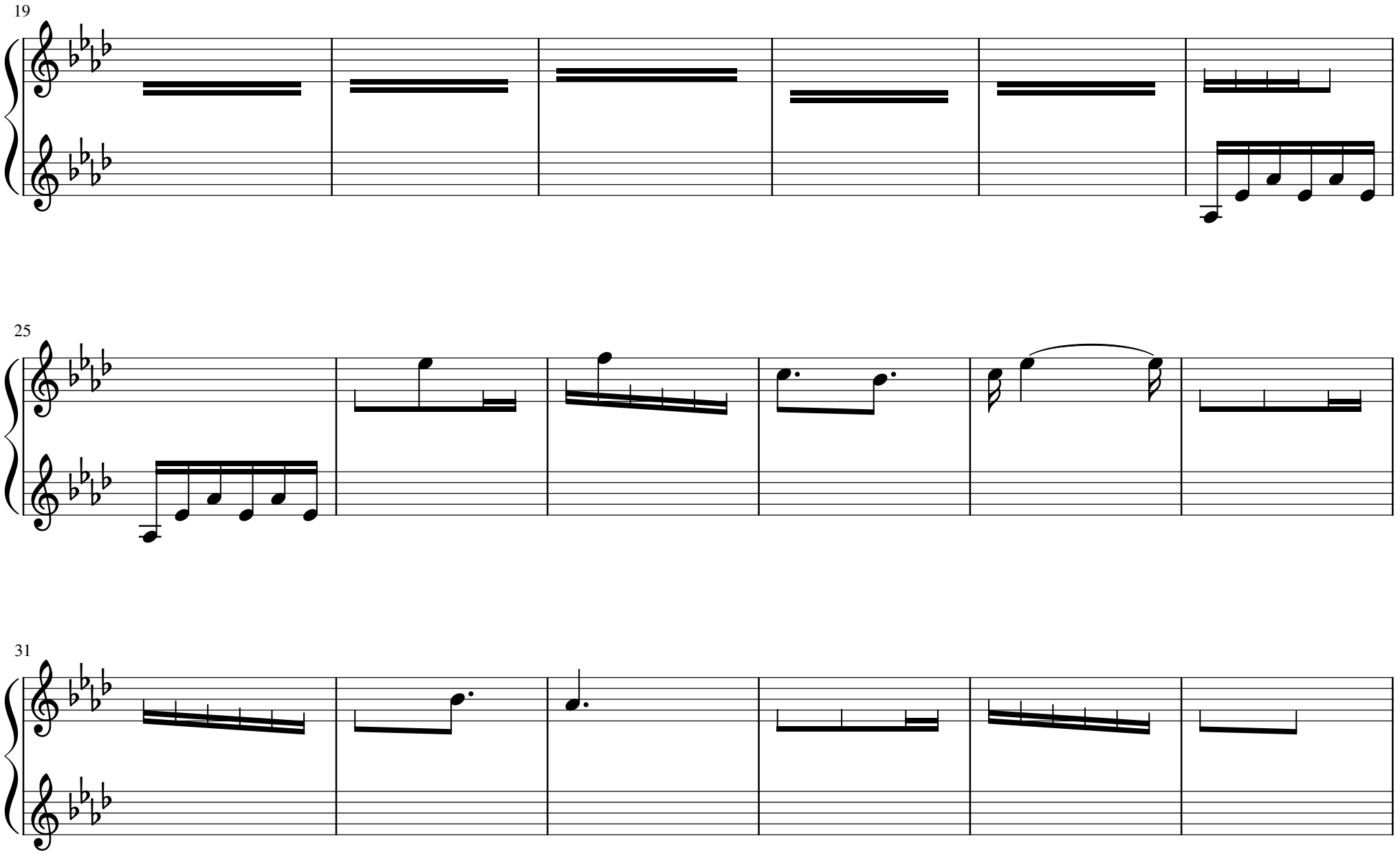
Takt 18,1
Ausprobieren
Spiele ab hier einmal alle Töne der Begleitung auf die zweite Zählzeit eines jeden Taktes anstatt auf die Eins. Dies benötigt zwar ein wenig Übung, lässt aber – sobald du es einmal in den Fingern hast – einen spannenden Groove entstehen.

Ecstatic Mindset

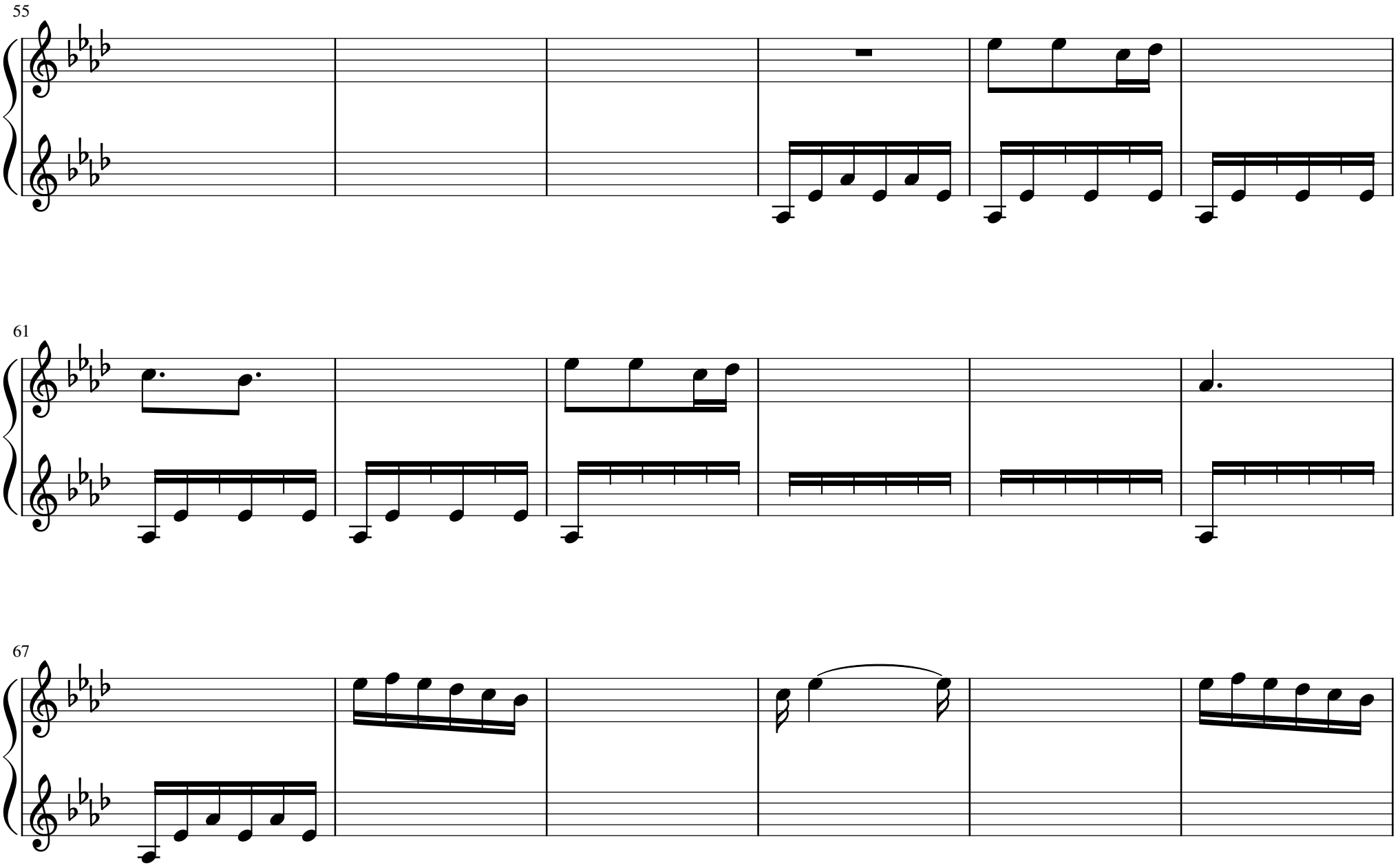
(Level 3)

