Tap Times - Basics

Um Tap Times oder 16tel-Timing/Rhythmik geht es in dieser Übung. Es sollen zunächst nur die vier wichtigsten Kombinationen aus 16tel-und 8tel-Noten vertanden und verinnerlicht werden. Die Übung beschäftigt sich mit den vier Figuren, die entstehen, wenn man drei 16tel-Noten auf einer Zählzeit verteilt: da es pro Zählzeit bekanntlich nur vier 16-tel Plätze gibt, hat man nur vier Möglichkeiten der Verteilung (die erste 16tel fehlt, die zweite 16tel fehlt, usw.).

Wichtig ist, dass die Spieler wirklich verstehen, was sie rhythmisch machen und wo das Metrum liegt. Es sollte also auf jeden Fall mit einem Metronom oder Click geübt werden - mitmarschieren oder die Zählzeiten mit dem Fuss zu tippen ist auch Pflicht bei dieser Übung. Da sich die jeweilige Rhythmik der vier Patterns nicht aus der Anordnung der Notenköpfe, sondern aus den 16tel- und 8tel-Balkengruppen ergibt, macht es Sinn, sich genau dieses Bild der Balken einzuprägen. Üblicherweise wird ja auch so verbalkt, dass alle Noten, die zu einer Zählzeit gehören, auch in einer Balkengruppe stehen - das erhöht den Überblick beim Notenlesen.

Zu dem jeweiligen Bild der Balken sollte sich jeder Spieler den passenden Hansatz einprägen. Dieser ist übrigens nicht wahrlos gewählt , sondern folgt strikt dem Prinzip, dass alle vollen Zählzeiten und die Noten auf der dritten 16tel-Position mit der rechten Hand gespielt werden - die linke Hand ist für alle "e"- bzw. "a"-Noten zuständig. Fehlt beispielsweise wie bei Pattern C die dritte 16tel-Note, so fehlt an dieser Stelle auch dementsprechend die rechte Hand und es ergibt sich für die reslichen drei Noten der Hansatz R-L-L. Durch diese Hansatz-Regel kommt man übrigens auch nicht in die Verlegenheit, einen Schlag mit der linken Hand zusammen mit einem der Füsse machen zu müssen, sondern hat immer schön die rechte Hand auf den Füssen - das erleichtert auch die Koordination.

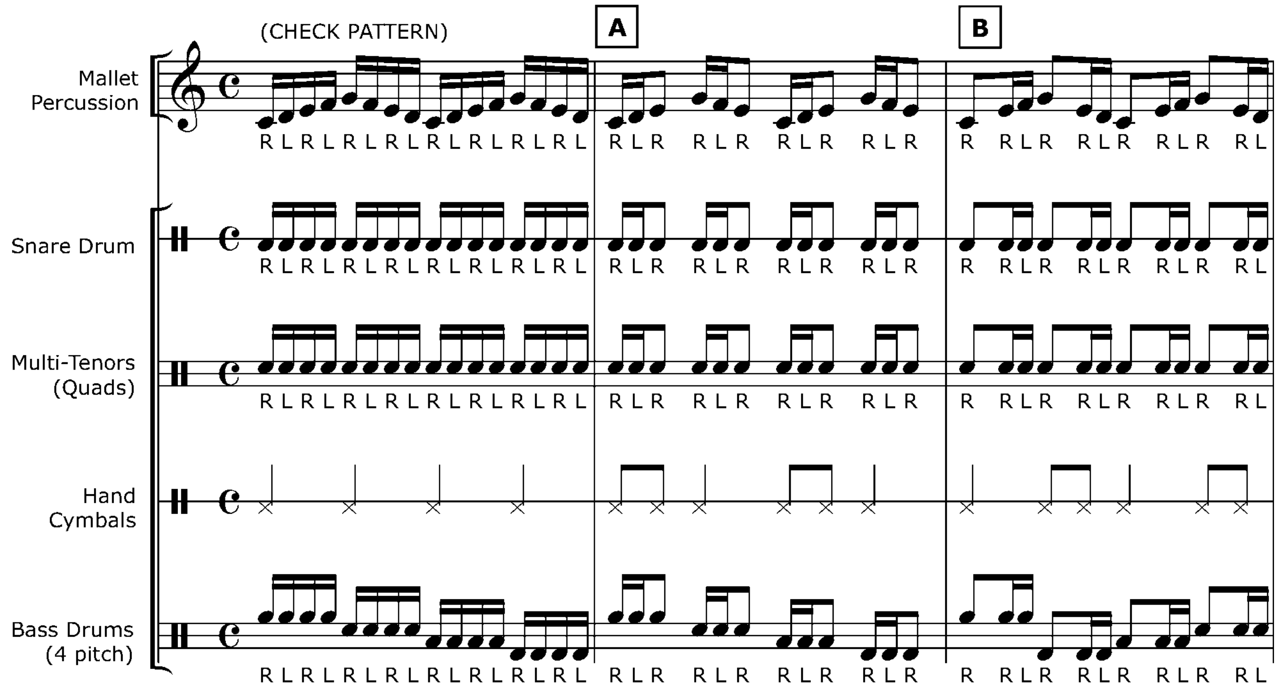
Der Check-Pattern kann und sollte besonders am Anfang zwischen allen Patterns gespielt werden, also ergibt sich der Ablauf: Check-A-Check-B-Check-C-Check-D. Beim Übergang von Check-Pattern zu den Patterns A, B, C und D bitte darauf achten, dass der Spielfluß und die Bewegung möglicht bestehen bleibt. Beim Übergang zu A und B läuft beispielsweise die rechte Hand einfach in Achteln durch; beim Übergang zu C und D ist es die linke Hand, die durchläuft. Es gibt also überhaupt keinen Grund, bei den jeweiligen Übergängen die Bewegung zu unterbechen oder zu zögern. Später kann und soll der Check Pattern auch weggelassen werden.