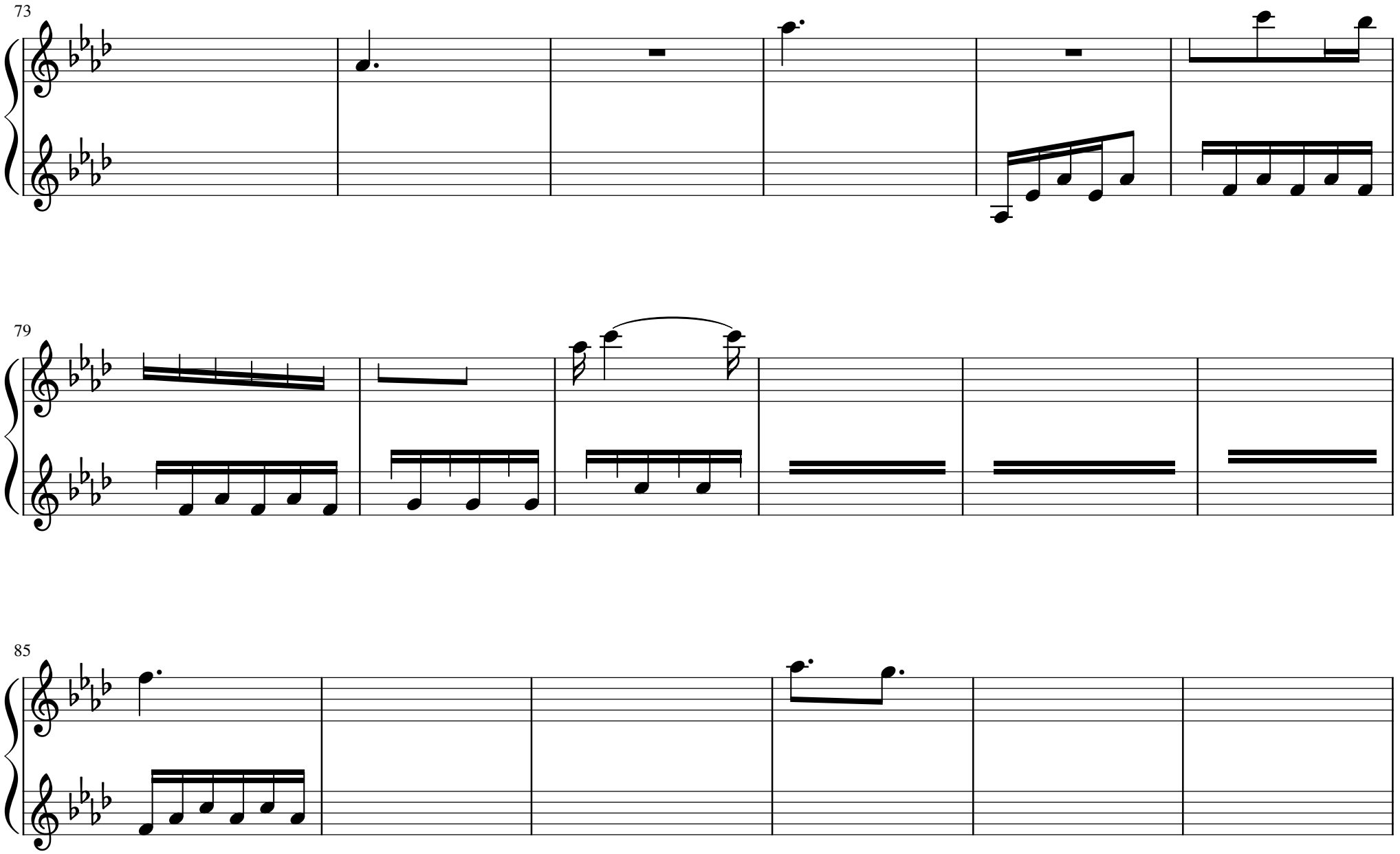
Oliver Krämer

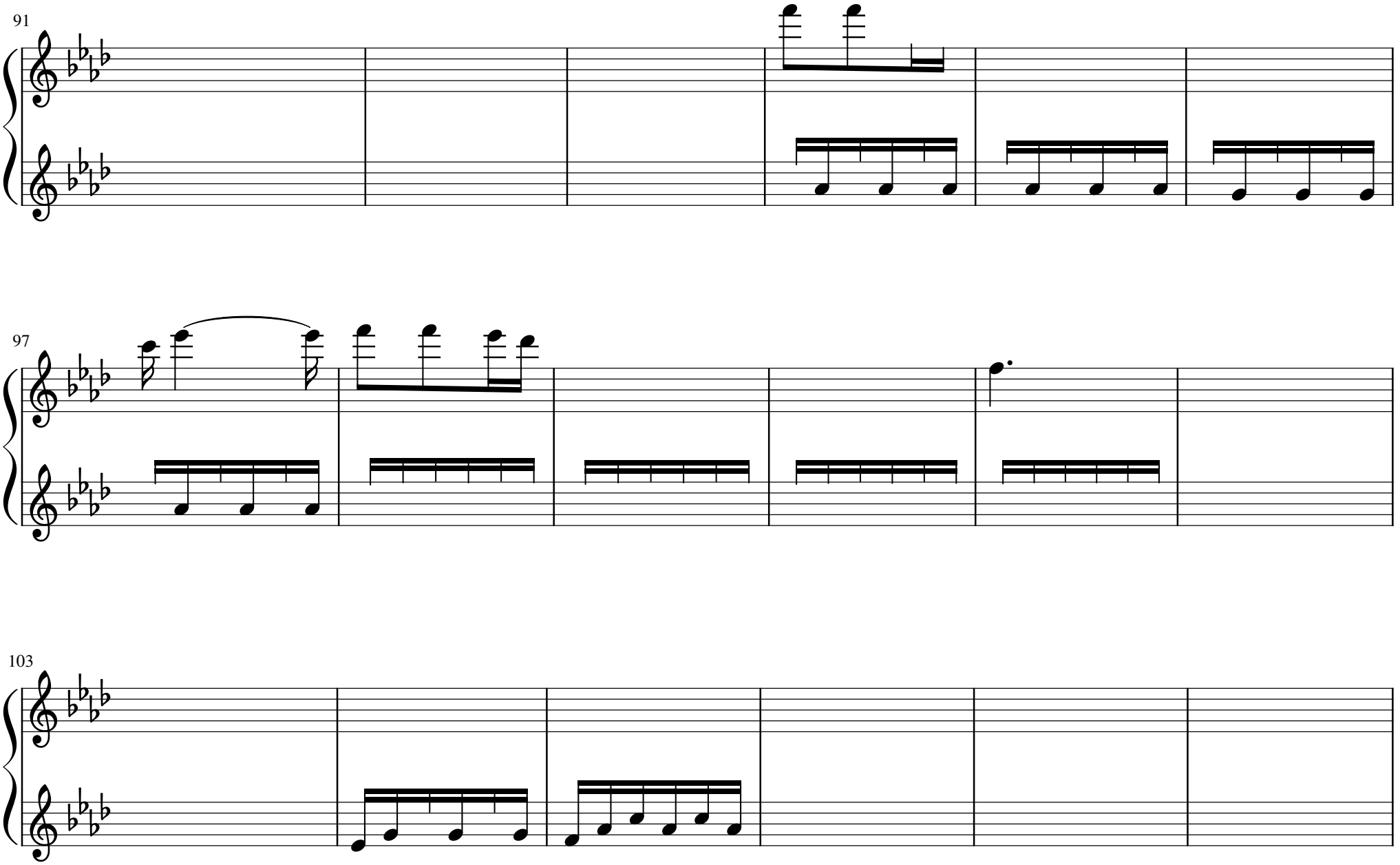


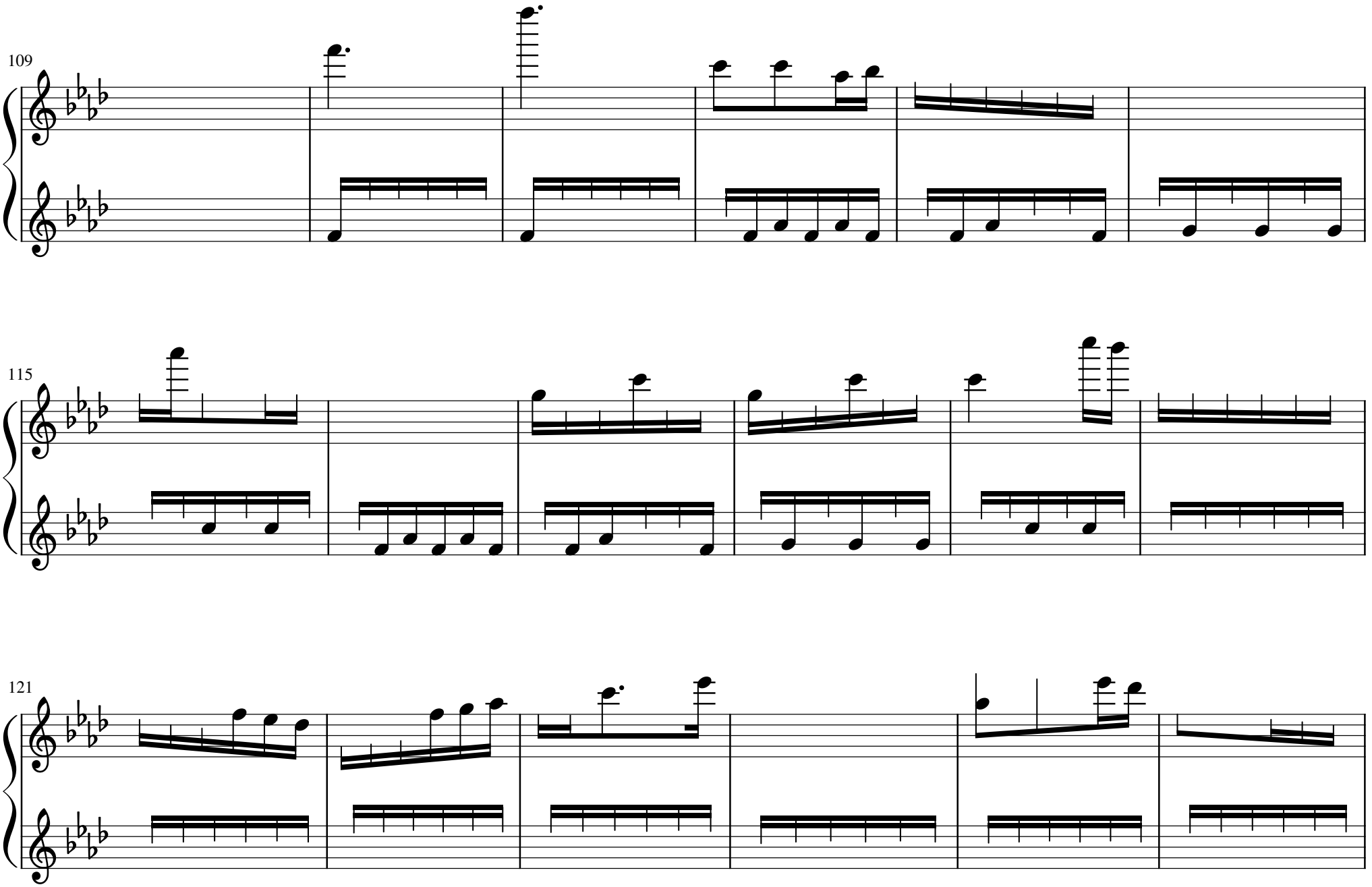

19
25
31

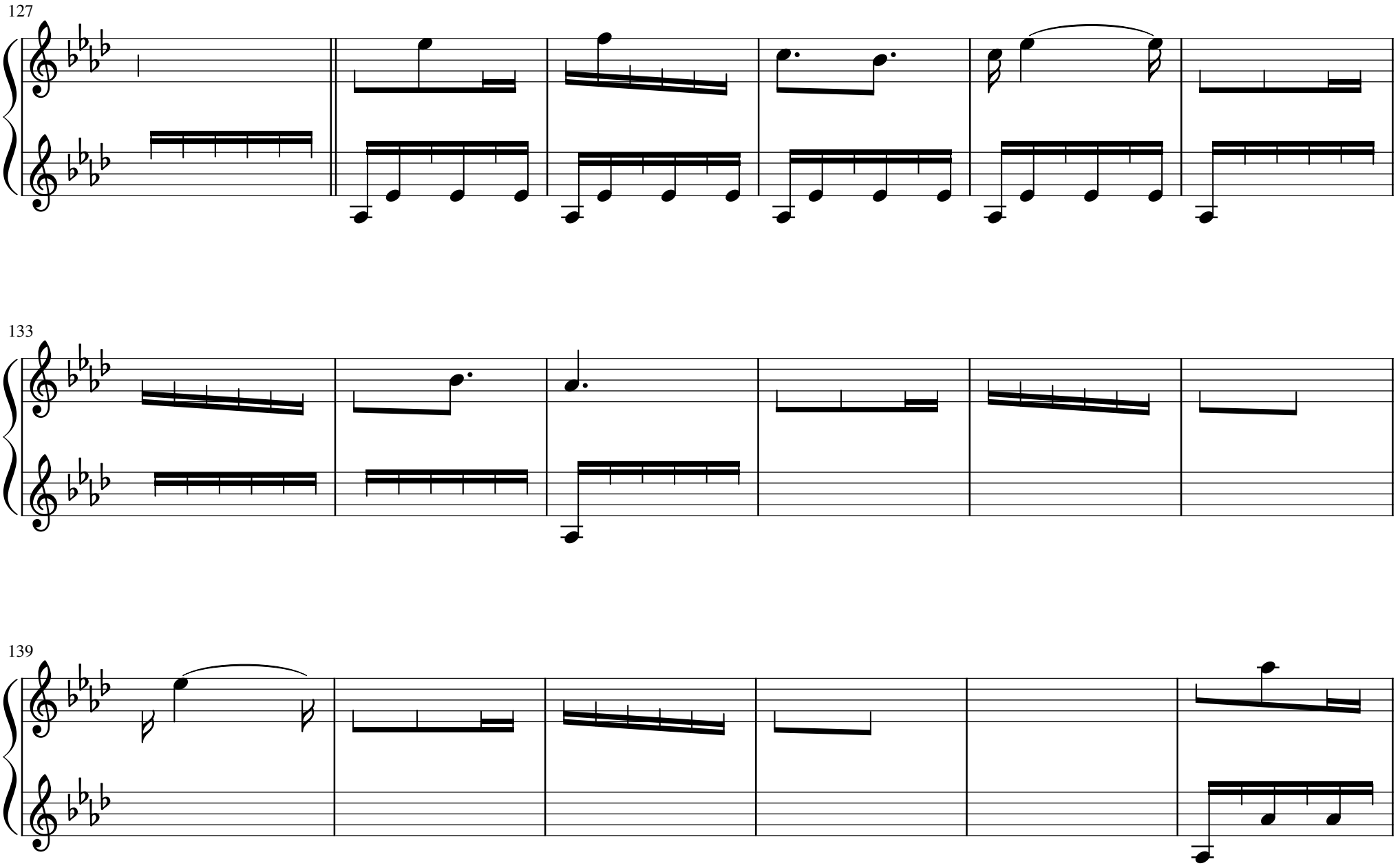
37
43
49

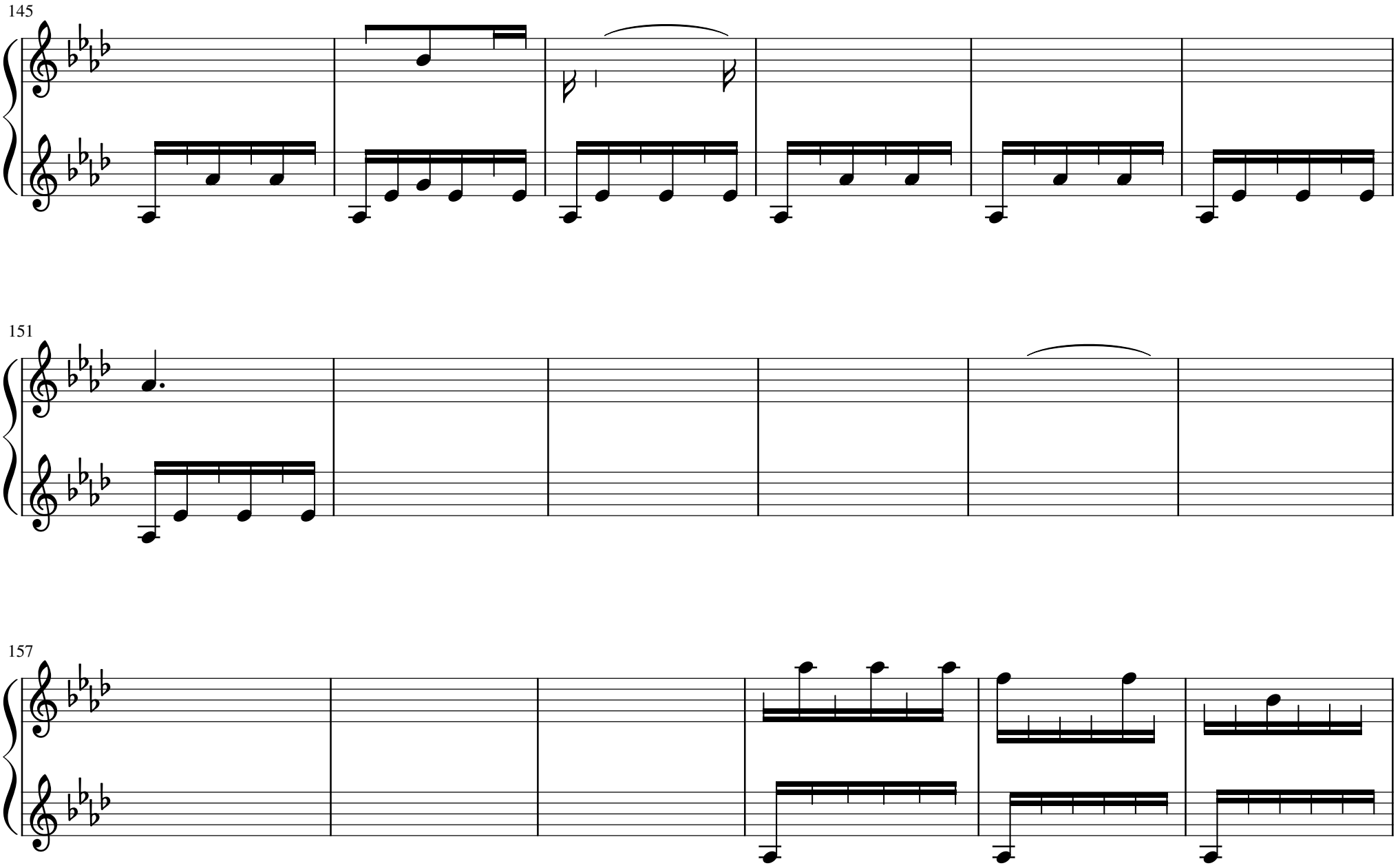

55
61
67

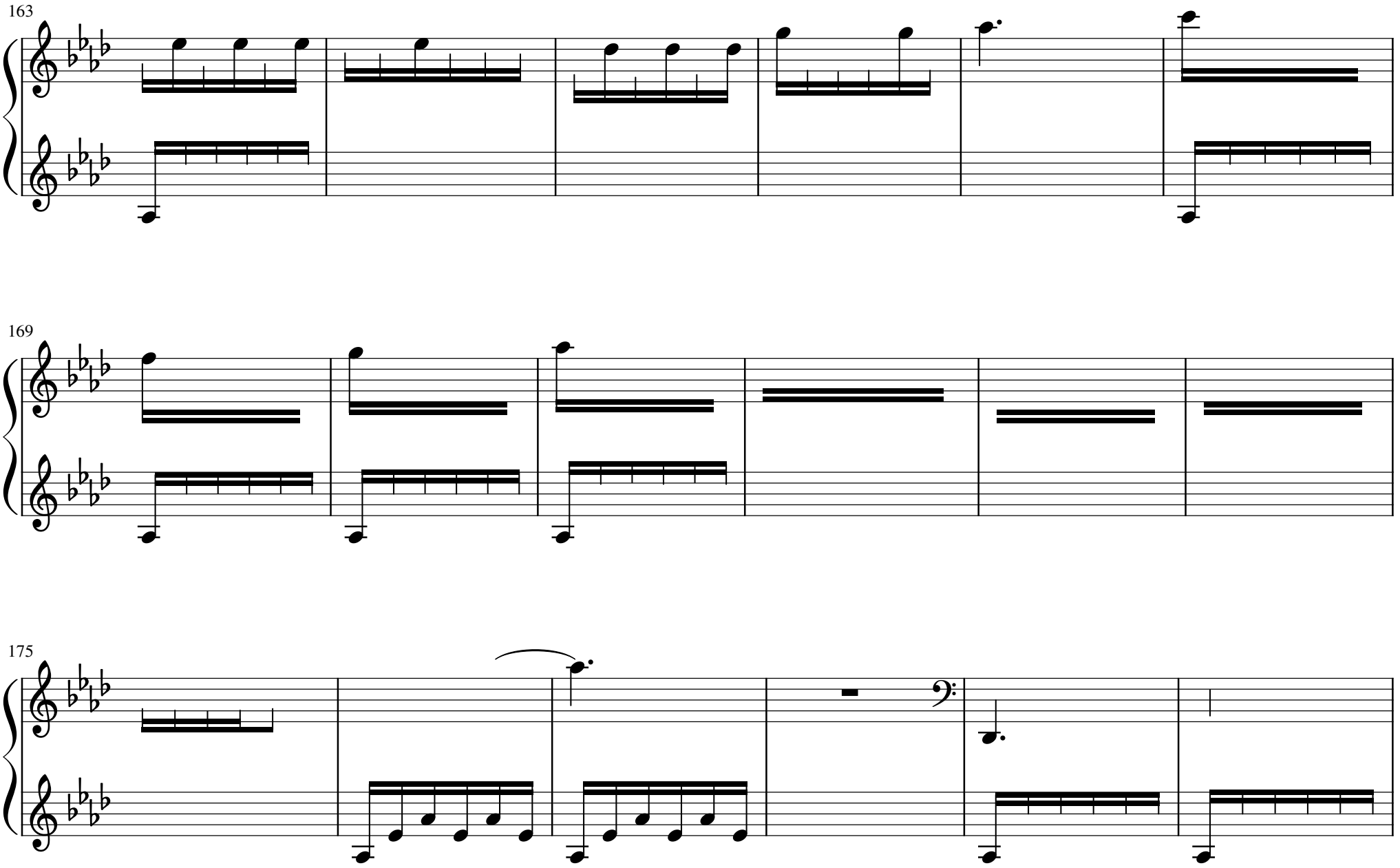

73
79
85


91
97
103

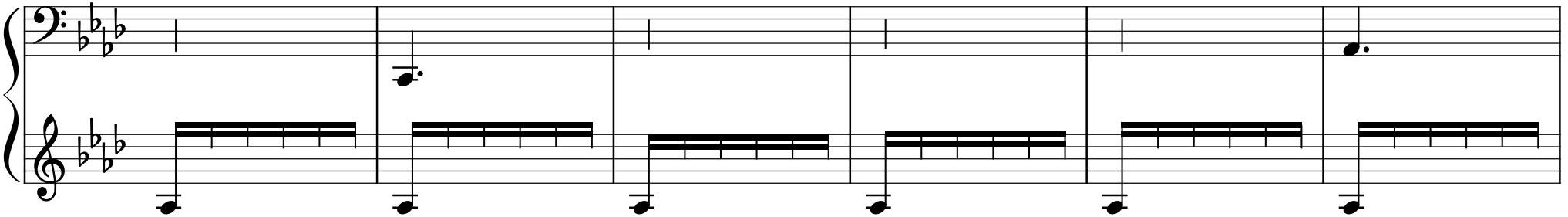

109
115
121


127
133
139

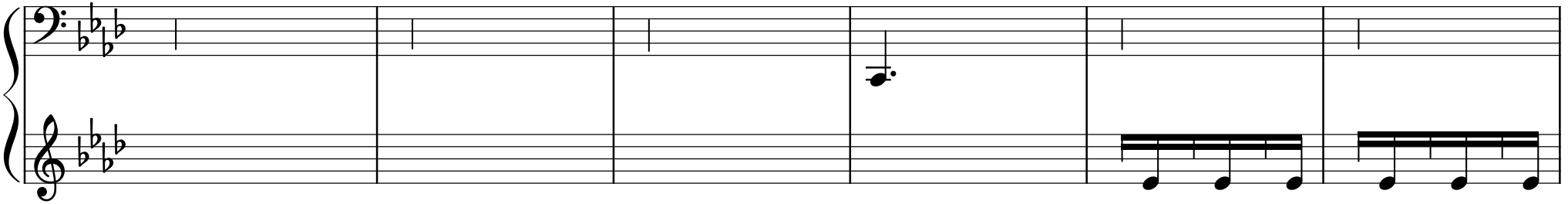

145
151
157


163
169
175

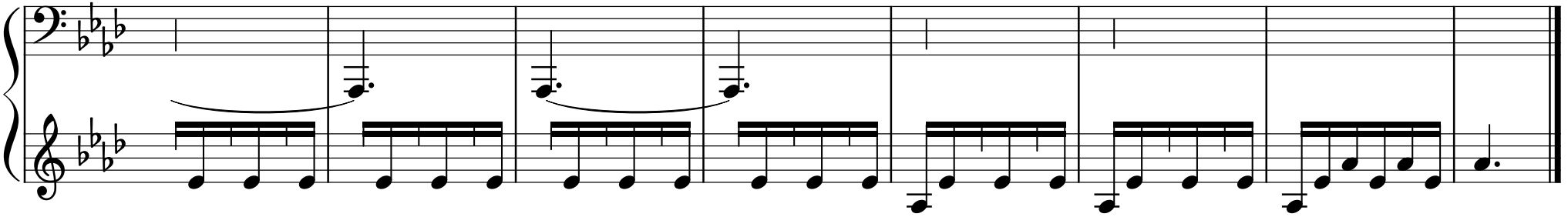
181



187



193



Annotationen

Takt 1,1
Technik-Tipp
Dieses Stück hat ziemlich viele Töne, die ziemlich schnell gespielt werden. Es ist sehr virtuos! Vor allem die linke Hand spielt fast durchgehend gebrochene Akkorde in Sechzehntelnoten. Du brauchst also eine Strategie, damit deine Finger nicht vorschnell ermüden oder gar verkrampfen.
Das Mittel der Wahl ist hier das *leggiero*-Spiel. *Leggiero* heißt auf italienisch *leicht* und bedeutet, dass du kaum Kraft auf einen Tastenanschlag verwendest, sondern die Tasten von oben lediglich „antupfst“ – so wie den Bildschirm deines Smartphones. Deine Hand schwebt dabei ganz leicht und fluffig über den Tasten, ohne sich sonderlich um das Tongewusel zu kümmern, das unter ihr stattfindet.

Takt 9,1
Technik-Tipp
Übe die rechte Hand ab hier auch akkordisch. Das bedeutet: Fasse alle sechs Töne eines Taktes zusammen und spiele sie gleichzeitig als Dreiklang anstatt einzeln nacheinander. Das funktioniert so lang, bis die Melodie in der rechten Hand einsetzt und die rechte Hand dann entsprechend keine zerlegten Akkorde mehr spielt.
Der Vorteil eines akkordischen Durchspielens ist, dass du einen besseren Überblick sowie ein besseres Gefühl für die vorkommenden Griffe auf der Tastatur bekommst. Vom Kopf her spielst du dann nicht mehr viele unzusammenhängende Einzeltöne, sondern akkordische Griffe, die du vom ersten Ton eines Taktes an als Griff auf der Tastatur platzierst. So wird dir das Spiel der Originalversion mit den vielen Einzeltöne deutlich leichter fallen!

Takt 78,1
Hören
Vermollung >> Unsere Hauptmelodie, die bis hier immer in Dur erklang, erscheint plötzlich in Moll. Speziell an dieser Stelle wirkt das krass, weil Taktart, Tempo, Rhythmus, Begleitungsschema sowie Melodiekontur absolut gleich bleiben und tatsächlich ausschließlich die Tonart wechselt. Der fröhlich-ausgelassene Charakter der Musik wird somit zwar nicht verlassen, aber melancholisch eingefärbt.

Takt 112,1
Ausprobieren
Hier beginnt eine Passage, bei der die Melodie sich relativ frei bewegt und mehr an eine Improvisation erinnert als an eine liedhafte Melodie. Du kannst ab hier also problemlos die Gunst der Stunde ergreifen und statt der vorgegebenen Töne der rechten Hand eine beliebig lange Improvisation zum Besten geben. Die Begleitung bleibt dabei dieselbe …

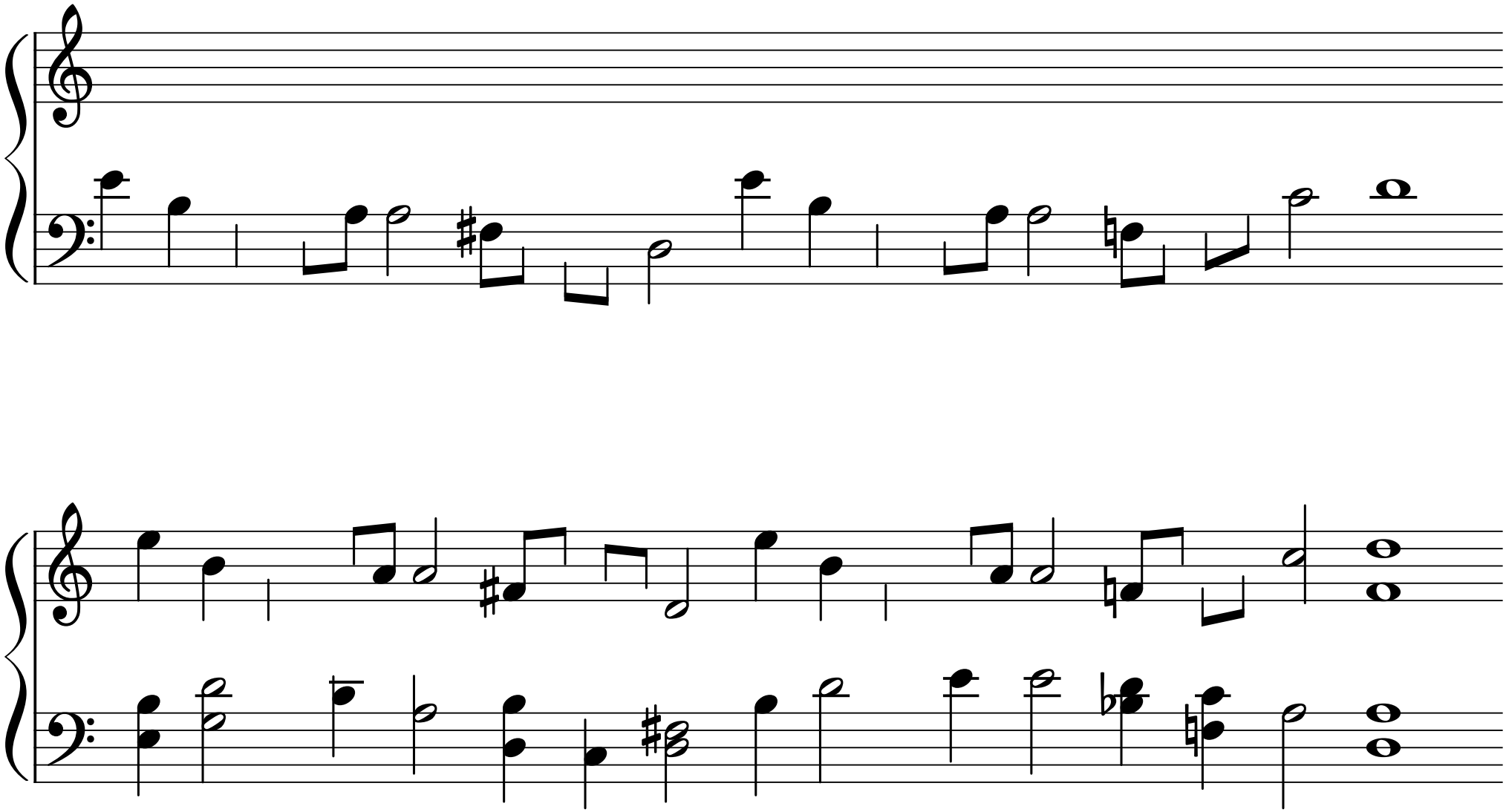
Takt 128,1
Hören
Hier springt die Musik wieder nach Dur in ihre ursprüngliche Tonart.

Takt 179,1
Technik-Tipp
Von hier an übergreift der rechte Arm den linken Arm, um an die tiefen Töne zu kommen. Du könntest zwar auch einfach die Hände tauschen (die Begleitung der linken Hand wird von der rechten Hand übernommen und die linke Hand bedient die tiefen Töne), mehr Spaß macht aber die Variante über Kreuz!
Achte dabei darauf, dass dein Oberkörper – dem rechten Arm folgend – sich auch ein wenig nach links verlagert. Dadurch reduziert sich die automatisch einsetzende Spannung in der rechten Schulter, und dein Oberkörper ist den tiefen Tasten insgesamt mehr zugewandt.

Ogives I

(Level 1)

Erik Satie
(Bearbeitung: Oliver Krämer)



Annotationen

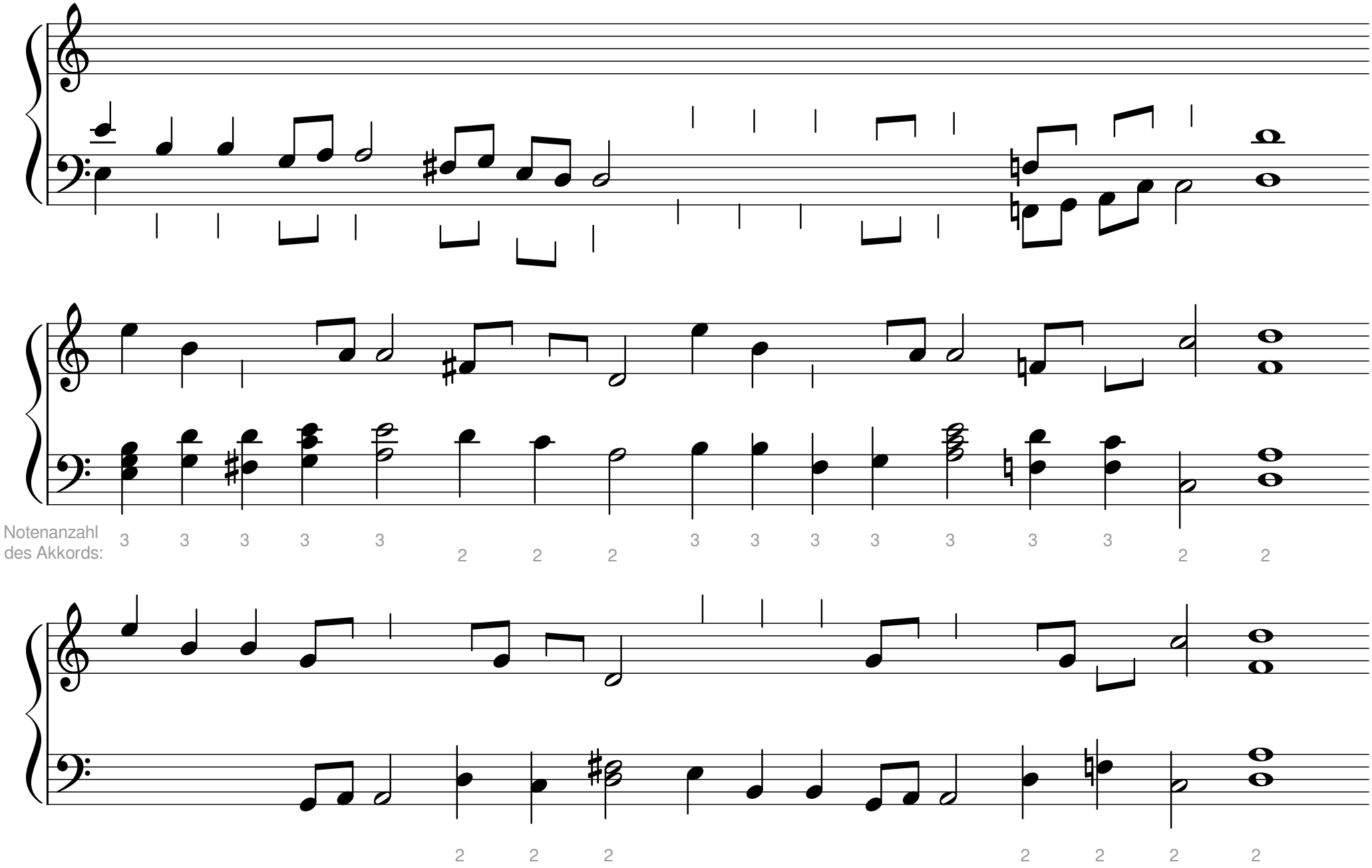
Zeile 1, Anfang
Hören
Einstimmigkeit >> Wenn nur eine einzige Melodie (Stimme) zu hören ist, bezeichnet man die Musik als einstimmig.

Zeile 2, Anfang
Hören
Zweiklänge & Dreiklänge >> Ab hier beginnt die linke Hand. Sie spielt ausschließlich Klänge, die aus zwei gleichzeitig angeschlagenen Tönen bestehen (*Zweiklänge*). Zusammen mit der Melodie ergeben sich Klänge aus drei gleichzeitig angeschlagenen Tönen (*Dreiklänge*).
Es ist zu Beginn nicht ganz leicht herauszuhören, welche beiden Töne in der linken Hand genau erklingen. Wenn es dir so ergeht, loope einen Zweiklang in der App einfach und versuche dann zum laufenden Loop einen Ton aus dem Zweiklang nachzusummen, nachzupfeifen oder nachzusingen. Wenn du während deines Ausprobierens schließlich einen Ton des Zweiklanges triffst, wirst du es sofort bemerken: Es fühlt sich so an, wie wenn nach umständlichem Herumtasten im Dunkeln der Haustürschlüssel endlich ins Schloss gleitet.

Ogives I

(Level 2)

Erik Satie
(Bearbeitung: Oliver Krämer)



Annotationen

Zeile 1, Anfang
Hören
Unisono >> Zwei oder mehr Stimmen spielen gleichzeitig ein und dieselbe Melodie. Hier tun dies eine Stimme in der linken und eine in der rechten Hand, die im Abstand von einer Oktave auseinanderliegen.

Hören
Homophonie >> In diesem Stück erklingen immer alle Stimmen gleichzeitig, denn sie folgen alle demselben Rhythmus. Die Musik schreitet in blockhaft aneinandergereihten Klängen voran, die sich anhören, als seien sie einzelne Hochhäuser in einer Skyline. Man bezeichnet so etwas als Homophonie. Das Gegenteil, eine polyphone Musik, erscheint eher wie das Gewimmel von Menschen auf einem Marktplatz, die alle mit unterschiedlicher Geschwindigkeit in verschiedene Richtungen laufen. Die Stimmen in einem polyphonen Musikstück sind zwar aufeinander bezogen, aber auch weitgehend unabhängig voneinander. Sie setzen nicht zusammen ein und hören nicht gemeinsam auf, einige bestehen vornehmlich aus langen Noten, andere aus kurzen.

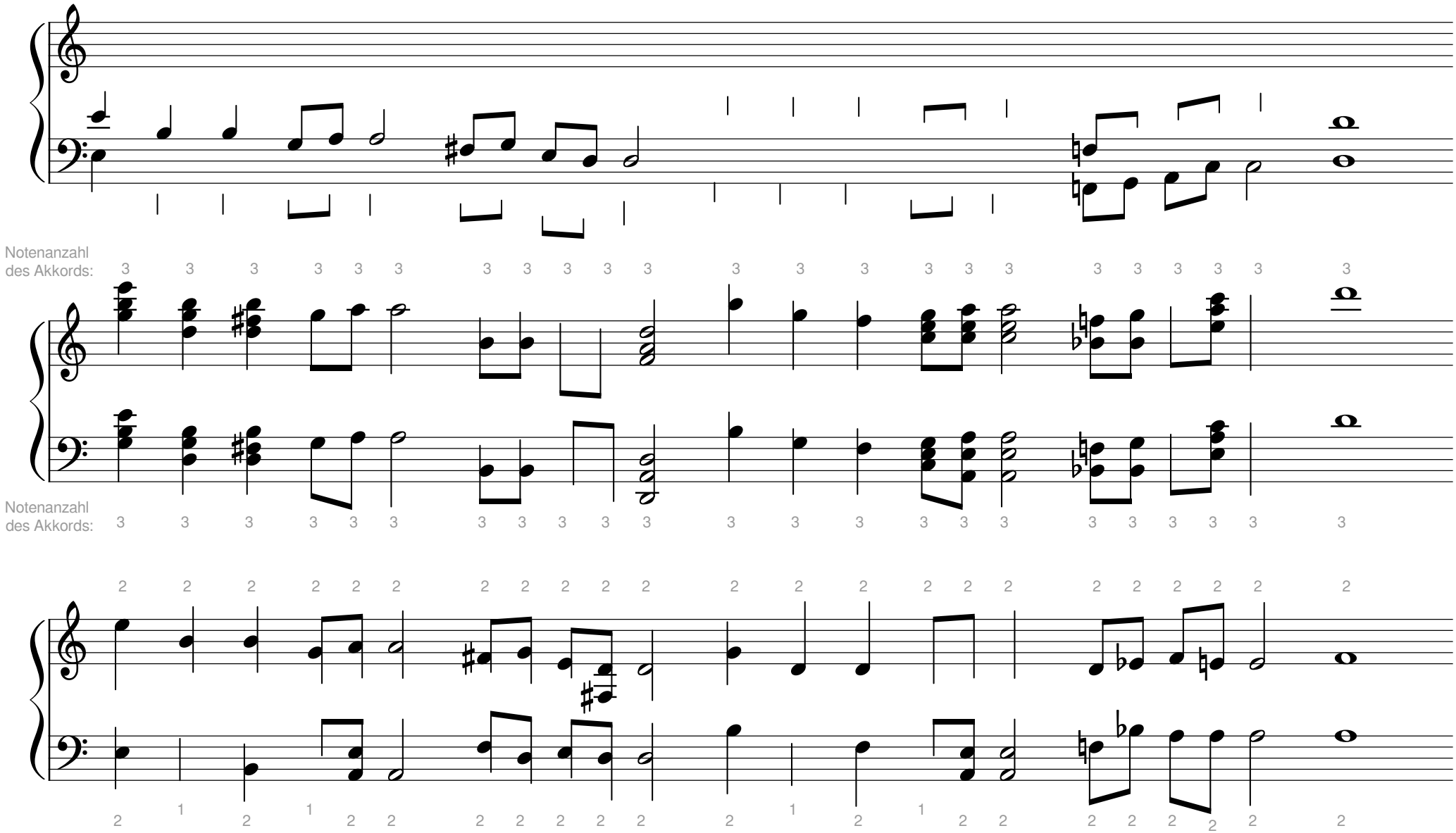
Zeile 2, Anfang
Hören
Die linke Hand spielt ab hier entweder einen Dreiklang *oder* einen Zweiklang. Kannst du hören, wann welche Variante erklingt?

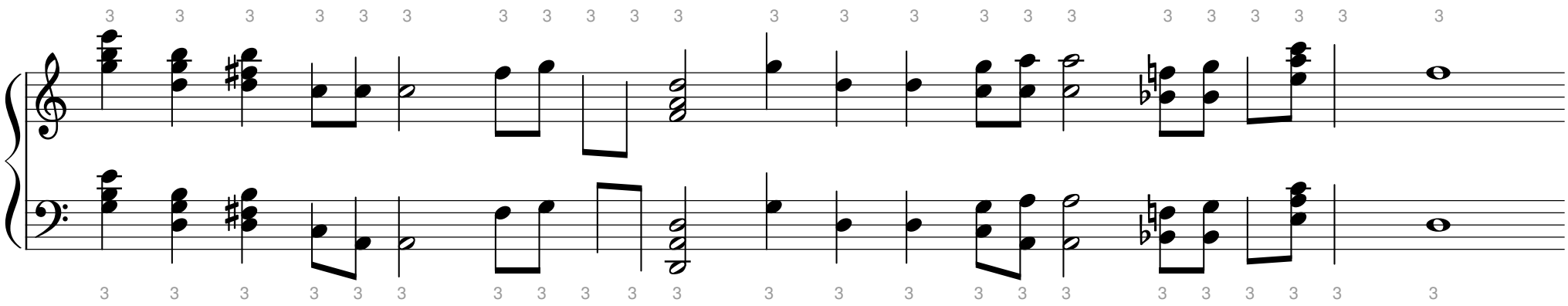
Zeile 3, Anfang
Hören
Hier spielen beide Hände wieder für kurze Zeit unisono dieselbe Melodie. Anders als zu Beginn des Stückes tun sie dies jetzt allerdings im Abstand von zwei Oktaven.

Ogives I

(Level 3)

Erik Satie
(Bearbeitung: Oliver Krämer)





Annotationen

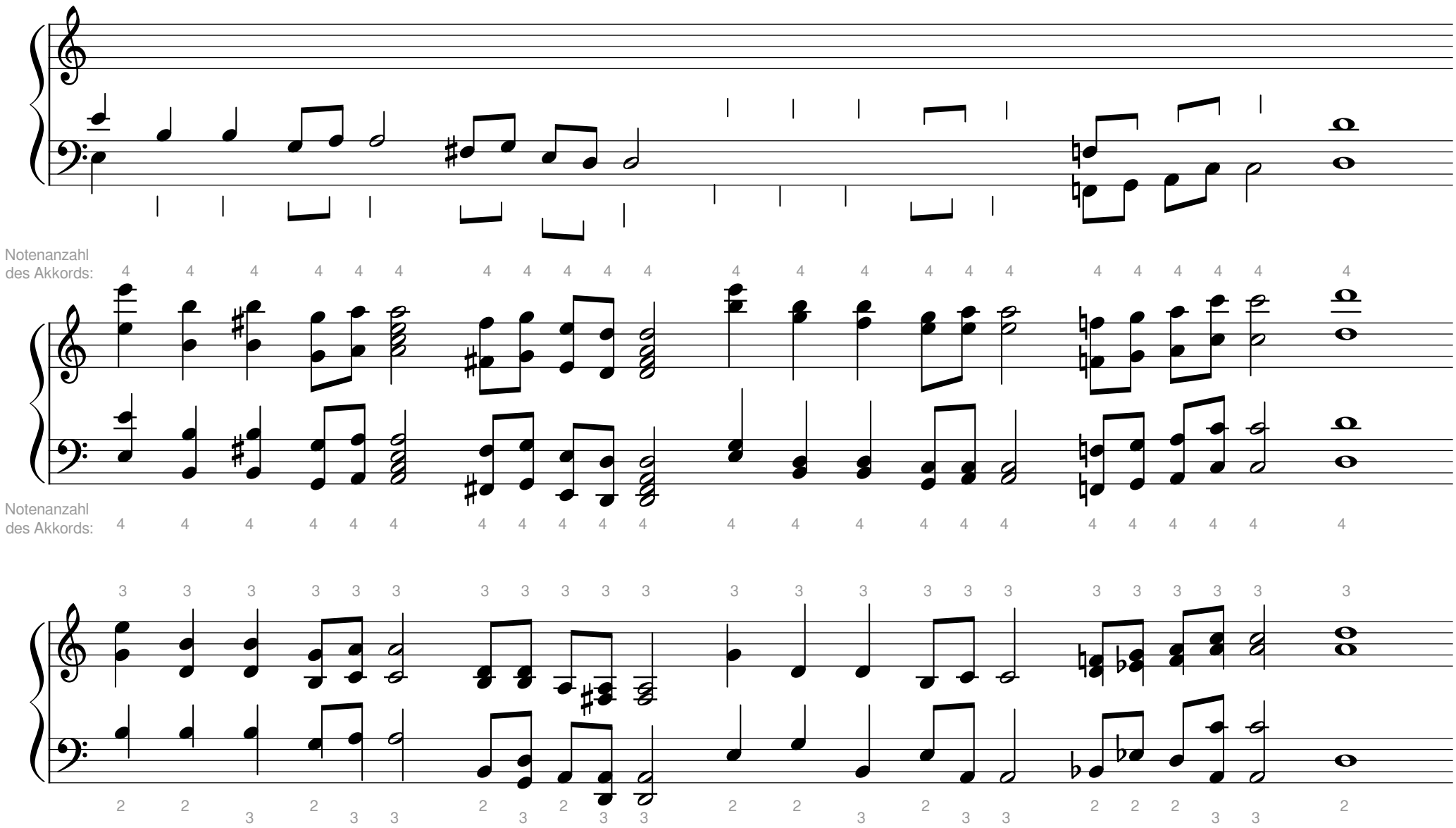
Zeile 1, Anfang
Hören
Das gesamte Stück hindurch erklingt ununterbrochen dieselbe Melodie, insgesamt vier Mal. Es gibt kein Vorspiel, kein Zwischenspiel, keinen Schlussteil. Zudem besteht die Melodie aus zwei Hälften, die interessanterweise identisch beginnen und sich nur zum Ende hin ein wenig unterscheiden.

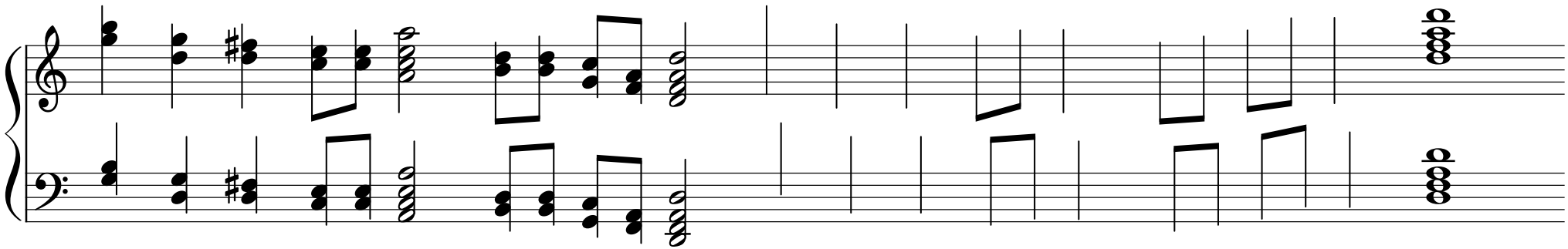
Zeile 2, Anfang
Ausprobieren
Schreibe die Akkorde heraus, die Erik Satie an dieser Stelle für die Begleitung seiner Melodie wählt. Tue dies aber nicht in Notenschrift, sondern mittels simpler Akkordbezeichnungen: *e-Moll*, *G-Dur*, *h-Moll* usw. Achtung: Bei den meisten Akkorden liegt der namengebende Grundton nicht als tiefster Ton unten, sondern zwischen den anderen Tönen versteckt. Du musst die drei Akkordtöne also zunächst ein wenig „umstapeln“, indem du einen Ton nach oben oder unten oktavierst. Erst wenn der Tonstapel „aufgeräumt“ ist, kannst du den Grundton sicher bestimmen: Nun liegt er tatsächlich als tiefster Ton ganz unten. Nicht aufgeräumte Akkorde nennt man übrigens *Umkehrungen* …
Spiele diese Akkorde sodann als einfache Dreiklänge ohne Melodie hintereinander. Experimentiere mit unterschiedlichen Umkehrungen, indem du einmal den Grundton als tiefsten Ton in die linke Hand nimmst, ein andermal die Terz oder die Quint. Setze einige Akkorde schnell hintereinander, lass andere lang ausklingen.
Spiele sie schließlich in freier Reihenfolge.

Ogives I

(Original)

Erik Satie





Annotationen

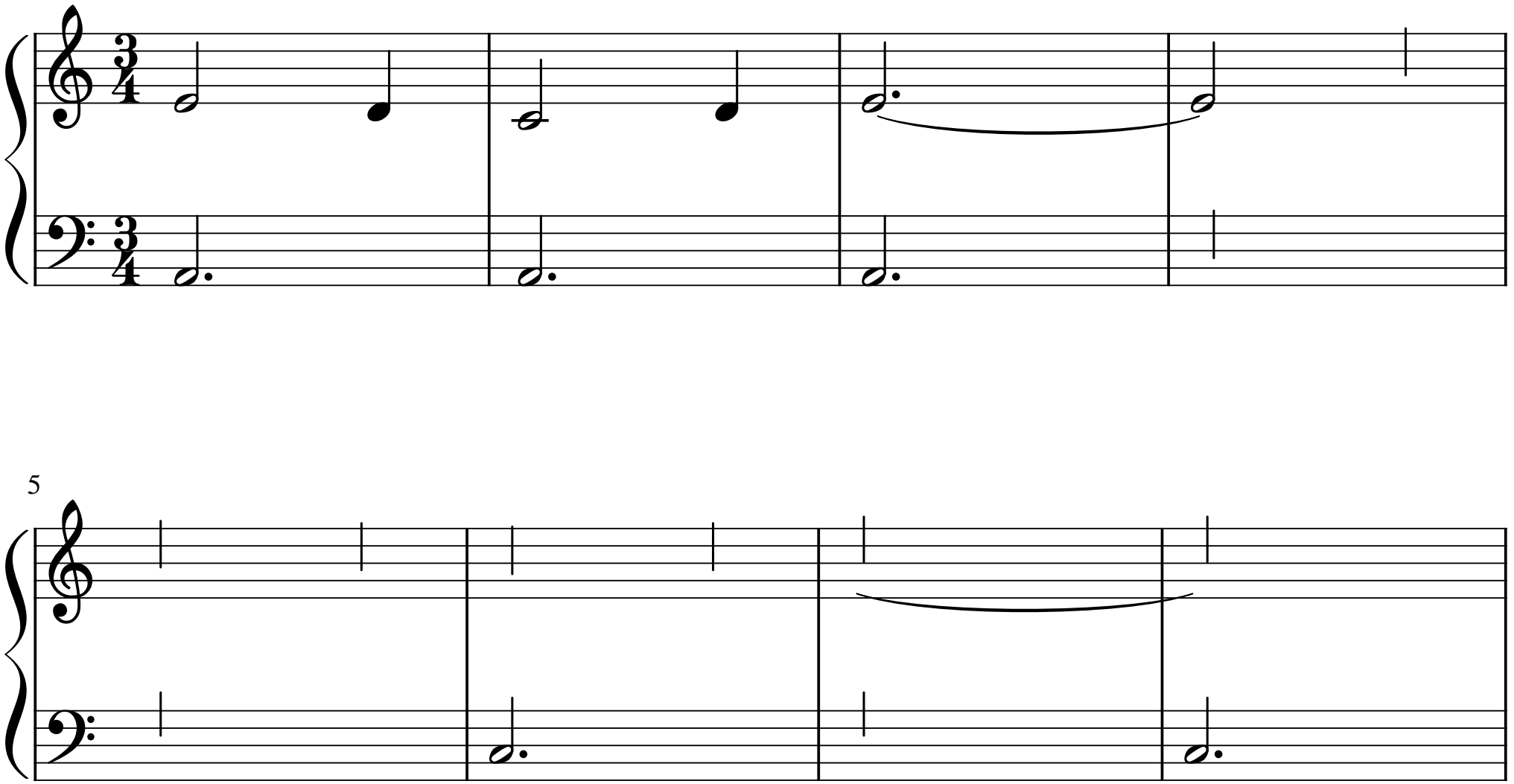
Zeile 1, Anfang
Hören
Das gesamte Stück hindurch erklingt ununterbrochen dieselbe Melodie, insgesamt vier Mal. Es gibt kein Vorspiel, kein Zwischenspiel, keinen Schlussteil. Zudem besteht die Melodie aus zwei Hälften, die interessanterweise identisch beginnen und sich nur zum Ende hin ein wenig unterscheiden.

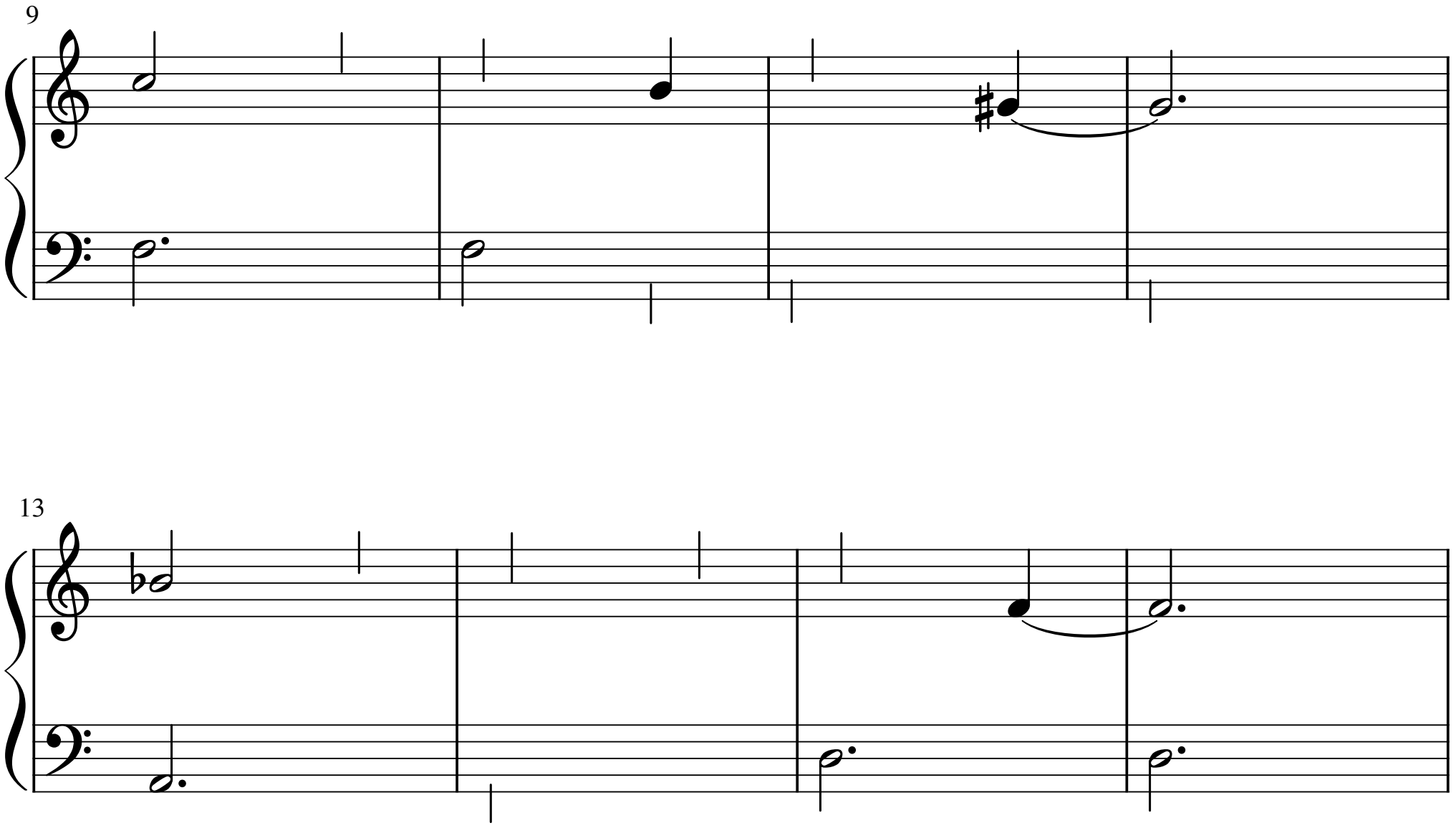
Zeile 2, Anfang
Hören
So wuchtig und harmonisch überwältigend die folgende Stelle auch klingt, das gesamte Stück besteht lediglich aus Dur- und Moll-Dreiklängen. Diese sind so raffiniert ausgewählt und zueinander so bezuglos wie möglich aneinandergereiht, dass sich kaum ein Klang vorhersehen lässt. Das Stück mäandert harmonisch durch einen großen, imaginären Raum und ist sich dabei in jedem Augenblick selbst genug.

Recuerdos de la Alhambra

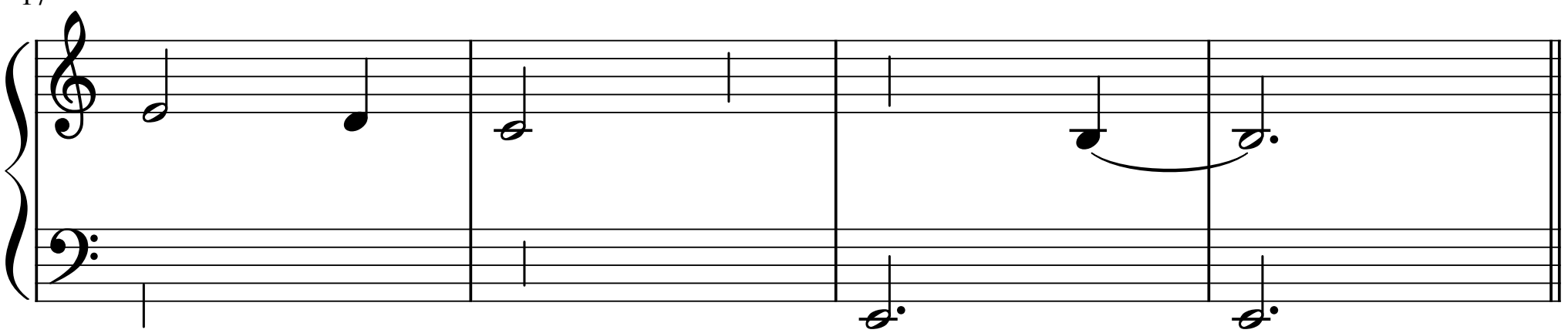
(Level 1)

Francisco Tárrega
(Bearbeitung: Andreas Doerne)

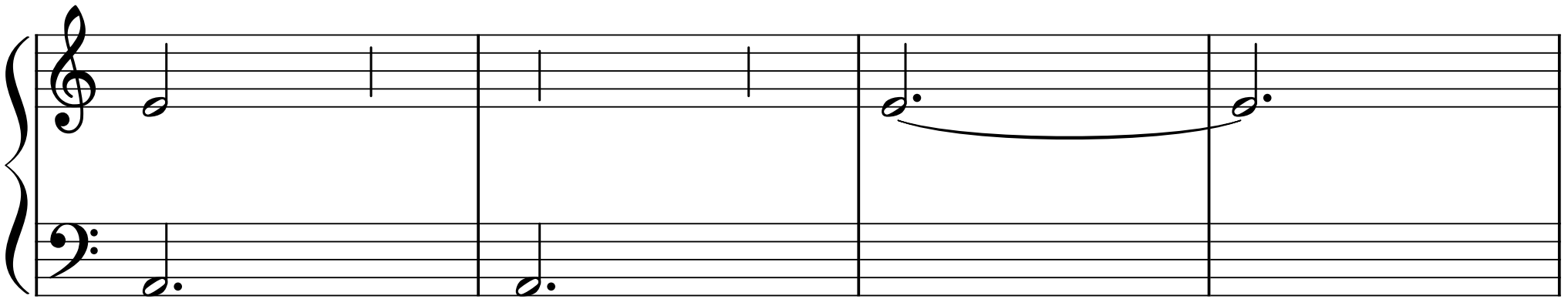



9
13

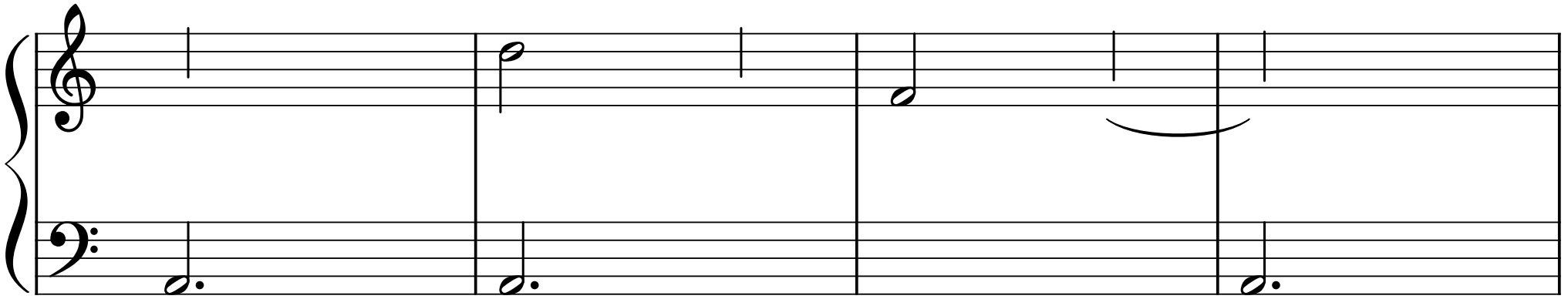
17



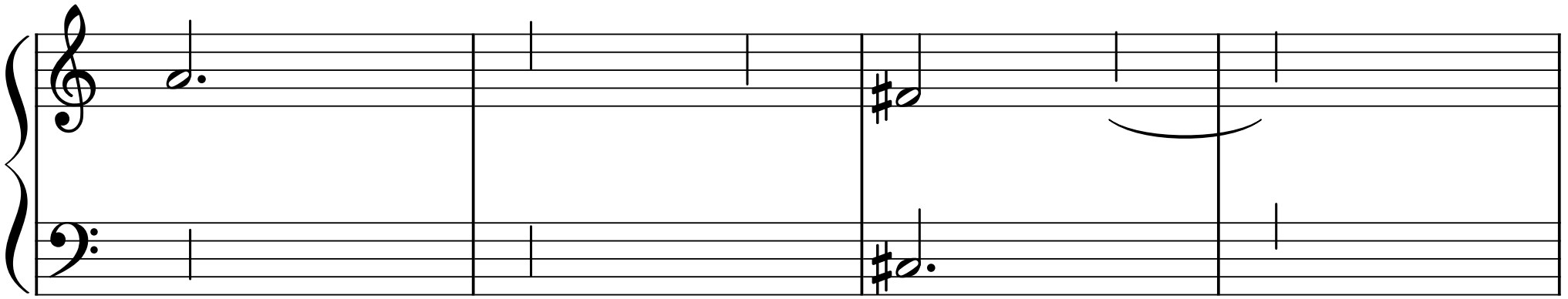
21

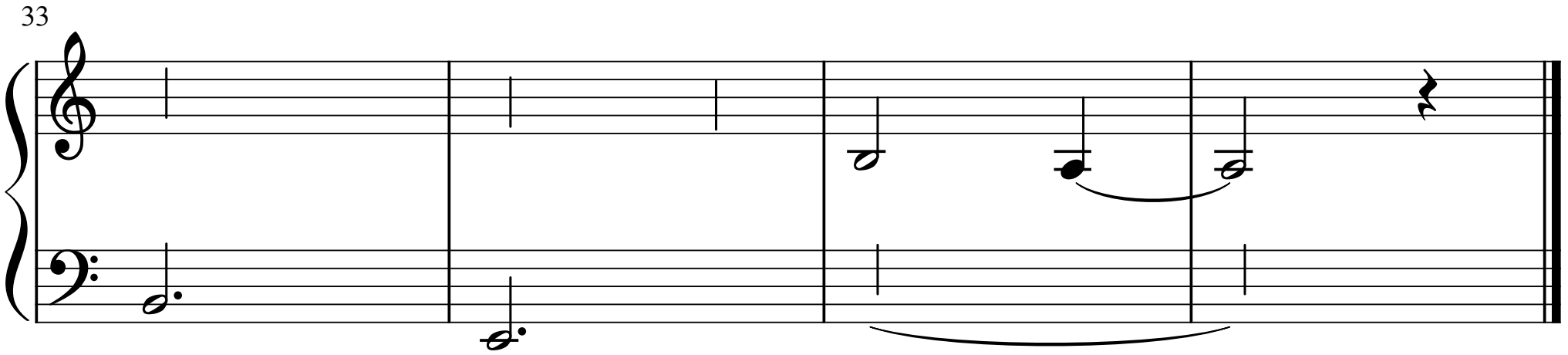


25



29




33

Annotationen

Takt 5,1
Hören
Hier wiederholt sich der vorangegangene Melodieabschnitt zwei Töne höher.

Takt 11,3
Hören
Synkope >> Wenn ein Ton (oder ein Akkord) früher erklingt, als man ihn eigentlich erwartet hätte, spricht man von einer Synkope. Synkopen sind also vorgezogene Klangereignisse. Sie überraschen den Hörer und erzeugen einen spannungsvollen Rhythmus, einen Groove. Kannst du die Synkope an dieser Stelle wahrnehmen? Wie klänge die Stelle ohne sie?
Im weiteren Verlauf des Stückes kommen noch fünf weitere Synkope vor. Kannst du sie alle hören?