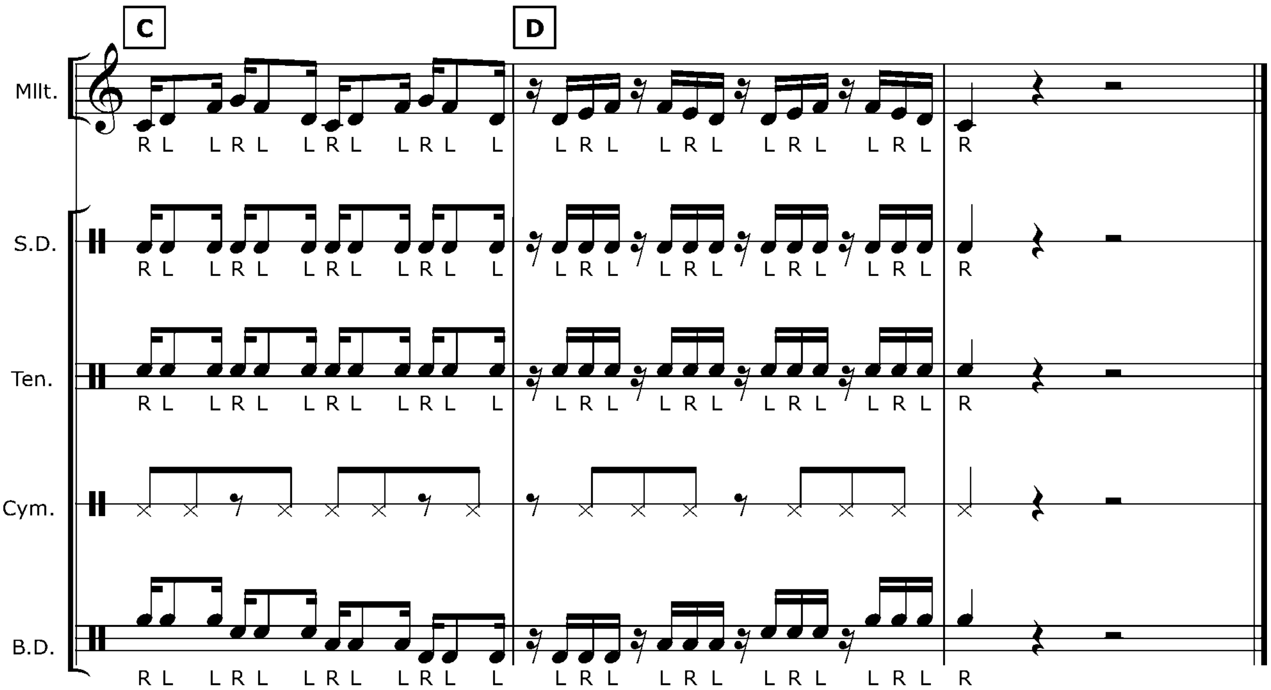
Wenn die Spieler sich das Erscheinungsbild, die Rhythmik und den Handsatz der vier Patterns gut eingeprägt haben, sollte es auch kein Problem sein, diese Figuren in Musikstücken zu erkenen und zu spielen. Es ergibt sich dann eine recht entspannte Lesweise von Figur zu Figur und nicht von Note zu Note! Man schaut sich pro Takt die vier Figuten/Blöcke an und weiß fast automtisch, was zu tun ist.