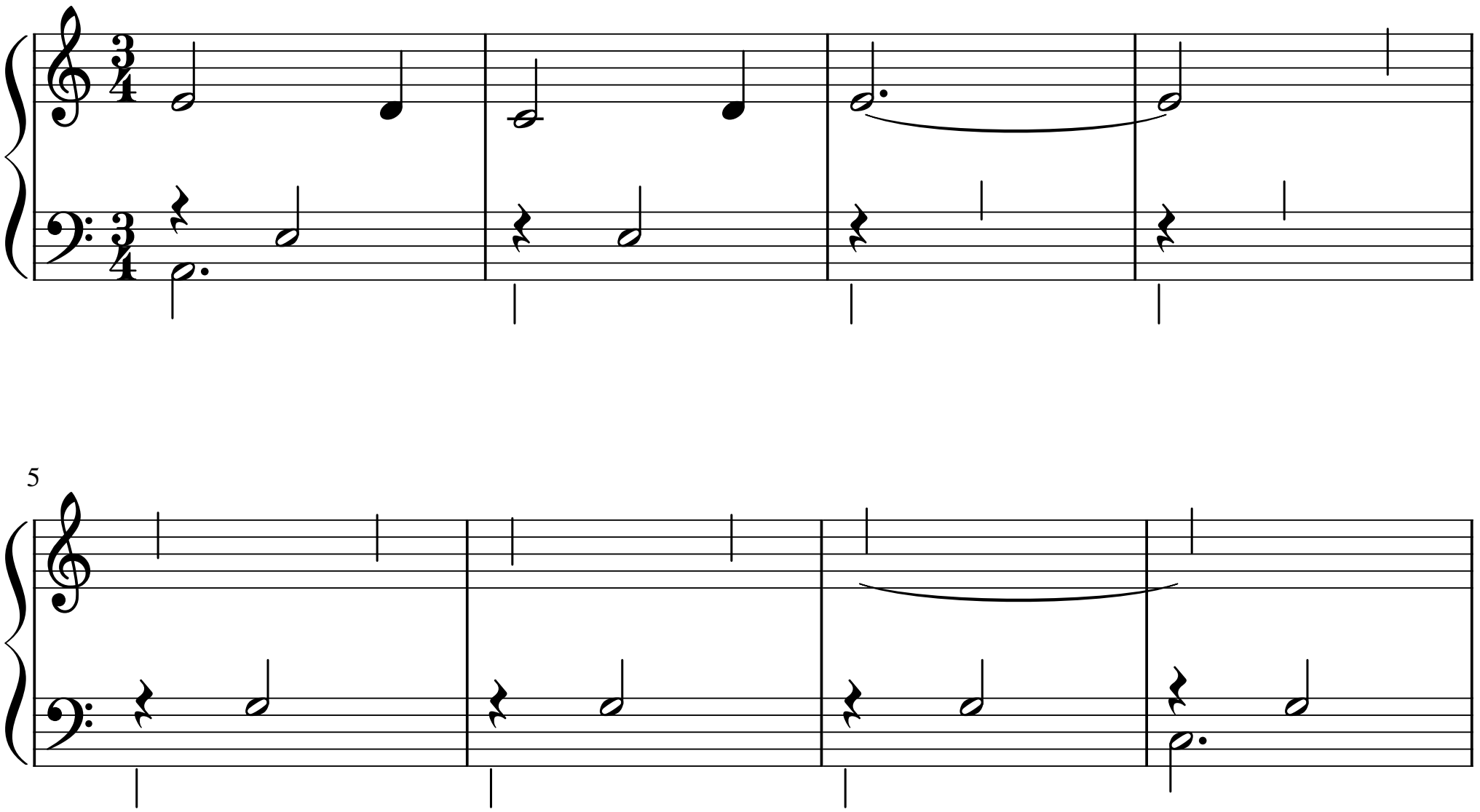
Takt 13,1
Hören
Im Folgenden wiederholt sich der vorangegangene Melodieabschnitt ganze zwei Mal auf jeweils einer tieferen Stufe.

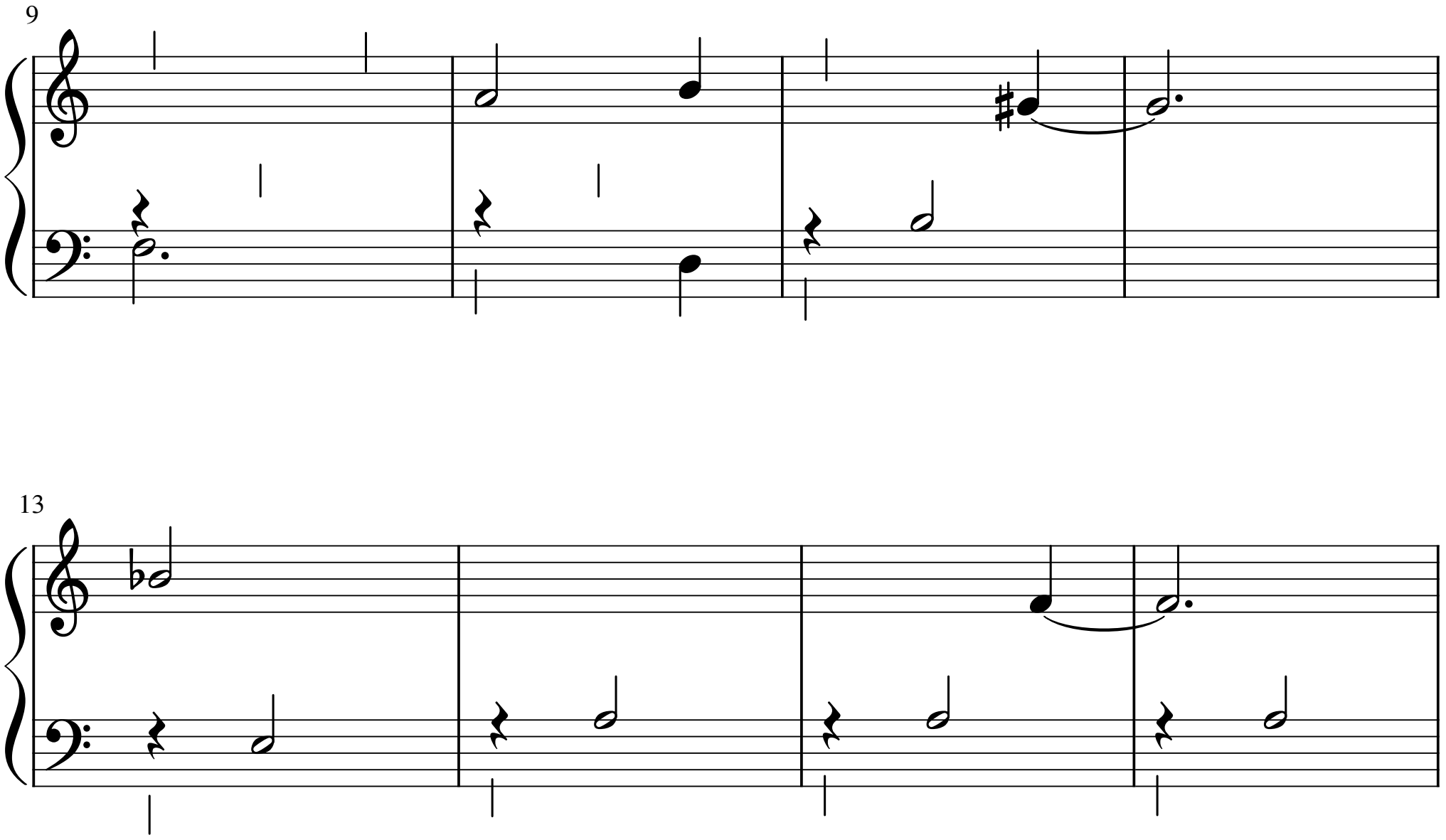
Takt 22,1
Hören
Auf diesem Ton passiert klanglich etwas Unerwartetes! Weißt du wieso? Kannst du deinen Höreindruck beschreiben?

Recuerdos de la Alhambra

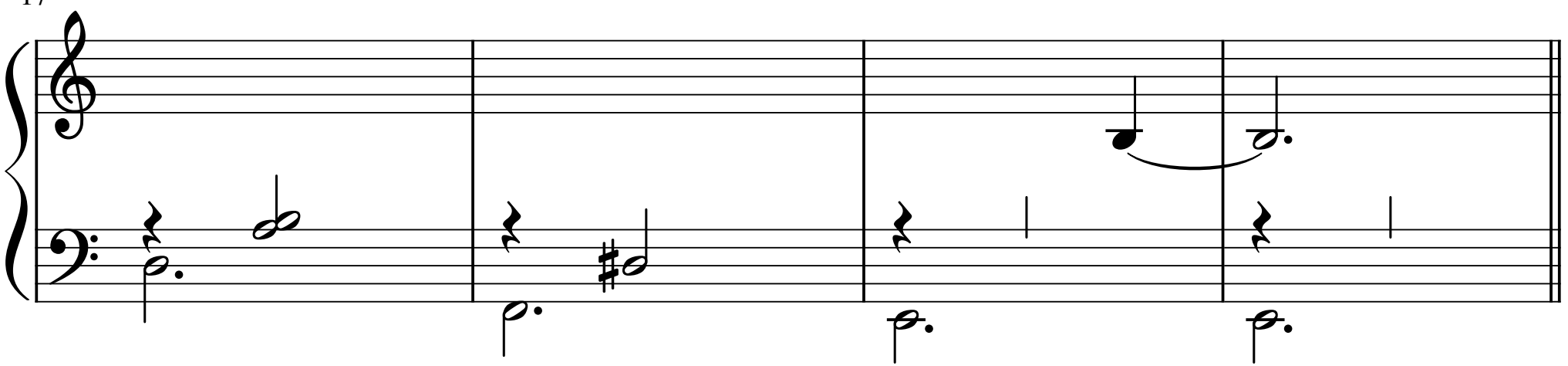
(Level 1,5)

Francisco Tárrega
(Bearbeitung: Andreas Doerne)

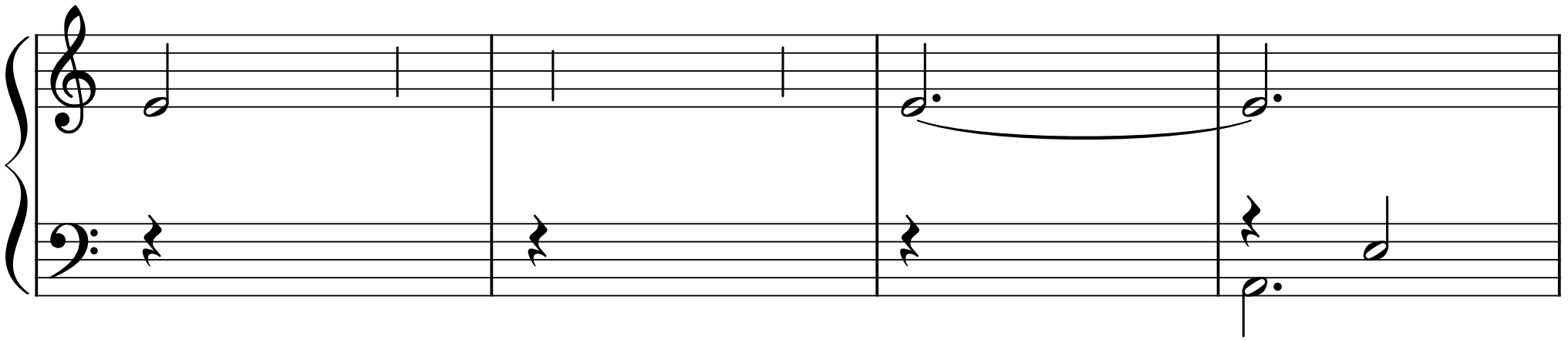


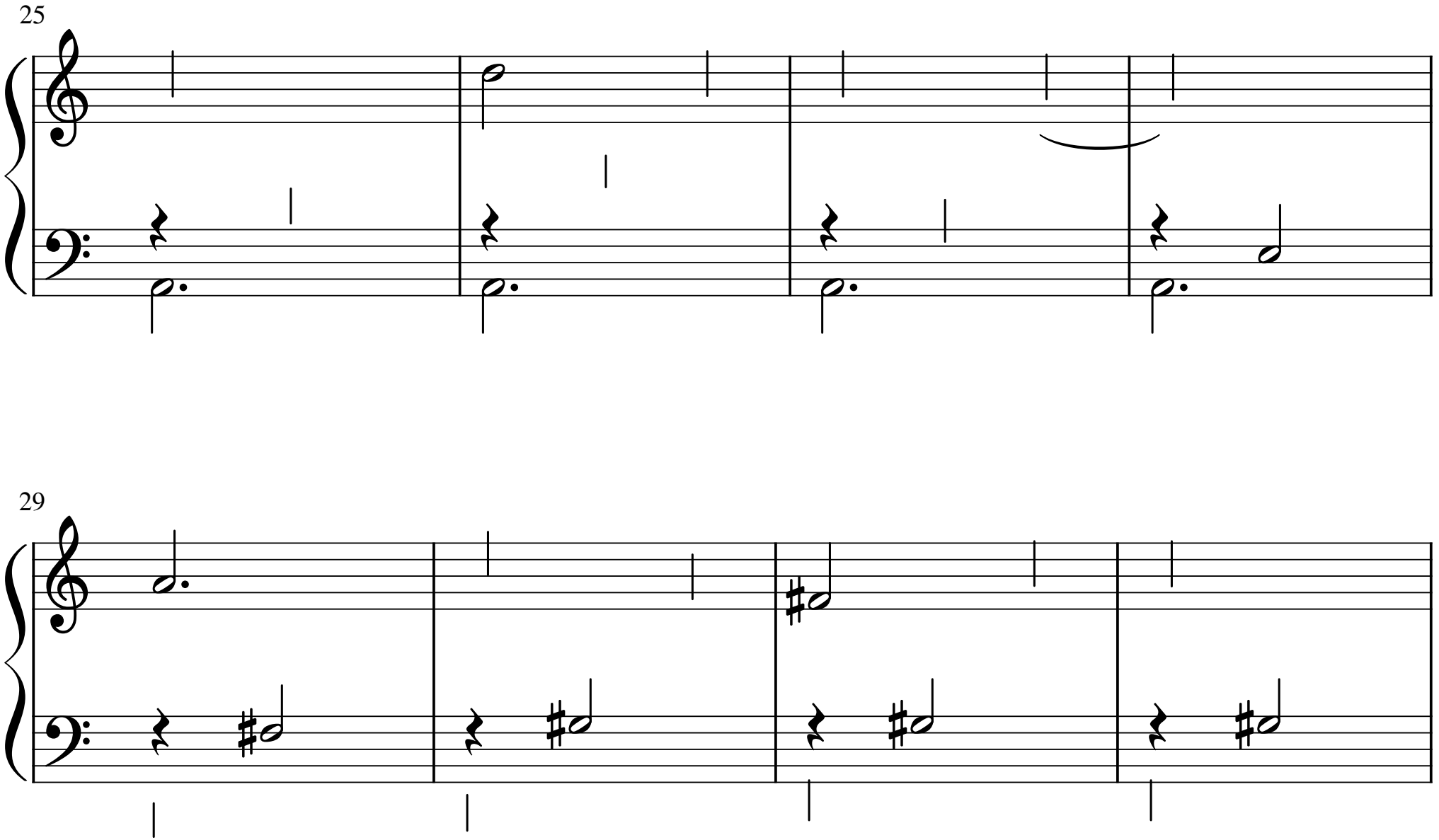

9
13

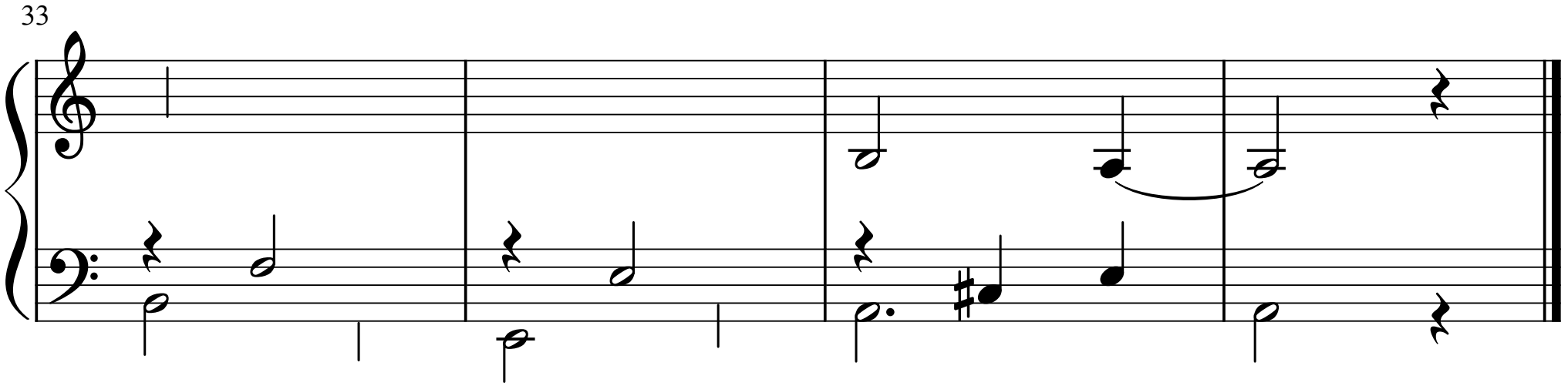
17



21




25
29


33

Annotationen

Takt 2,1
Technik-Tipp
Die Begleitung dieses Stückes besteht hauptsächlich aus gebrochenen Quinten. Diese lassen sich leicht greifen, weil die fünf Finger deiner linken Hand immer genau einen Abstand von fünf Tönen überbrücken müssen. Neben einigen Durchgangstönen kommen jedoch auch einige andere Intervalle vor, deren zwei Töne weiter auseinanderliegen und die entsprechend einen größeren Abstand zwischen Daumen und kleinem Finger benötigen. Stelle dich auf diese weiter auseinanderliegenden Intervalle ein, indem du dir etwas Zeit nimmst, um jedes einzelne als Griff zu „erfühlen".
Heißer Tipp: Übe die linke Hand auch einmal in Griffen! Diese Griffe beinhalten immer jeweils zwei Töne. Schlage beide nicht nacheinander, sondern zusammen an, eben als *ein* Griff. Wenn du danach wieder die Originalversion spielst, wirst du merken, dass du nicht mehr umständlich nach den oberen Tönen der linken Hand suchen musst :-)

Takt 5,1
Hören
Hier wiederholt sich der vorangegangene Melodieabschnitt zwei Töne höher.

Takt 11,3
Hören
Synkope >> Wenn ein Ton (oder ein Akkord) früher erklingt, als man ihn eigentlich erwartet hätte, spricht man von einer Synkope. Synkopen sind also vorgezogene Klangereignisse. Sie überraschen den Hörer und erzeugen einen spannungsvollen Rhythmus, einen Groove. Kannst du die Synkope an dieser Stelle wahrnehmen? Wie klänge die Stelle ohne sie?
Im weiteren Verlauf des Stückes kommen noch fünf weitere Synkope vor. Kannst du sie alle hören?

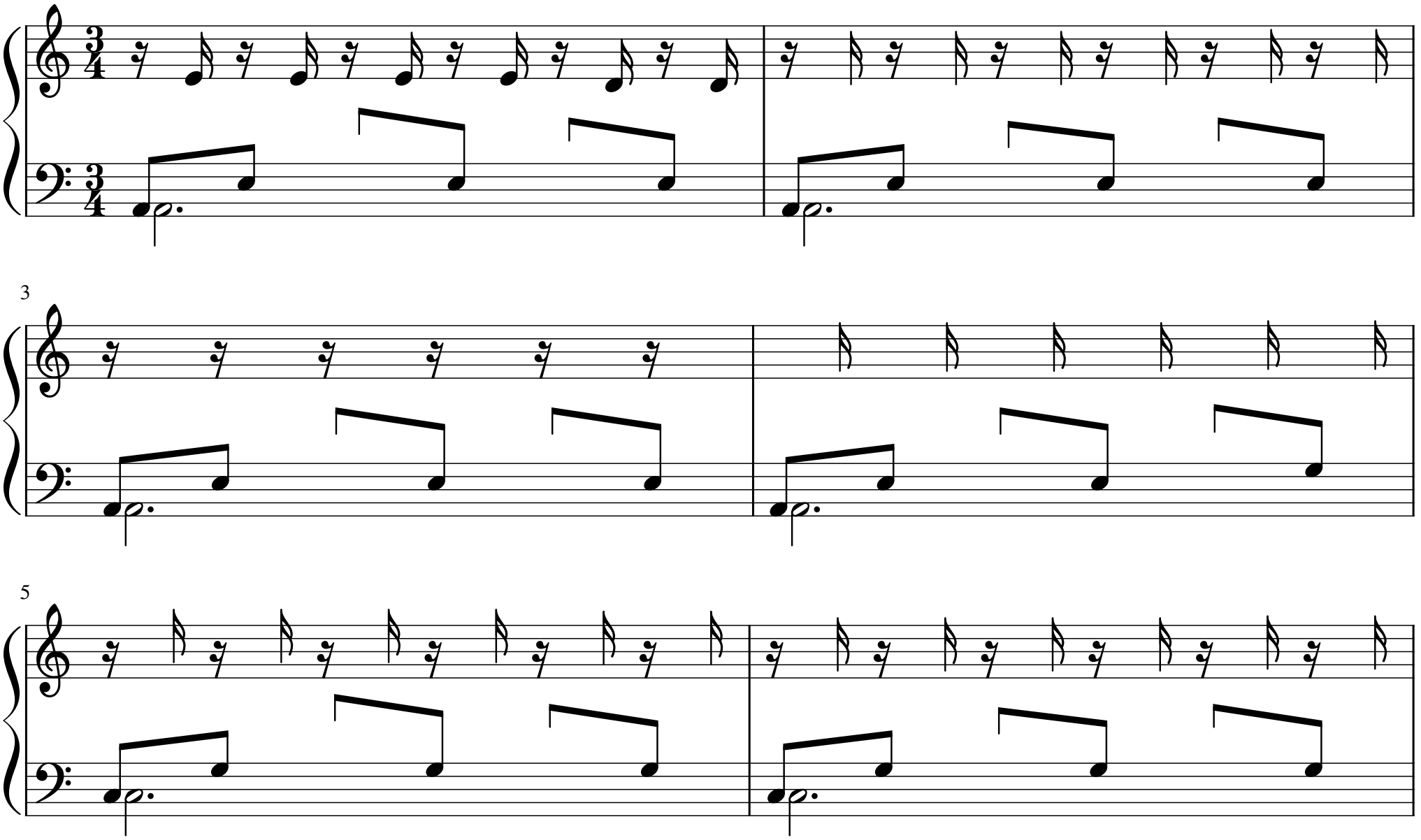
Takt 13,1
Hören
Im Folgenden wiederholt sich der vorangegangene Melodieabschnitt ganze zwei Mal auf jeweils einer tieferen Stufe.

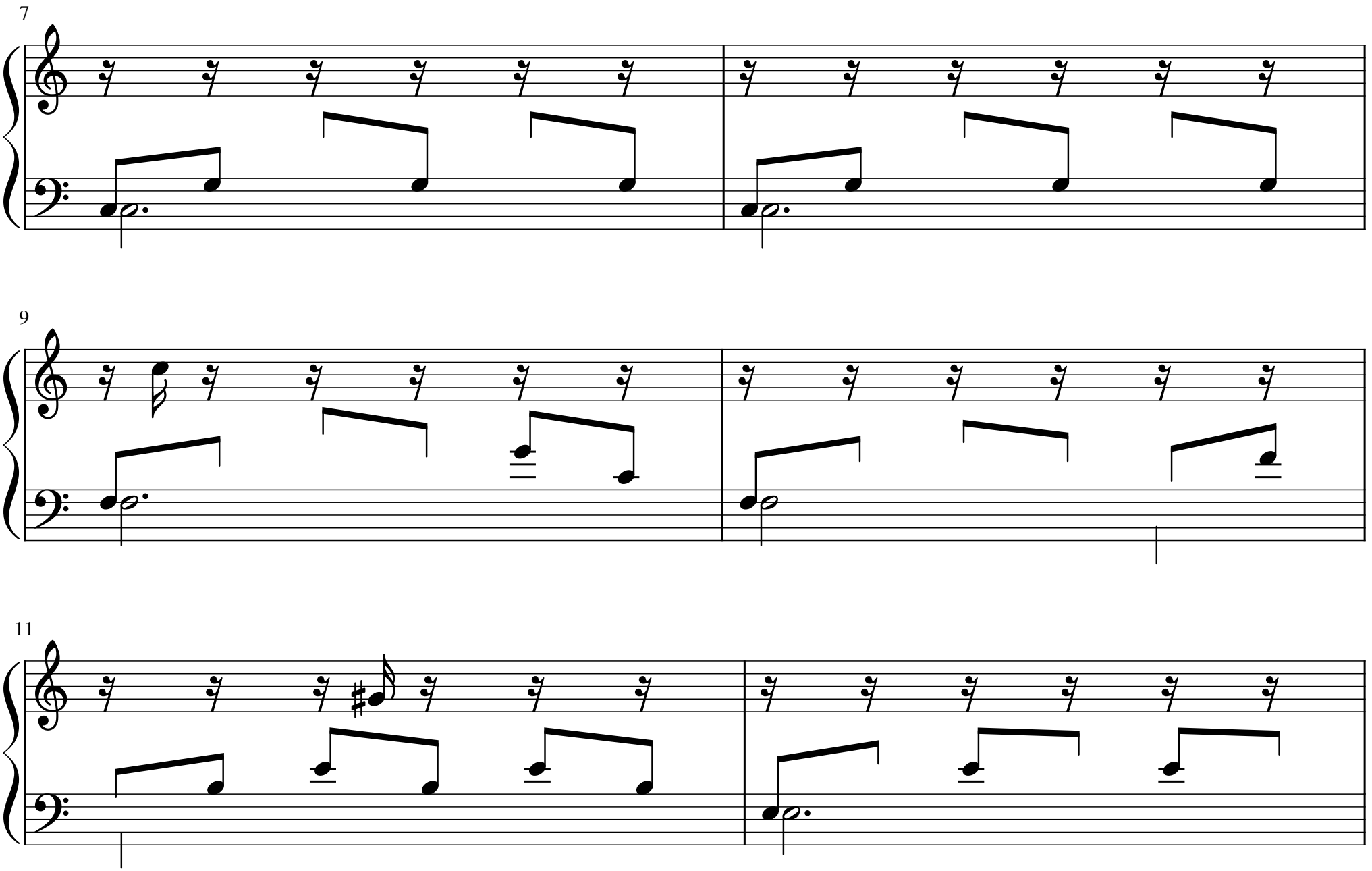
Takt 22,1
Hören
Auf diesem Ton passiert klanglich etwas Unerwartetes! Die Musik verändert ihren Klang. Weißt du wieso? Kannst du deinen Höreindruck beschreiben?

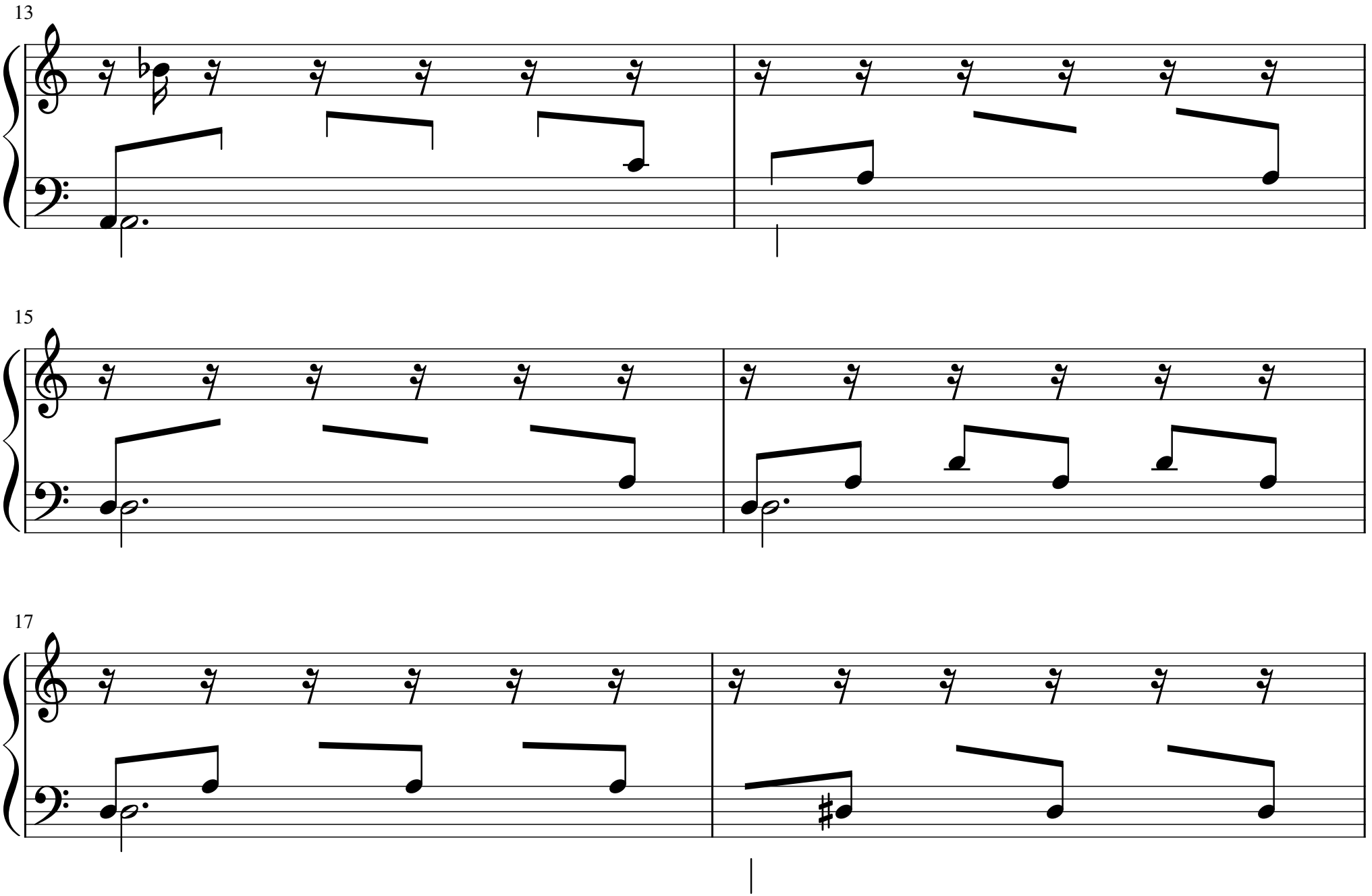
Recuerdos de la Alhambra

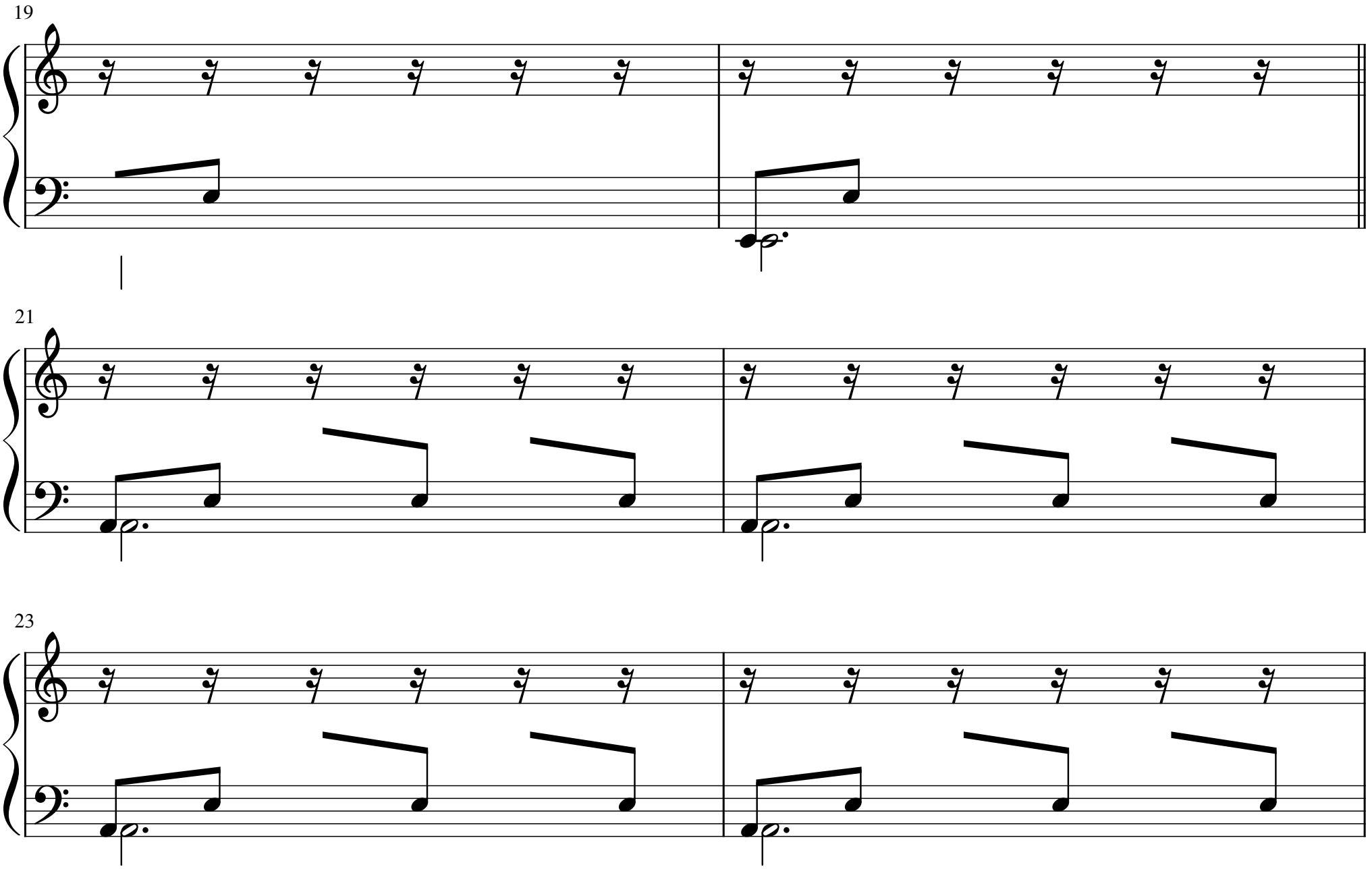
(Level 2)

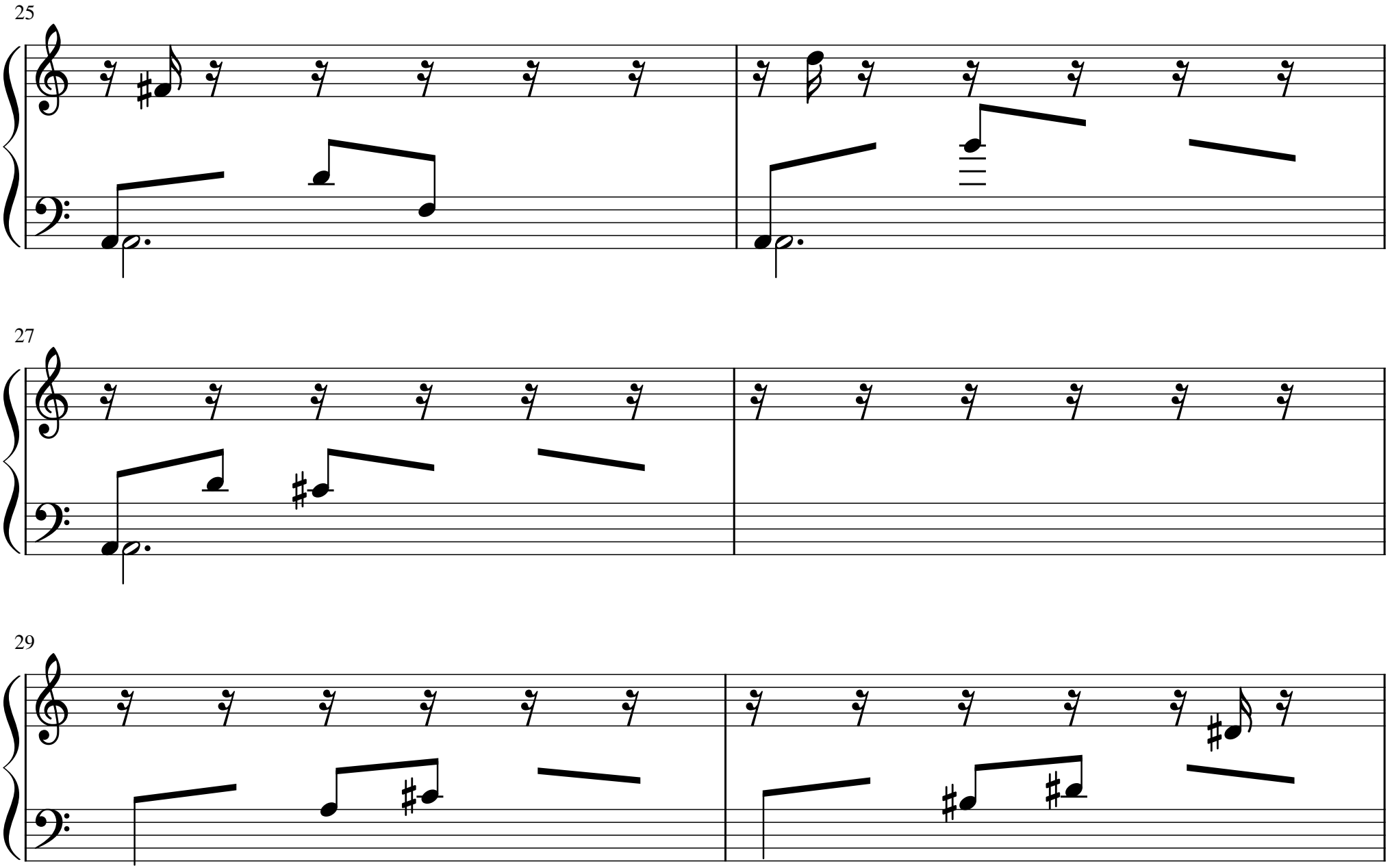
Francisco Tárrega
(Bearbeitung: Andreas Doerne)

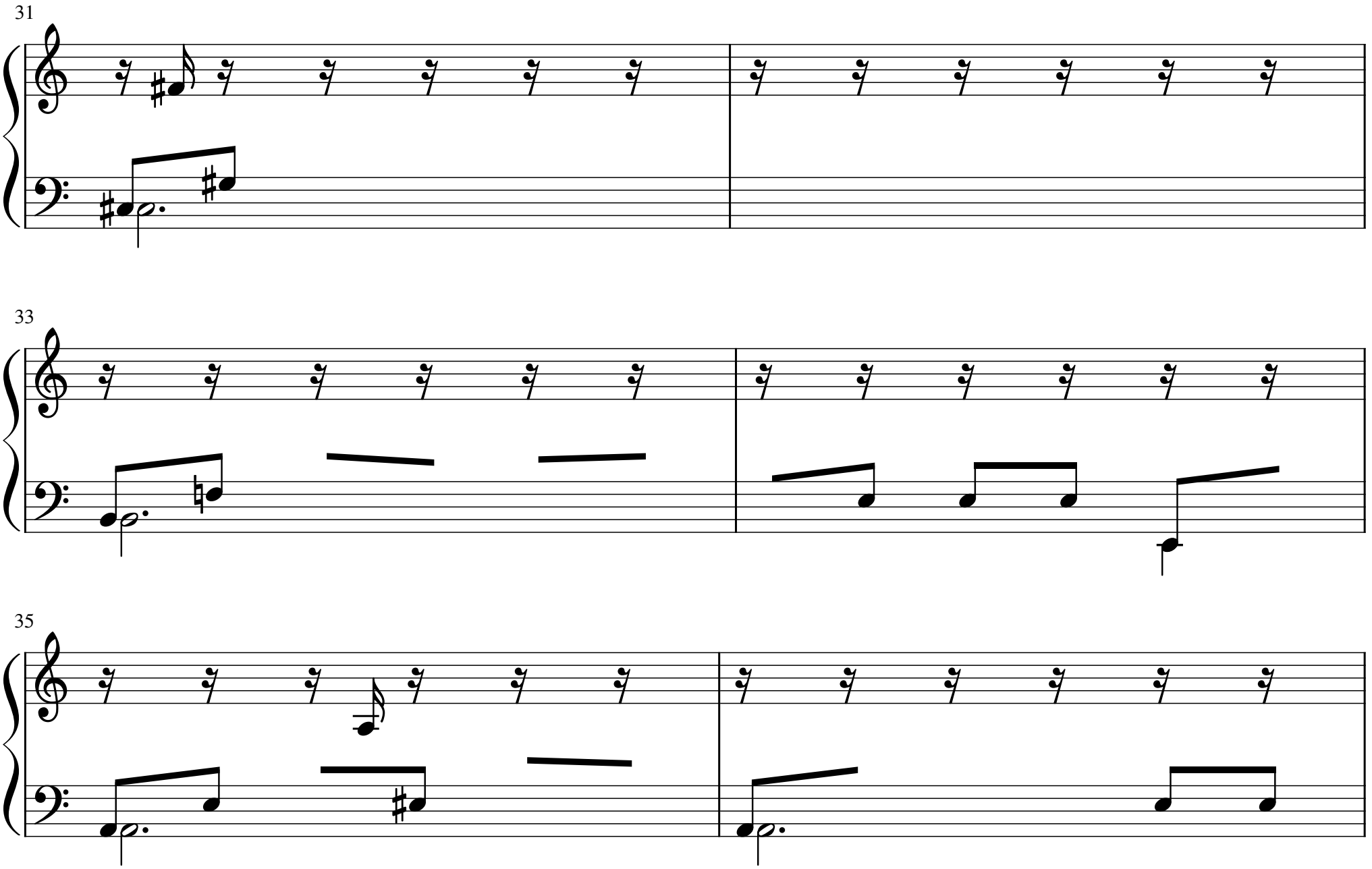



7
9
11

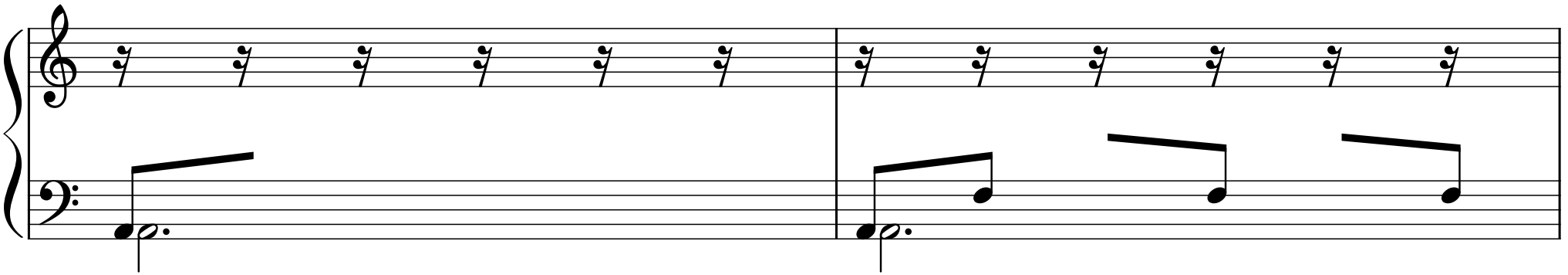

13
15
17


19
21
23

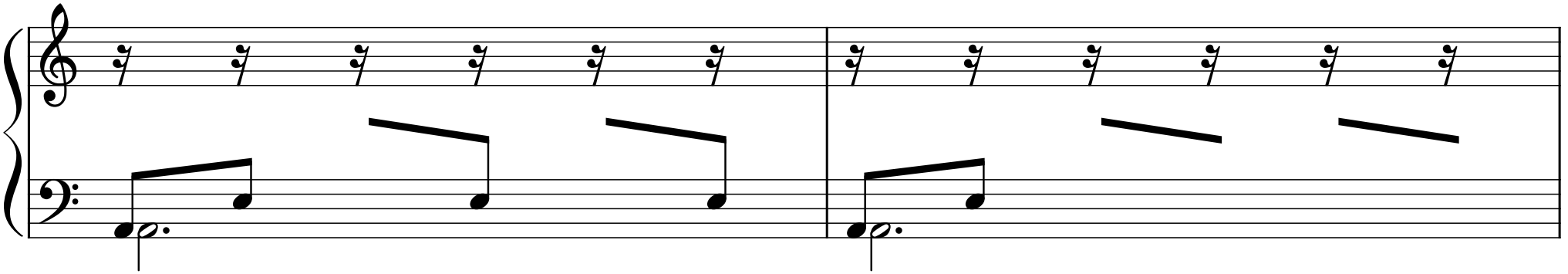

25
27
29


31
33
35

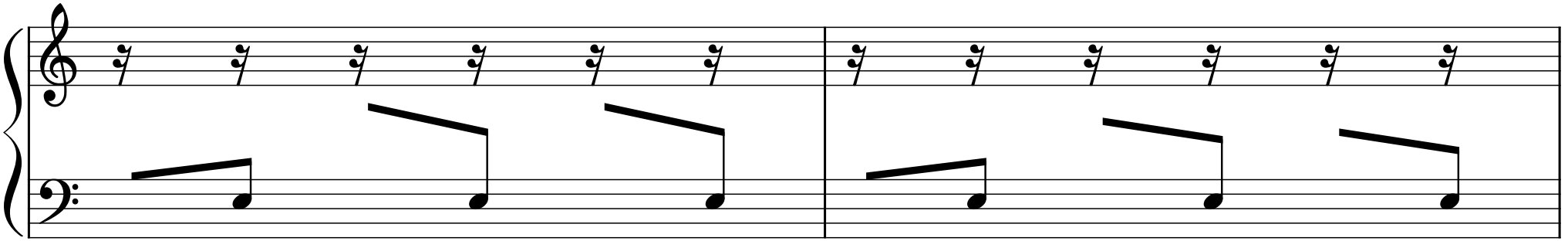
37

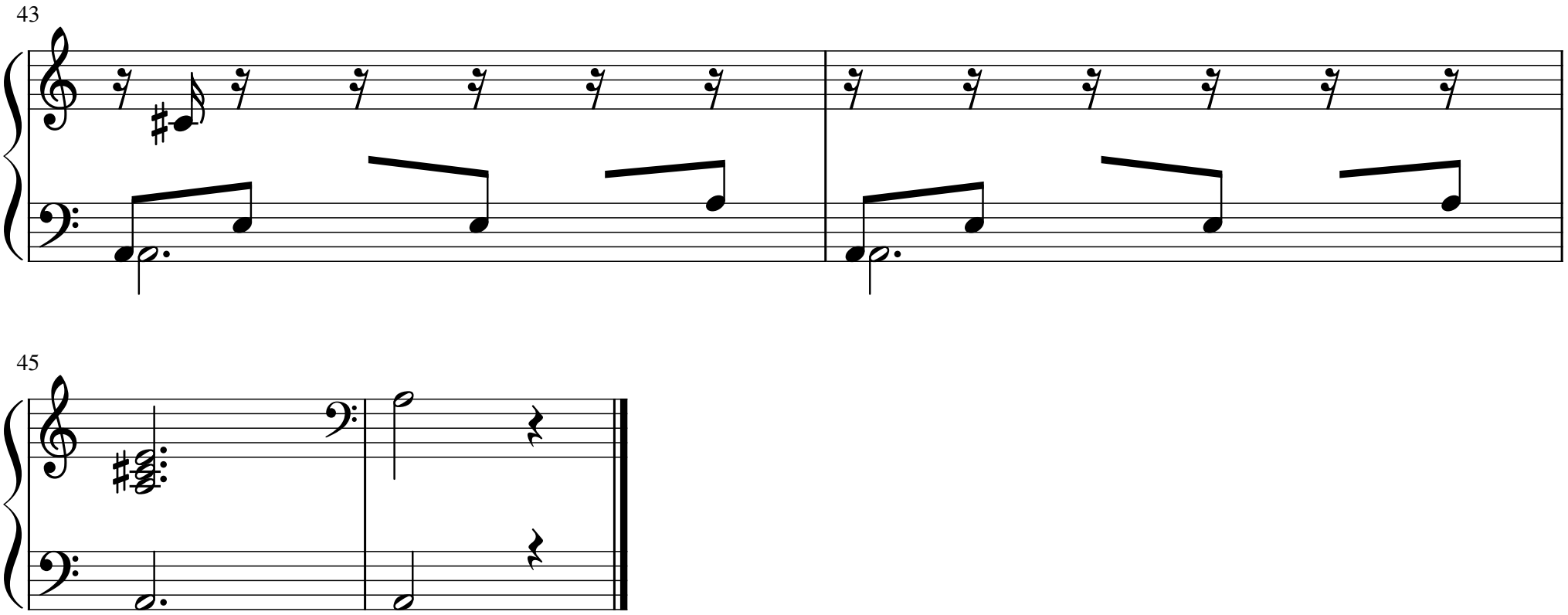


39



41




43
45

Annotationen

Takt 1,1

Hören

Das gesamte Stück über findet sich eine in die Begleitung der linken Hand eingebettete zweite Melodiestimme, die parallel zur Hauptmelodie in der rechten Hand verläuft. Kannst du sie zur Aufnahme mitpfeifen oder mitsingen?

Technik-Tipp

Die Töne dieser eingebetteten zweiten Stimme liegen immer auf jenen Tasten, die vom Daumen der linken Hand angeschlagen werden. Versuche also, die Töne deines linken Daumens immer ein wenig schwerer und somit lauter zu spielen als die anderen Töne der Begleitung.

Takt 1,3

Technik-Tipp

Die Begleitung besteht fast durchgängig aus gebrochenen Dreiklängen in *weiter Lage*. Ein Dreiklang entsteht ganz einfach, wenn du die fünf Finger deiner linken Hand auf fünf nebeneinander liegende Tasten legst und dann den kleinen Finger, den Mittelfinger und den Daumen anschlägst. Das wäre die *enge Lage* eines Akkordes. Nimmst du nun den Ton in der Mitte heraus und setzt ihn eine Oktave nach oben, hast du eine weite Lage. Die drei Töne des Akkordes liegen nun plötzlich so weit auseinander, dass sie mit einer Hand fast schon nicht mehr zu greifen sind.
Wenn du nun diese gebrochenen Akkorde in weiter Lage komfortabel spielen willst, solltest du den jeweils mittleren Ton, der zumeist mit dem Zeigefinger angeschlagen wird, als „Greif-Anker“ benutzen. Während der kleine Finger mit dem tiefsten Ton und der Daumen mit dem höchsten Ton ihre Taste nach dem Anschlag verlassen, bleibt der Zeigefinger mit seiner Taste immer in Fühlkontakt. Dabei begleitet dein lockeres Handgelenk das Spiel mit einer geschmeidigen Bewegung von links nach rechts und wieder zurück. Es ist eine ähnliche Bewegung, wie wenn du jemandem zuwinkst …

Takt 15,1und

Hören

Hier gerät das Spielmuster der Begleitung kurz aus dem Tritt: Schon der zweite Ton muss mit dem Daumen gespielt werden! Und der anschließende dritte Ton ebenfalls …

Takt 25,1
Technik-Tipp
In den nächsten drei Takten spreizt sich die Begleitung ganz schön weit auseinander. Die linke Hand muss entsprechend noch größere Sprünge bewältigen als sowieso schon.
Spiele die Stelle ein paar Mal mit der linken Hand allein, um ein Gefühl für diese Sprünge zu bekommen. Bleibe nach dem Anschlag auf keiner Taste mit dem Finger liegen, sondern greife die Tasten im „Vorüberfliegen“ und benutze das Pedal.

Takt 21,1
Hören
„Verduren“ >> Obwohl das Stück in Moll steht, erscheint das Thema hier auf einmal in Dur! Die klangliche Wirkung ist ziemlich stark: Graue Wolken verziehen sich, der Himmel klart auf …

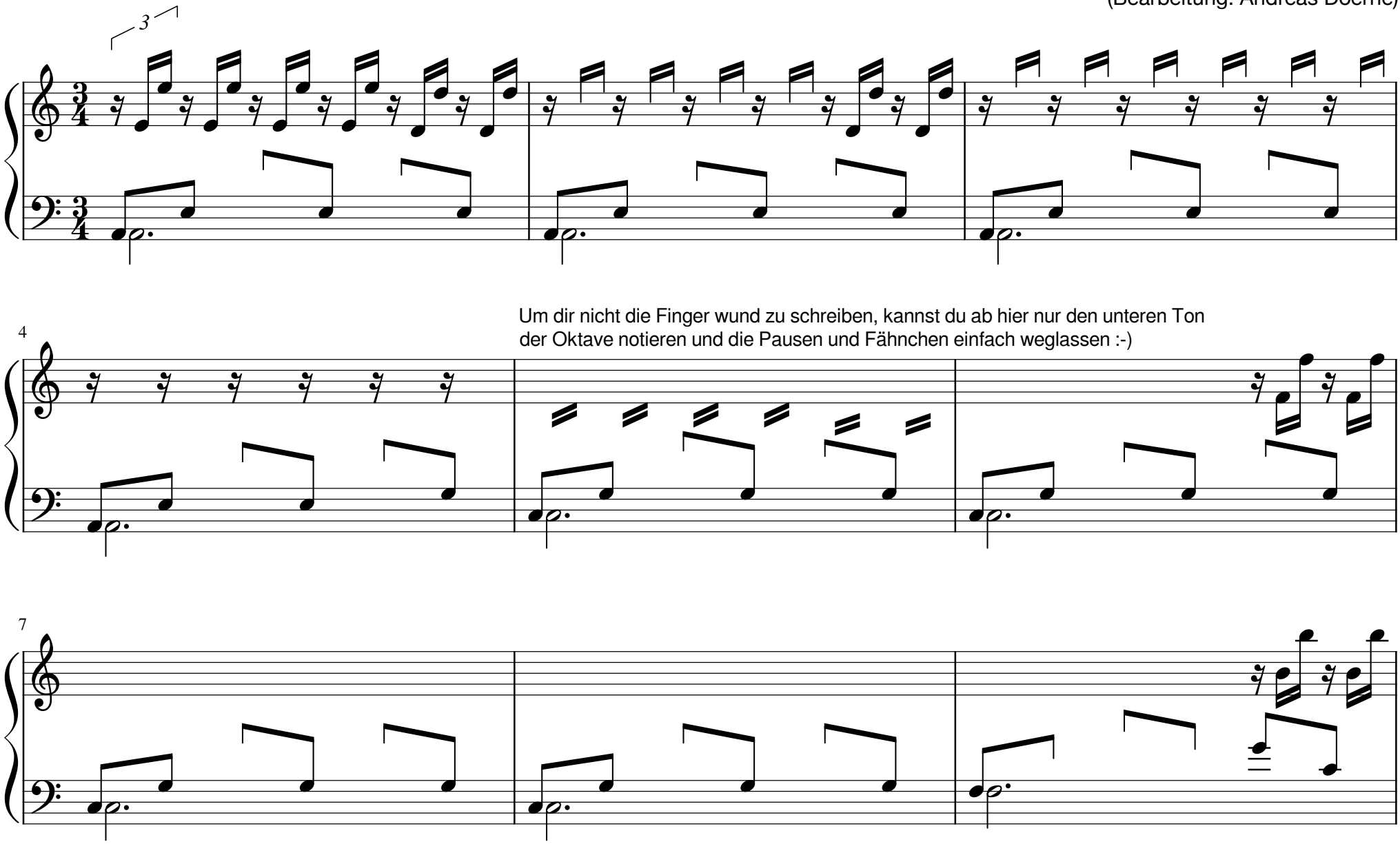
Takt 27,1und
Hören
Hier gerät das Spielmuster der Begleitung wieder kurz aus dem Tritt: Schon der zweite Ton muss mit dem Daumen gespielt werden! Und der anschließende dritte Ton ebenfalls …

Takt 35,2
Hören
Chromatik >> Hier kannst du eine kurze Chromatik in der linken Hand hören. Die Linie bewegt sich zwei Halbtöne hoch und gleich wieder zurück. Hörst du es?

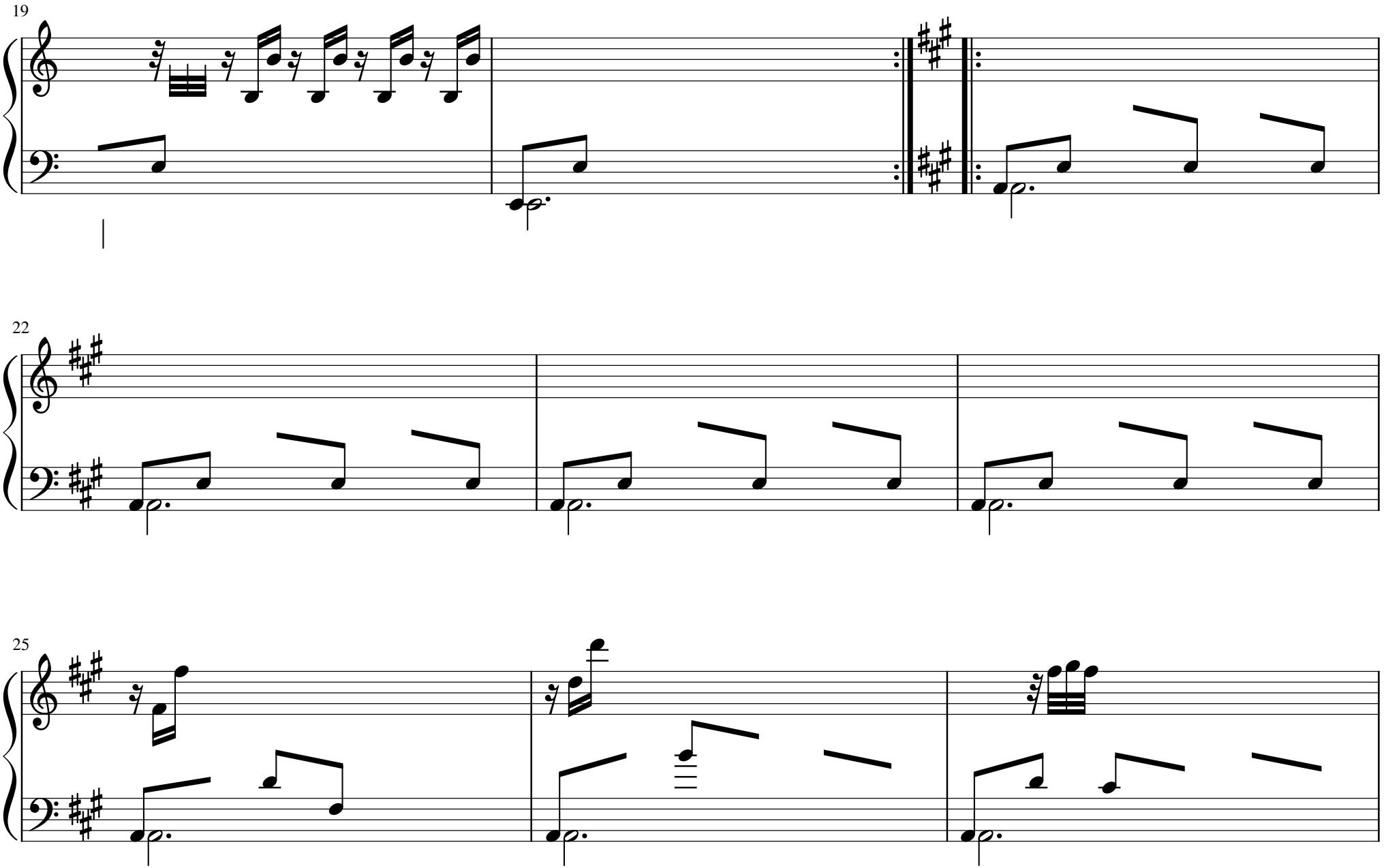
Recuerdos de la Alhambra

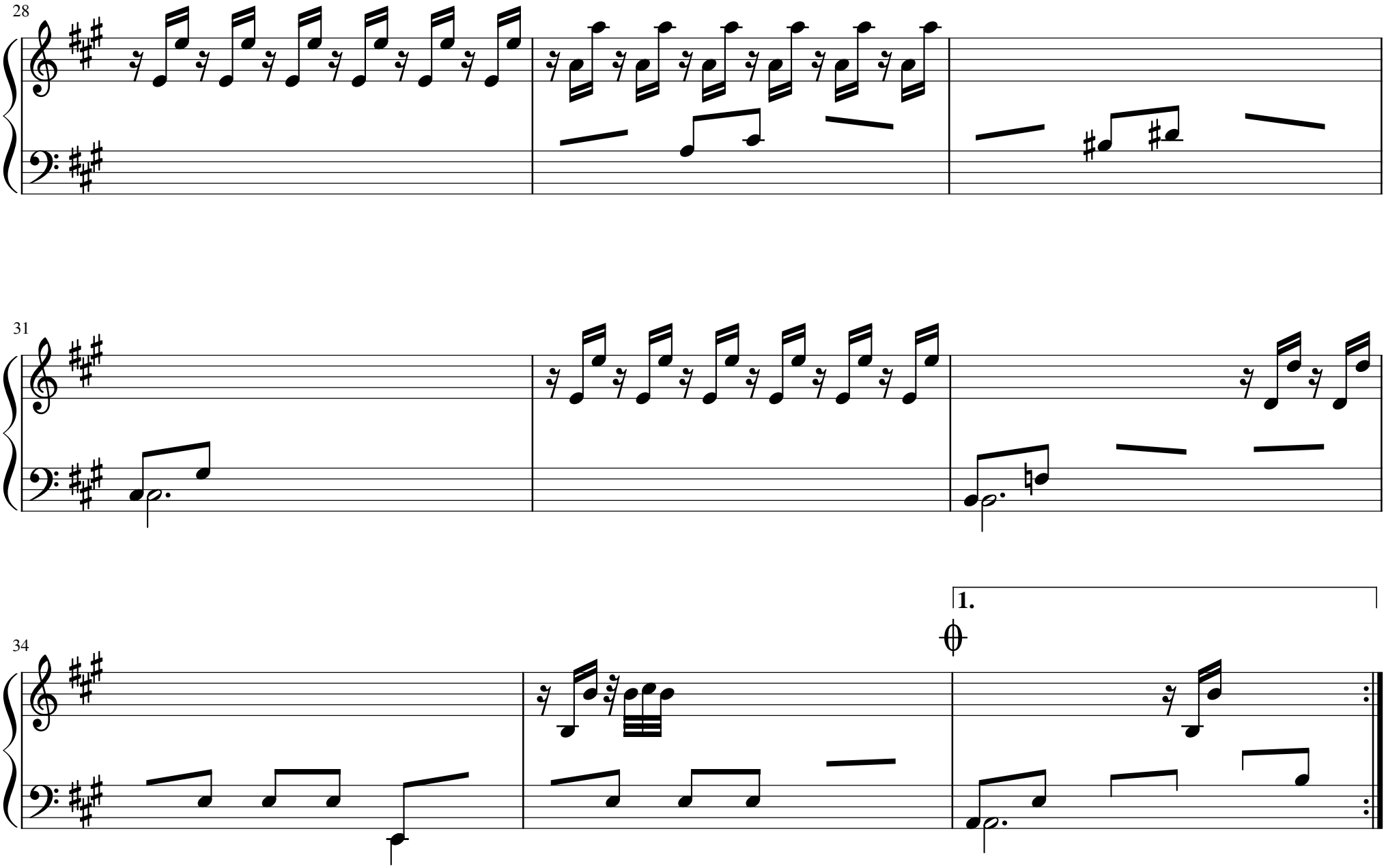
(Level 3)

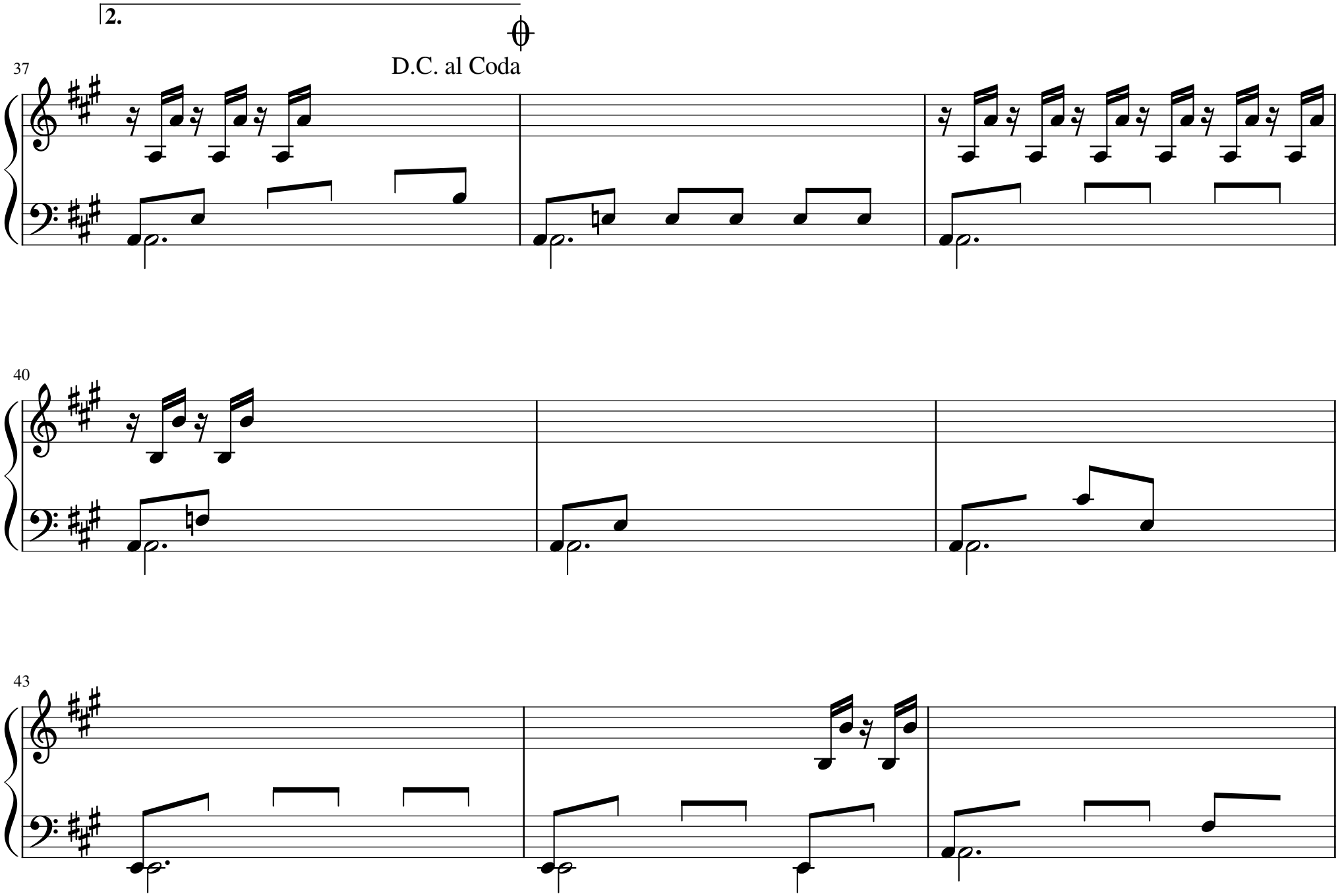
Francisco Tárrega
(Bearbeitung: Andreas Doerne)

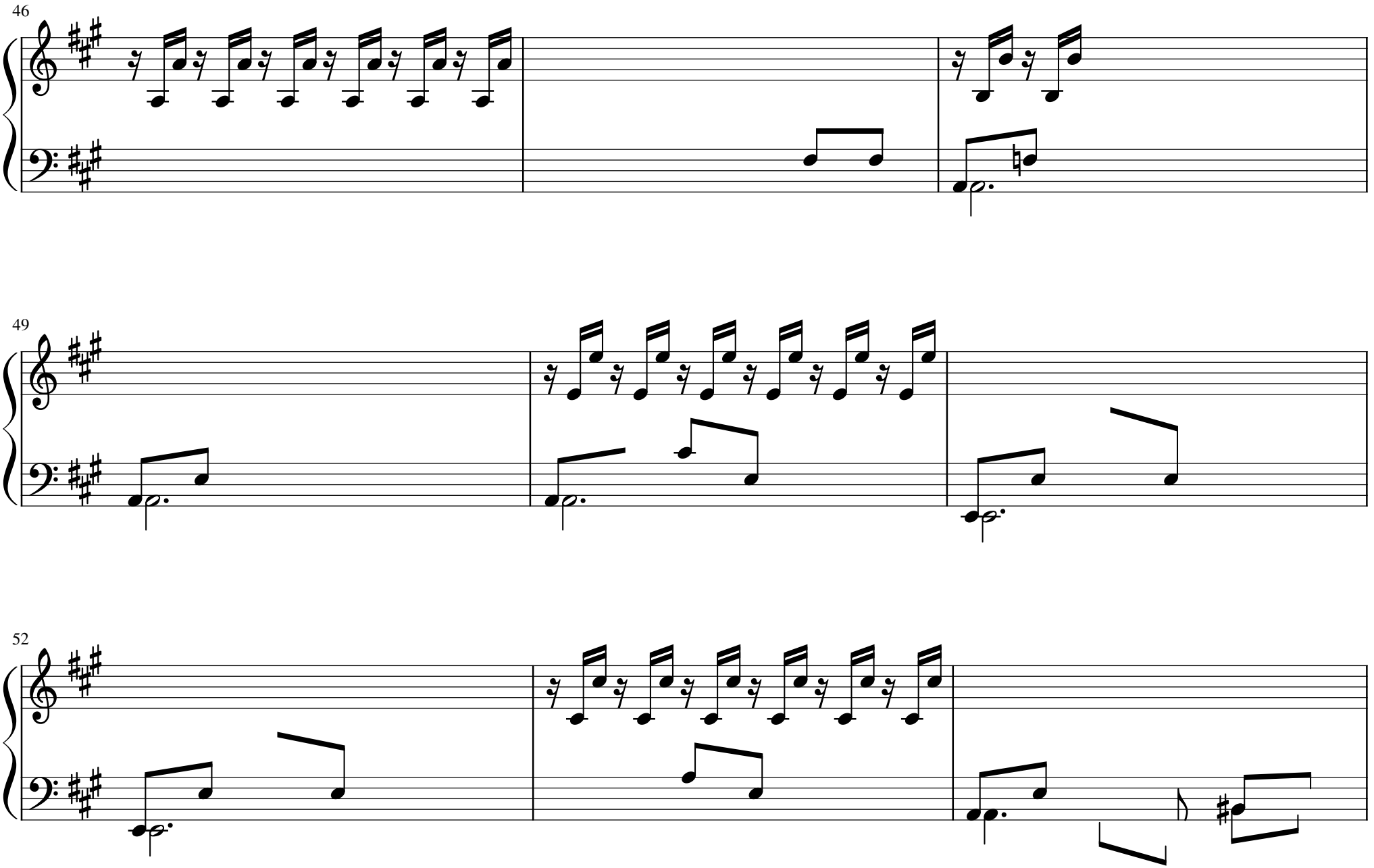


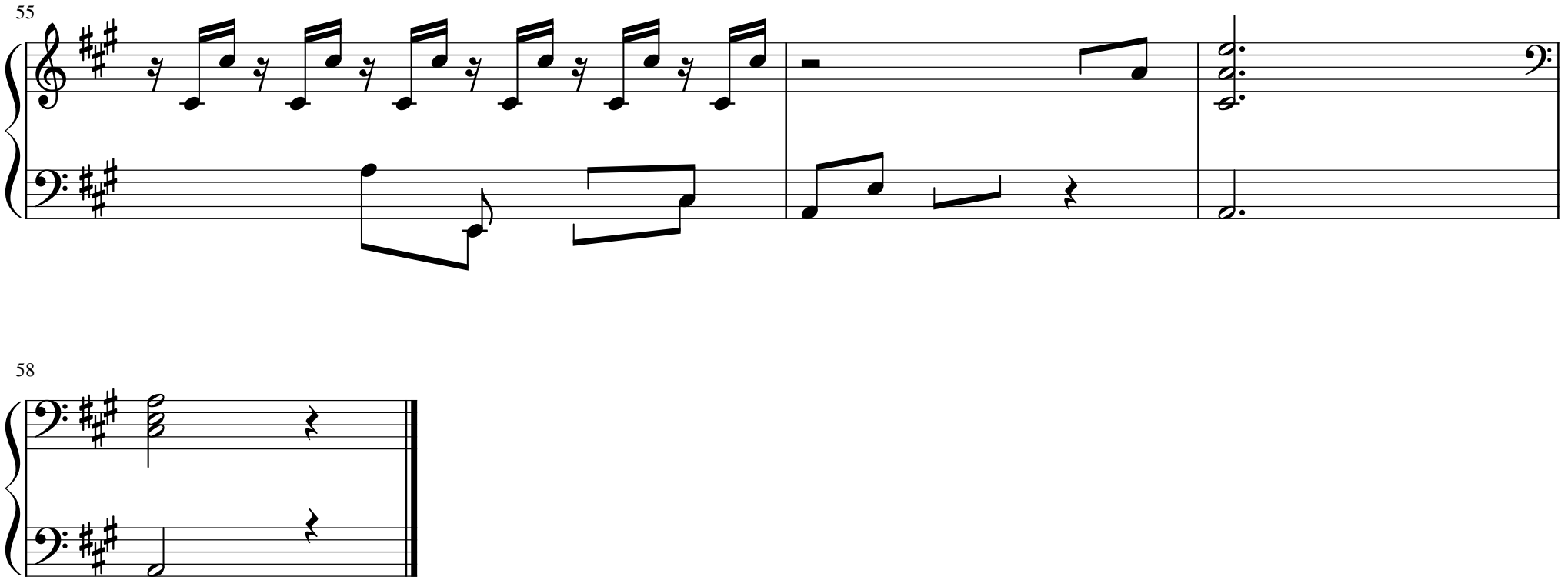
10
13
16


19
22
25


28
31
34
1.


2.
D.C. al Coda
37
40
43


46
49
52


55
58

Annotationen

Takt 1,1

Hören

Das gesamte Stück über findet sich eine in die Begleitung der linken Hand eingebettete zweite Melodiestimme, die parallel zur Hauptmelodie in der rechten Hand verläuft. Kannst du sie zur Aufnahme mitpfeifen oder mitsingen?

Technik-Tipp

Die Töne dieser eingebetteten zweiten Stimme liegen immer auf jenen Tasten, die vom Daumen der linken Hand angeschlagen werden. Versuche also, die Töne deines linken Daumens immer ein wenig schwerer und somit lauter zu spielen als die anderen Töne der Begleitung.

Takt 20,4

Hören

In diesem Stück kannst du viele Teile doppelt und dreifach hören, denn die sogenannte *Form* des Stückes besteht aus vielen Wiederholungen. Du musst also nicht fünf Minuten Musik heraushören, sondern bloß zwei. Höre dir das ganze Stück einmal an und achte ausschließlich darauf, wann eine Wiederholung einsetzt. Wie viele sind es?

Takt 1,3

Technik-Tipp

Die Begleitung besteht das gesamte Stück über hauptsächlich aus gebrochenen Dreiklängen in *weiter Lage*. Ein Dreiklang entsteht ganz einfach, wenn du die fünf Finger deiner linken Hand auf fünf nebeneinander liegende Tasten legst und dann den kleinen Finger, den Mittelfinger und den Daumen anschlägst. Das wäre die *enge Lage* eines Akkordes. Nimmst du nun den Ton in der Mitte heraus und setzt ihn eine Oktave nach oben, hast du eine weite Lage. Die drei Töne des Akkordes liegen nun plötzlich so weit auseinander, dass sie mit einer Hand fast schon nicht mehr zu greifen sind.

Wenn du nun diese gebrochenen Akkorde in weiter Lage komfortabel spielen willst, solltest du den jeweils mittleren Ton, der zumeist mit dem Zeigefinger angeschlagen wird, als „Greif-Anker“ benutzen. Während der kleine Finger mit dem tiefsten Ton und der Daumen mit dem höchsten Ton ihre Taste nach dem Anschlag verlassen, bleibt der Zeigefinger mit seiner Taste immer in Fühlkontakt. Dabei begleitet dein lockeres Handgelenk das Spiel mit einer geschmeidigen Bewegung von links nach rechts und wieder zurück. Es ist eine ähnliche Bewegung, wie wenn du jemandem zuwinkst …

Takt 25,1

Technik-Tipp

In den nächsten drei Takten spreizt sich die Begleitung ganz schön weit auseinander. Die linke Hand muss entsprechend noch größere Sprünge bewältigen als sowieso schon.
Spiele die Stelle ein paar Mal mit der linken Hand allein, um ein Gefühl für diese Sprünge zu bekommen. Bleibe nach dem Anschlag auf keiner Taste mit dem Finger liegen, sondern greife die Tasten im „Vorüberfliegen“ und benutze das Pedal.

Takt 58,4

Hören

Recuerdos de la Alhambra ist im Original für Gitarre geschrieben und wurde von uns auf das Klavier übertragen (transkribiert). Für Gitarristen ist dieses Stück vor allem ein herausforderndes Übungsstück (Etude), um den sogenannten Tremolo-Anschlag mit den vielen schnellen Noten in der hohen Stimme auf klangliche und spieltechnische Gleichmäßigkeit hin zu trainieren.

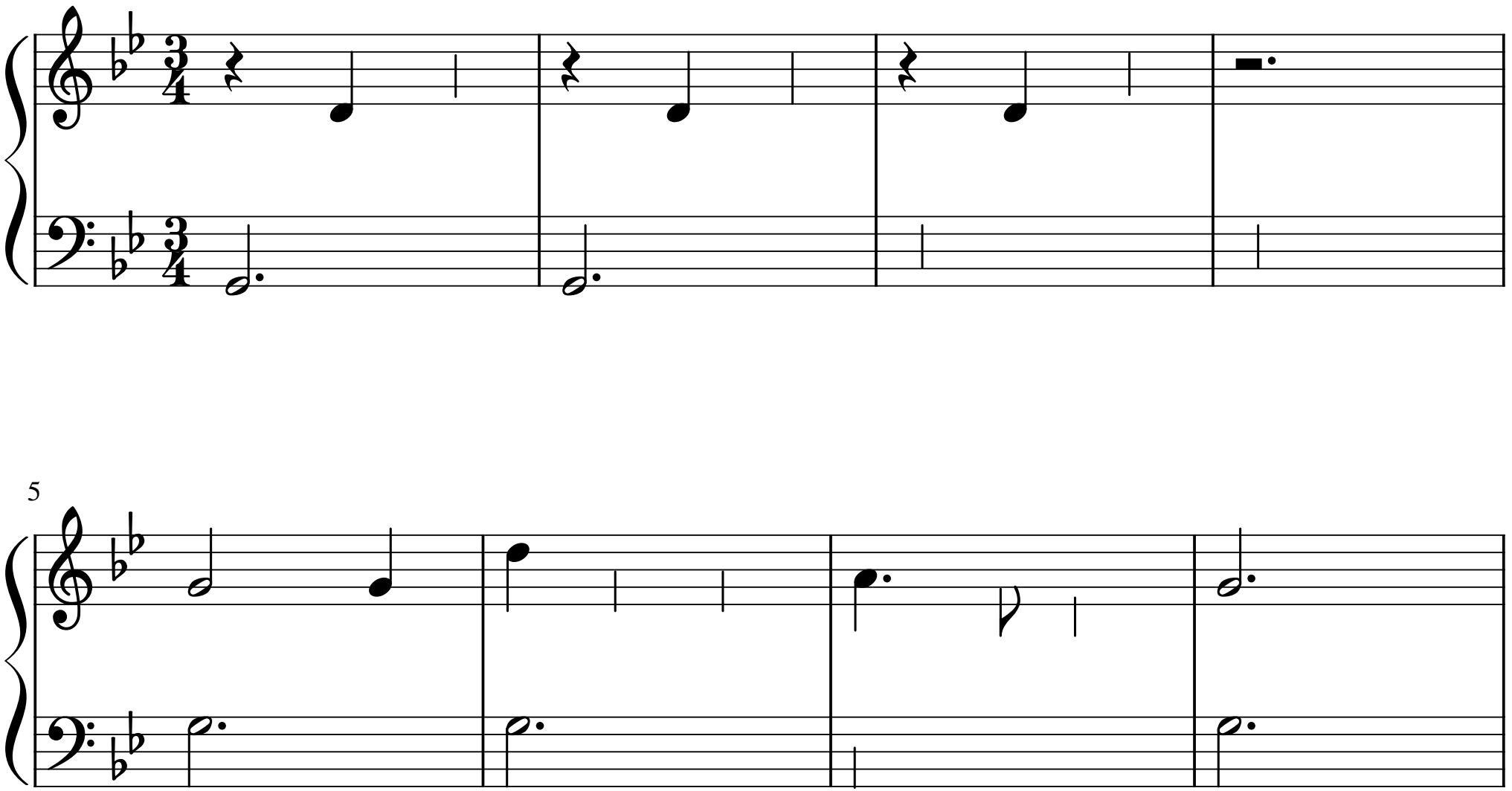
Da dieses Stück unter Gitarristen sehr bekannt ist und es entsprechend viele Einspielungen gibt, ist es spannend, sich im Internet verschiedene Aufnahmen anzuhören und wahrzunehmen, wie jede Gitarristin das Stück anders interpretiert. Besonders interessant sind auch ganz alte Aufnahmen. Beispielsweise jene des Gitarristen *Rey de la Torre* aus den 1940er Jahren, auf der er mit dem Tempo gestalterisch so frei umgeht, wie es sich heutzutage kaum jemand mehr traut: An einigen Stellen wird er langsam, wartet ab und bleibt dabei fast stehen, bei anderen Stellen peitsch er mit Hochgeschwindigkeit hindurch, als sei der Teufel persönlich hinter ihm her.

Nimm dir einfach einmal ein bisschen Zeit, höre dir verschiedene Aufnahmen an und finde heraus, welche dir am besten gefällt. Versuche dann, deine Lieblingsaufnahme am Klavier so genau wie möglich zu imitieren, um die künstlerischen Eigenheiten, die spezifische Klangsprache deines Lieblingsgitarristen spielend kennen zu lernen.

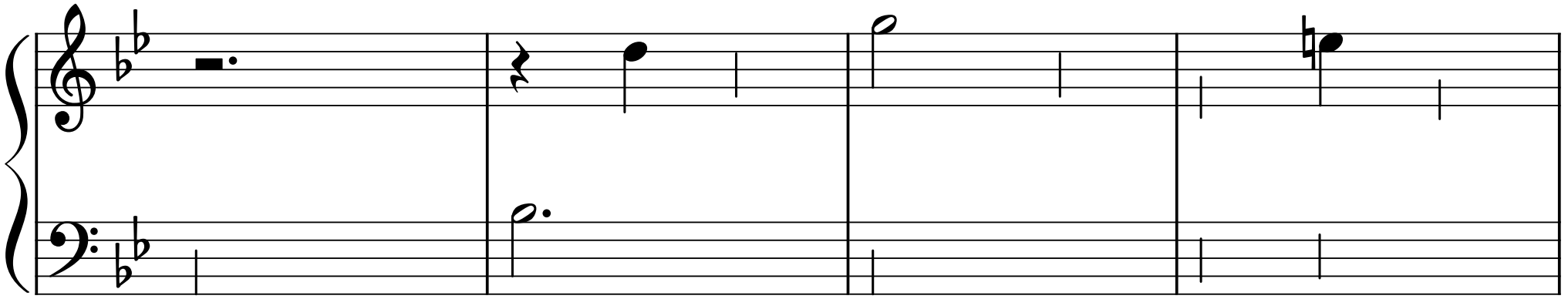
Scarborough Fair

(Level 1)

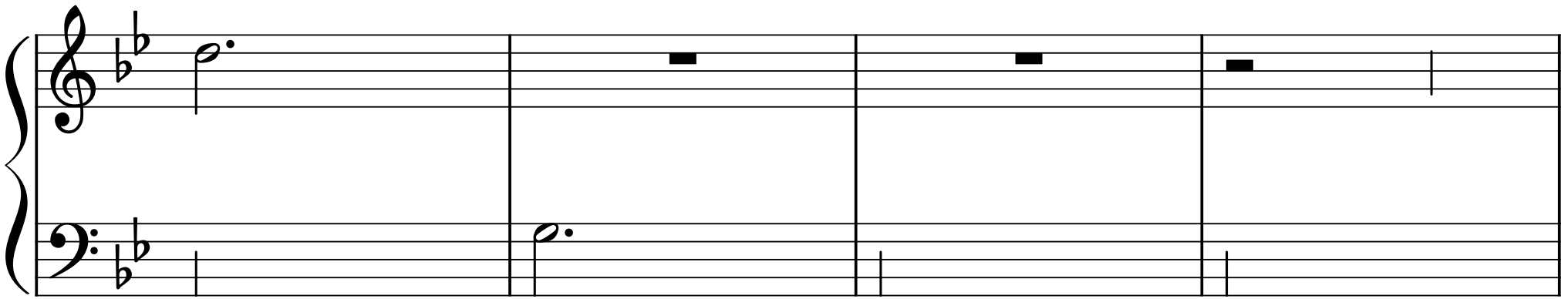
Traditional
(Bearbeitung: Andreas Doerne)



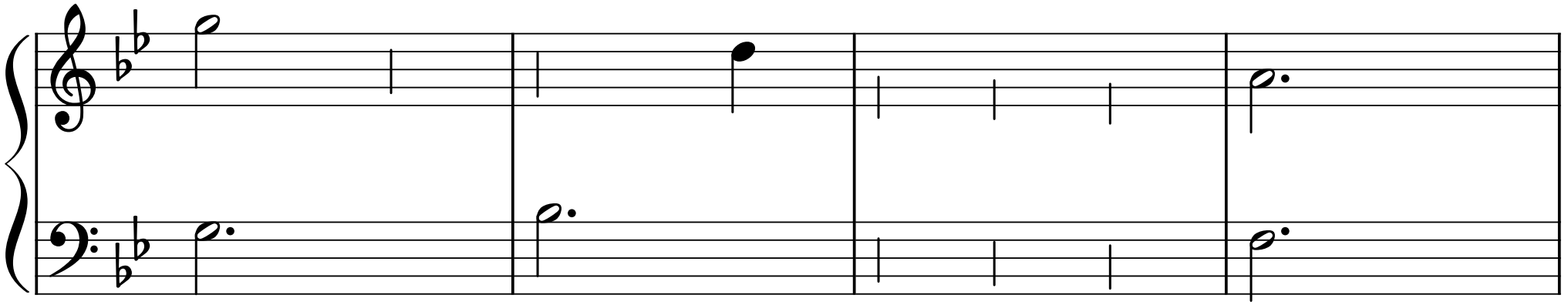
9



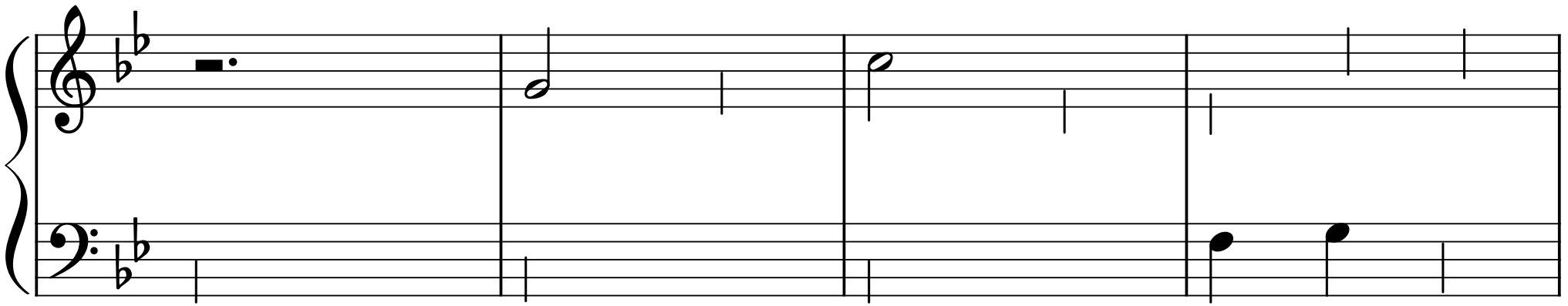
13

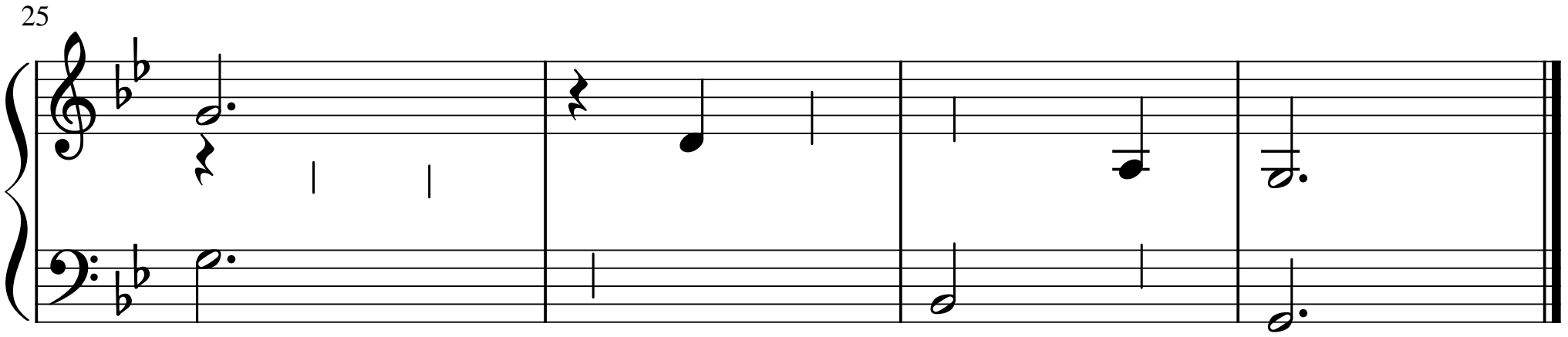


17



21




25

Annotationen

Takt 1,1
Hören
Song >> Dieses Stück ist eigentlich ein altes englisches Volkslied aus dem Mittelalter. Auf englisch heißen Lieder *Songs*, der Sänger eines Liedes *Singer*, und Songschreiber *Writer*. 1966 nahmen die amerikanischen Singer/Songwriter *Simon & Garfunkel* ihre Version von *Scarborough Fair* auf und landeten damit einen internationalen Top-Hit. Wenn du magst, höre dir ihre wunderschöne Fassung des Songs im Internet an.
Höre dir im Anschluss daran auch die Version des Songs von *Martin Carthy* an, von dem *Simon & Garfunkel* die Idee zu ihrem Arrangement „klauten".

Takt 1,3
Hören
Optionaler Akkordton >> Am Ende dieses und des nächsten Taktes – jeweils auf der dritten Zählzeit, der sogenannten „3" – erklingt ein Ton, der eigentlich nicht zu einem Quintklang passt und auch nicht zu einem normalen Molldreiklang gehört. Er lässt die Musik an dieser Stelle aber auf zauberhafte Art und Weise flächig, offen, fast schwebend klingen.

Takt 19,1
Hören
Parallelbewegung >> Wenn zwei übereinanderliegende Stimmen denselben Rhythmus haben und sich völlig parallel zueinander bewegen, nennt man dies eine Parallelbewegung. An dieser Stelle verlaufen die Melodiestimme in der rechten und die Bassstimme in der linken Hand gemeinsam und parallel in Schritten abwärts, als seien sie aneinander gekettet.

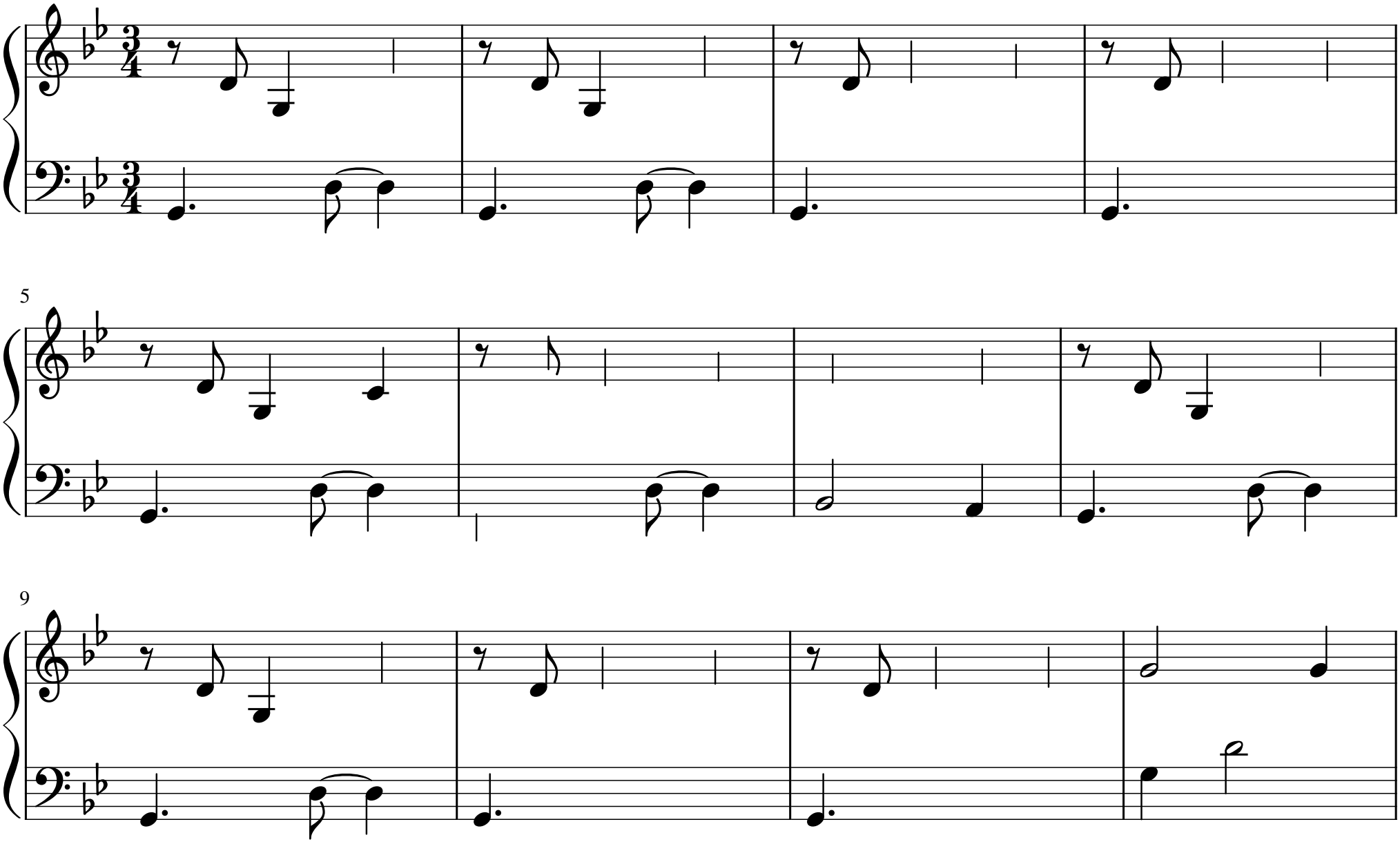
Takt 12,2
Hören
Dorische Sext >> Der Melodieton *e* an dieser Stelle ist klanglich etwas Besonderes: Da das Stück in Moll steht, müsste hier eigentlich ein *es* erklingen. Das *e* ist aber außerordentlich wichtig, denn es erzeugt diesen speziellen „mittelalterlichen" Klang, der so charakteristisch für den Sound dieses Stückes ist. Hinzu kommt, dass dieser spezielle Ton noch von der Begleitung hervorgehoben wird: Sie bringt genau auf diesem Ton einen klanglich bedeutenden (Akkord)Wechsel auf das *c*.

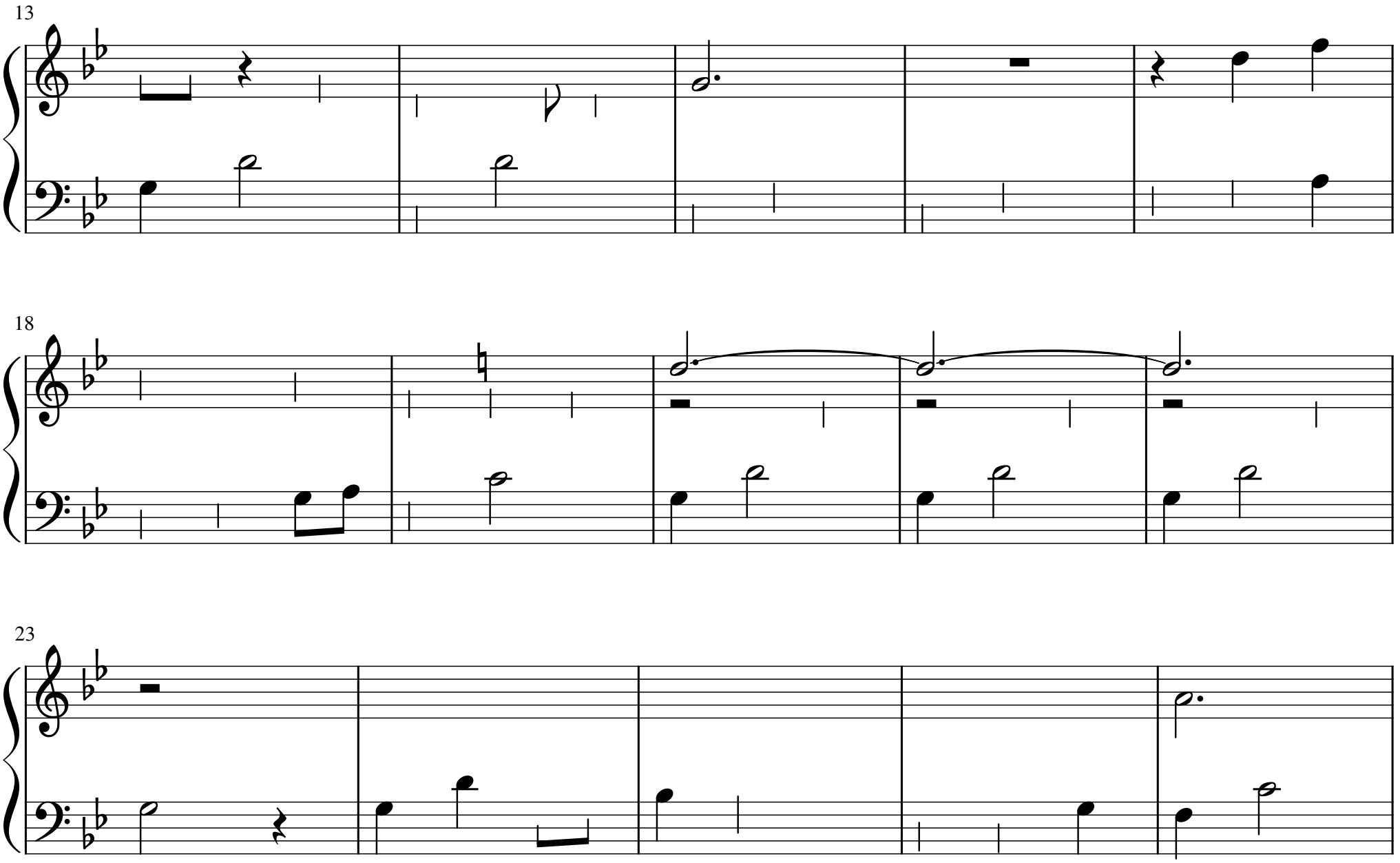
Takt 24,1
Hören
Gegenbewegung >> Die übereinanderliegenden Stimmen von Melodie in der rechten und Begleitung in der linken Hand haben hier denselben Rhythmus, bewegen sich aber in entgegengesetzter Richtung zueinander: Während die Melodiestimme in Schritten abwärts verläuft, bewegt sich die Bassstimme in Schritten aufwärts. So etwas nennt man eine Gegenbewegung.

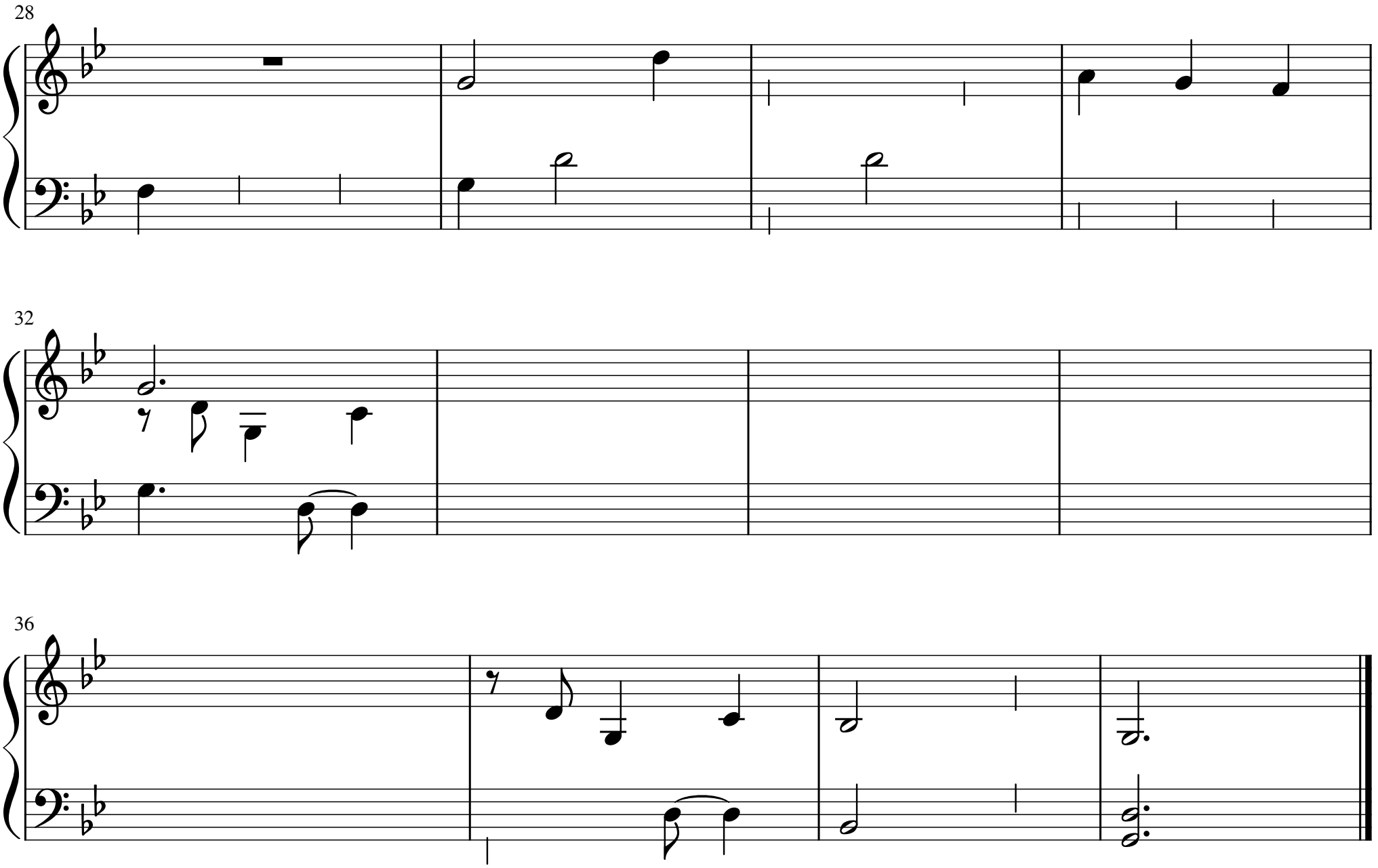
Scarborough Fair

(Level 2)

Traditional
(Bearbeitung: Andreas Doerne)




13
18
23


28
32
36

Annotationen

Takt 1,1

Hören

Intro >> Ein kurzes Vorspiel zu einem Song nennt man auf Englisch *Introduction* (Einführung), abgekürzt: das *Intro*. Es kann aus Teilen der Begleitakkorde bestehen, es kann aber auch melodische Elemente enthalten oder sogar ein eigenständiges kleines Musikstück für sich sein. In dieser Fassung von *Scarborough Fair* besteht das Intro aus den ersten beiden Akkorden der Begleitung, die einfach mehrmals wiederholt werden.

Takt 12,1

Ausprobieren

Scarborough Fair ist im Original kein Instrumentalstück, sondern ein Lied. Und Lieder sollte man eigentlich singen!

Du kannst das ausprobieren, indem du zunächst zu einer gesungenen Aufnahme aus dem Internet mitsingst, anschließend zur abgespielten Klavierfassung in der Hörlabor-App und schließlich zu deinem eigenen Spiel am Klavier :-) Letzteres ist anspruchsvoll, kann aber unglaublich viel Spaß machen, denn man erlebt sich selbst als Singer-Songwriter.

Der Text der ersten Strophe lautet folgendermaßen:

Are you going to Scarborough Fair?
Parsley, sage, rosemary and thyme
Remember me to one who lives there
She once was a true love of mine

Takt 19,2

Hören

Dorische Sext >> Der Melodieton *e* an dieser Stelle ist klanglich etwas Besonderes: Da das Stück in Moll steht, müsste hier eigentlich ein *es* erklingen. Das *e* ist aber außerordentlich wichtig, denn es erzeugt diesen speziellen „mittelalterlichen“ Klang, der so charakteristisch für den Sound dieses Stückes ist. Hinzu kommt, dass dieser spezielle Ton noch von der Begleitung hervorgehoben wird: Sie bringt genau auf diesem Ton einen klanglich bedeutenden (Akkord)Wechsel auf das *c*.

Takt 26,1

Hören

Parallelbewegung >> Wenn zwei übereinanderliegende Stimmen denselben Rhythmus haben und sich völlig parallel zueinander bewegen, nennt man dies eine Parallelbewegung.
An dieser Stelle verlaufen die Melodiestimme in der rechten und die Bassstimme in der linken Hand gemeinsam und parallel in Schritten abwärts, als seien sie aneinander gekettet.

Takt 31,1

Hören

Gegenbewegung >> Die übereinanderliegenden Stimmen von Melodie in der rechten und Begleitung in der linken Hand haben hier denselben Rhythmus, bewegen sich aber in entgegengesetzter Richtung zueinander: Während die Melodiestimme in Schritten abwärts verläuft, bewegt sich die Bassstimme in Schritten aufwärts. So etwas nennt man eine Gegenbewegung.

Takt 32,1

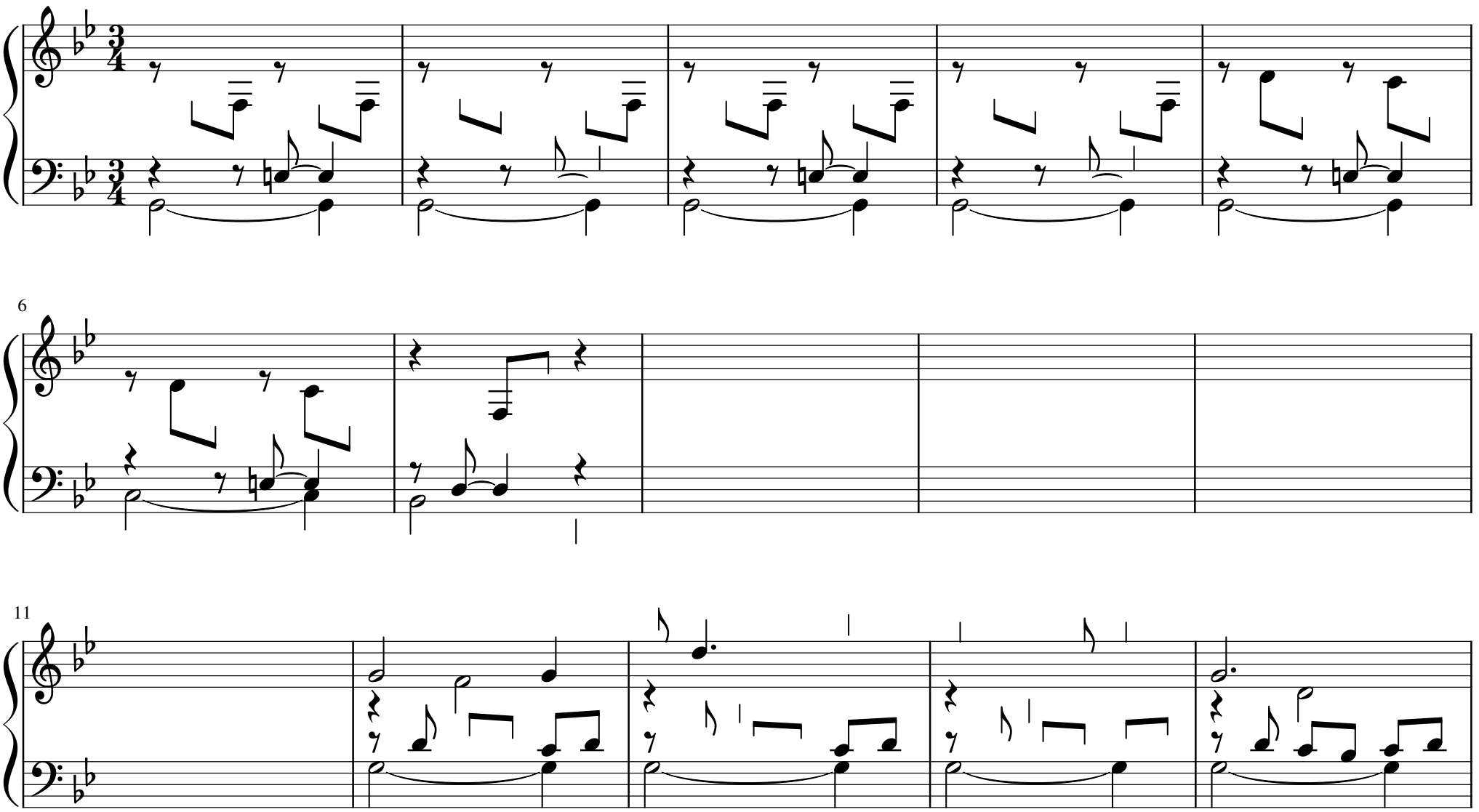
Hören

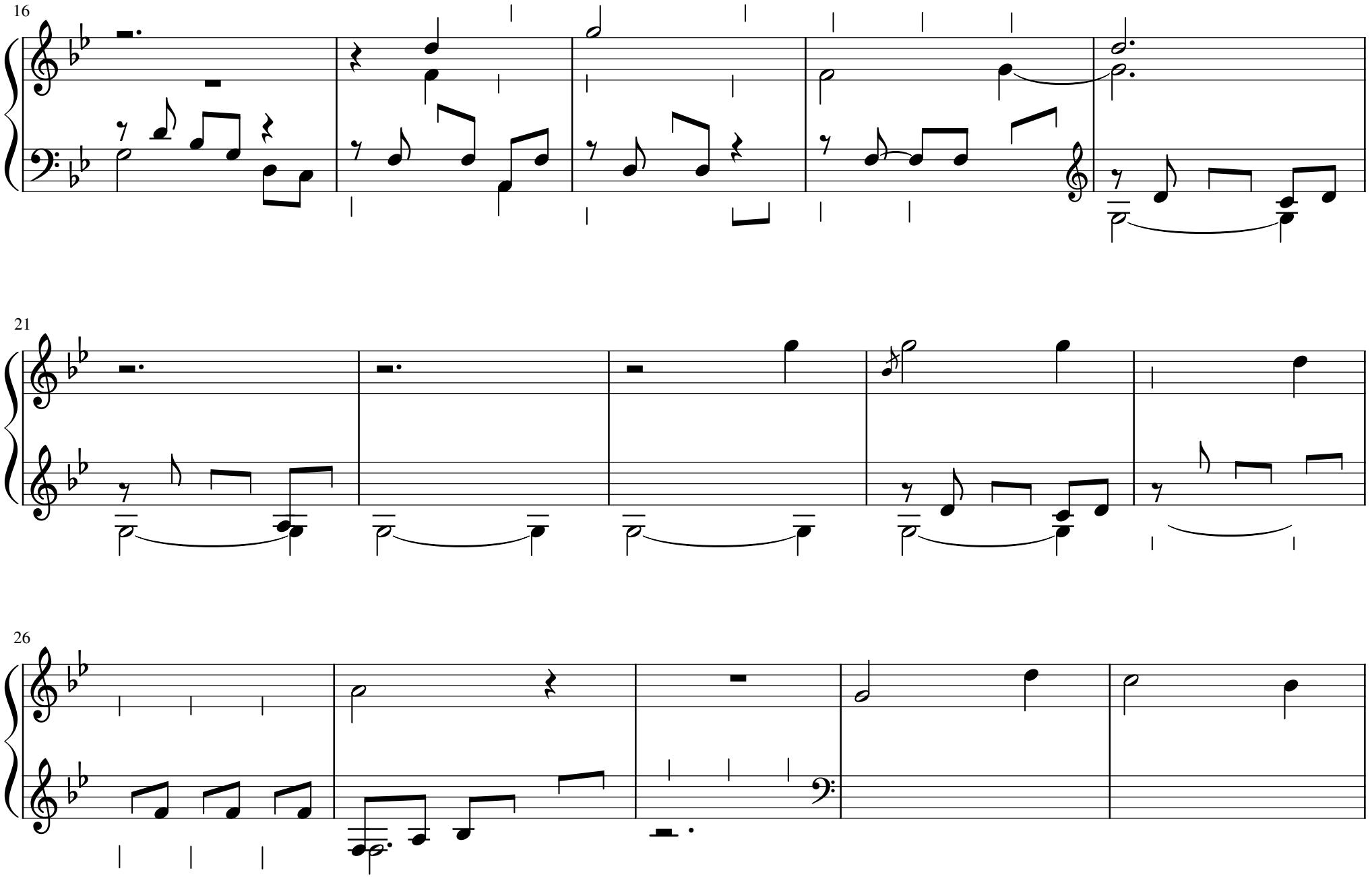
Outro >> An dieser Stelle endet die Melodie und ein Nachspiel beginnt, welches das Stück beschließt. Unter Popmusikerinnen wird solch ein Teil eines Songs als *Outro* bezeichnet, was die Abkürzung eines Kunstwortes ist, das eigentlich nicht existiert: „*Outroduction*“ („Herausführung“). Interessanterweise entspricht das Outro in dieser Fassung fast tongenau dem Intro …

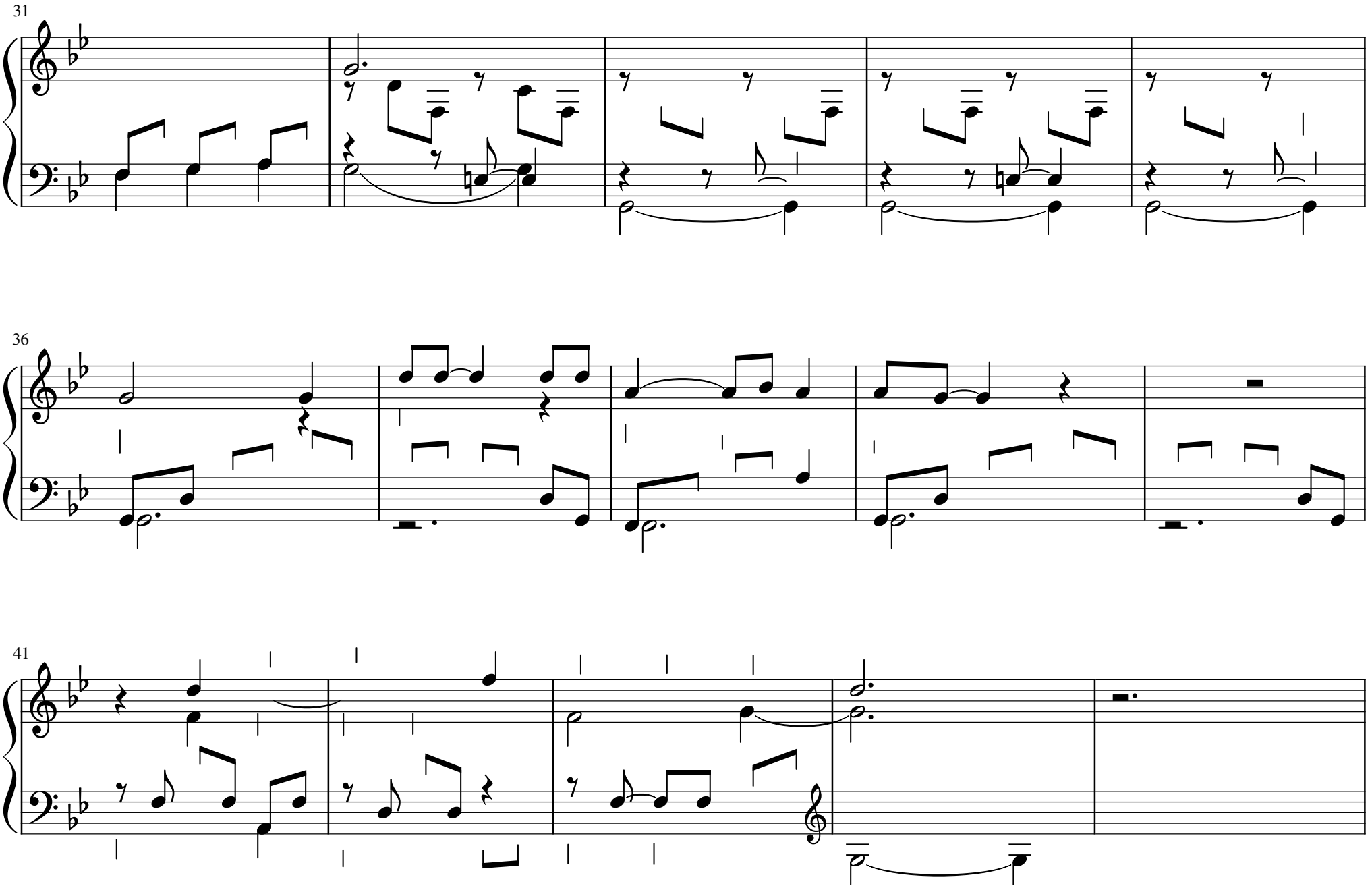
Scarborough Fair

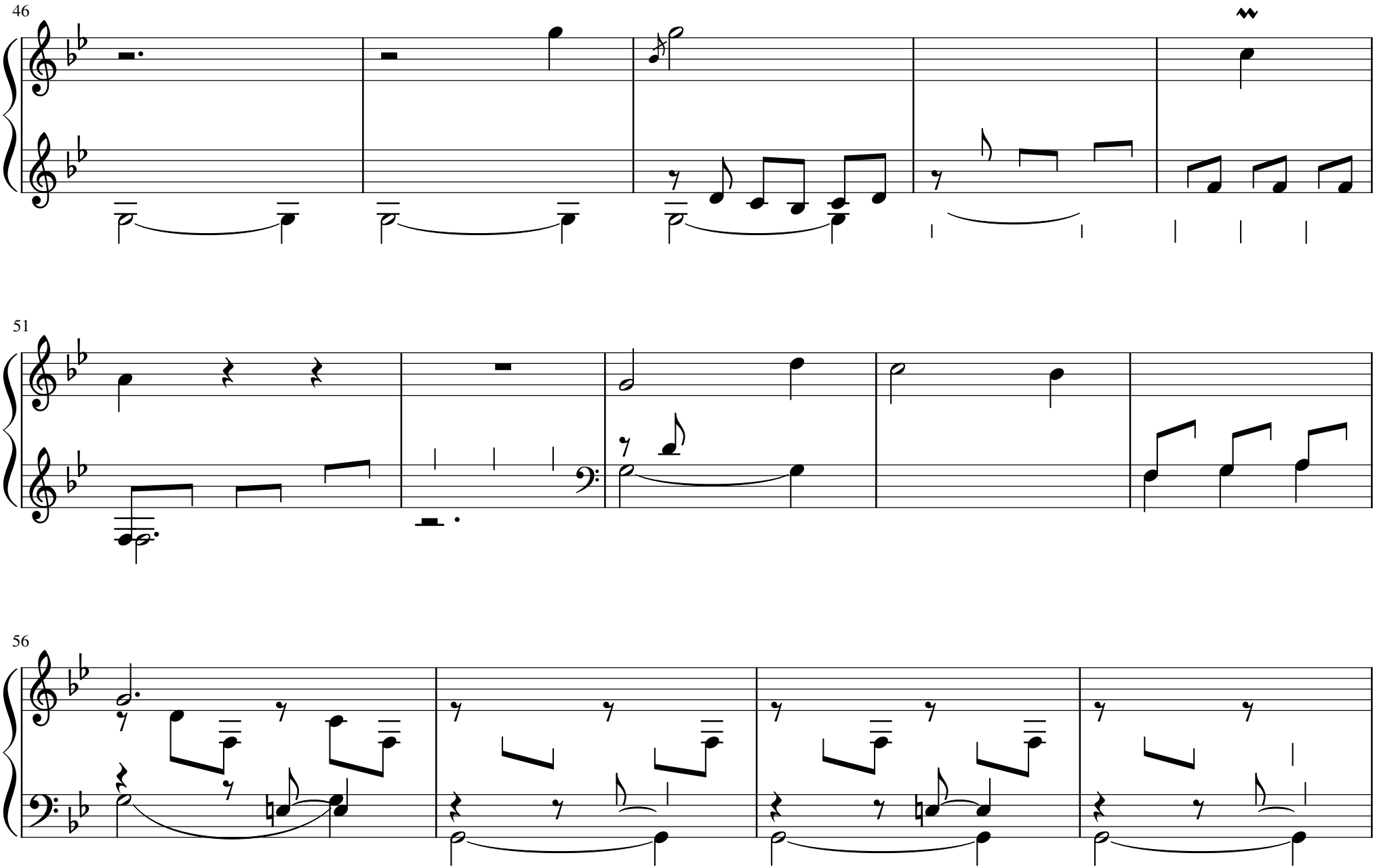
(Level 3)

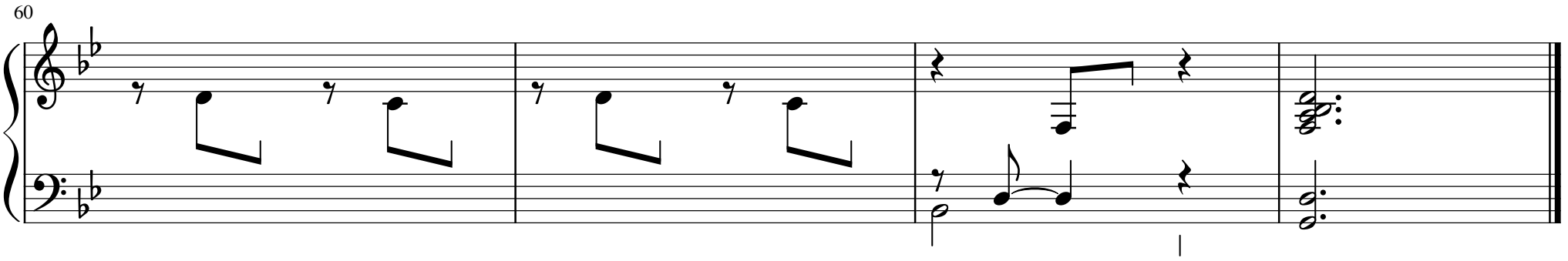
Traditional
(Bearbeitung: Andreas Doerne)




16
21
26


31
36
41


46
51
56


60

Annotationen

Takt 1,1

Hören

Transkription >> Eine Transkription entsteht, wenn man das, was ein Instrument spielt, auf ein anderes Instrument überträgt (zum Beispiel von Flöte zu Geige, oder von Cello zu Gitarre). Das Intro zu Level 3 ist eine solche Transkription: Fast tongenau wurde das Gitarrenzupfmuster der Aufnahme von *Simon & Garfunkel* auf das Klavier übertragen. Höre dir im Internet die Aufnahme von Simon & Garfunkel an und vergleiche sie mit unserer Transkription für Klavier. Höre dir im Anschluss auch andere Transkription des Stückes für Klavier auf YouTube an. Eine sehr gelungene Version ist zum Beispiel jene des Pianisten *Kyle Landry* …

Ausprobieren

Höre und schaue dir auf YouTube andere Einspielungen des Songs mit unterschiedlichen Instrumenten an. Suche dir jene Version heraus, die dir besonders gut gefällt, und versuche, melodische, harmonische oder rhythmische Eigenheiten dieser Fassung in dein Spiel des Stückes einzuarbeiten. Erfinde so eine neue, ganz eigene Fassung des Songs auf dem Klavier.

Takt 12,2

Hören

Chromatische Mittelstimme >> Chromatisch nennt man Melodien, die in den kleinstmöglichen Schritten, nämlich in Halbtonschritten, voranschreiten. Hier hört man eine in vier langgezogenen Tönen abwärts schreitende chromatische Mittelstimme. Sie ist – für das Ohr fast versteckt – als Nebenmelodie in den Gesamtklang eingewoben.

Kannst du sie heraushören, vielleicht sogar zur Aufnahme mitsingen?

Takt 36,1
Hören
Arpeggio >> Wenn man die Töne eines Akkordes (die normalerweise zusammenklingend gespielt werden) schnell nacheinander anschlägt, nennt man dies ein Arpeggio. Es klingt dann ein bisschen so, als würde eine Harfe spielen. Das italienische Wort für Harfe ist *arpa*. An dieser Stelle hörst du in der rechten Hand ein kurzes Arpeggio aus drei Tönen. Man kann Arpeggios aber auch mit viel mehr Tönen gestalten und sie weit über die gesamte Klaviatur laufen lassen.

Takt 50,2
Hören
Triller >> Man kann einzelne Melodietöne verzieren, ihnen sozusagen ein Schmuckstück umhängen. Eine solche Verzierung kannst du hier in Form eines einfachen Trillers hören: Mit einer schnellen Bewegung wechselt der Melodieton einmal in den Ton darüber und wieder zurück. Der Triller umspielt hier also den Melodieton nach oben.

Takt 63,3
Ausprobieren
Es gibt viele ähnliche Songs, die du selber heraushören und transkribieren kannst. Hier sind einige Anregungen: *The Sounds of Silence* (Simon & Garfunkel), *Streets of London* (Ralph McTell), *Fields of Gold* (Sting), *Mad World* (Michael Andrews feat. Gary Jules), *Apologize* (One Republic).

Höre dir von einem Song deiner Wahl zunächst die Melodie heraus und spiele sie mit der rechten Hand. Suche dann die Begleitakkorde und arrangiere selber eine Begleitung für die linke Hand.

Credits

App-Programmierung:
Marc Marschall

Einspielungen:
Andreas Doerne
Laurenz Gemmer
Aki Hoffmann
Oliver Krämer
Ralph Schmid
Olivia Shurman
Mathias Trapp

Audio-Produktion:
Andreas Doerne

Grafik:
Andreas Doerne