(C) 2008 Pipa & Szesny GbR
www.marchingmusic.de

4.0. Tap Times - Basics

Grundübung

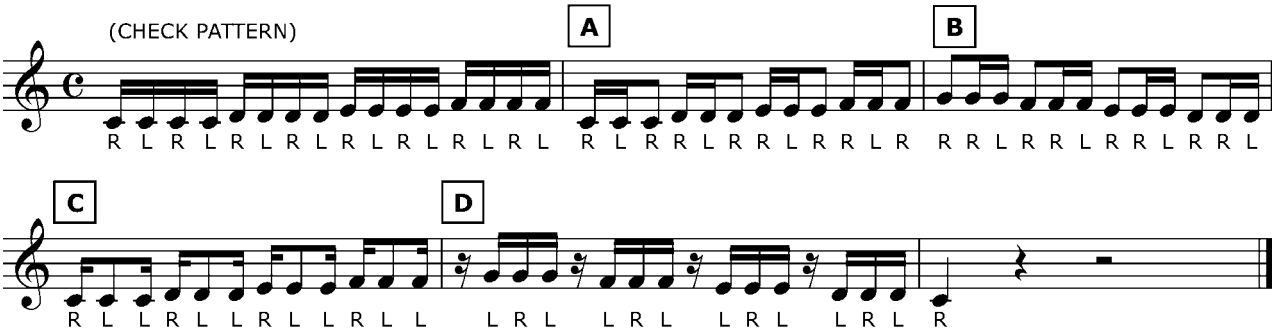




(C) 2008 Pipa & Szesny GbR
www.marchingmusic.de

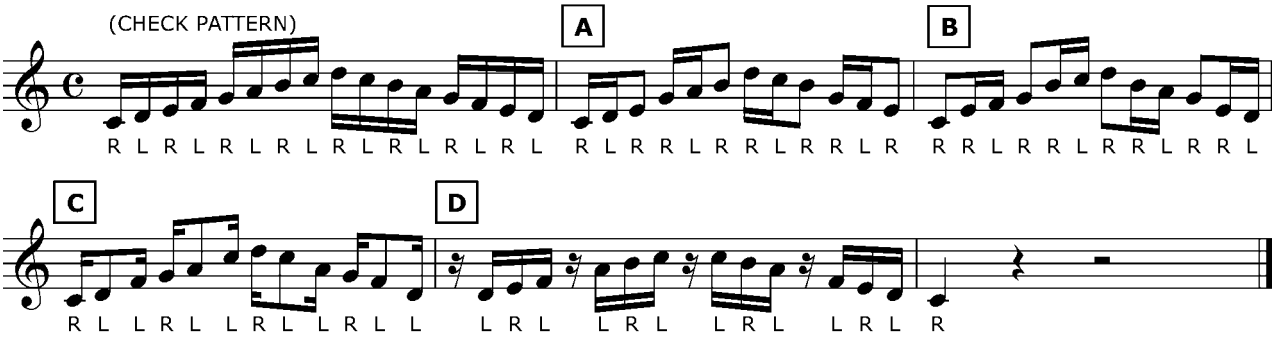
4.1. Mallets Variation 1

Diese Variation bietet eine etwas einfachere Melodieführung, als die Grundübung. Die Plattenverteilung ist nun so gestaltet, dass pro Zählzeit auch nur auf einer Platte gespielt wird. So hört man beim Spielen nochmal ganz klar heraus, wo das Metrum liegt. Diese Variation sollte auf jeden Fall zusätzlich zur Grundübung beherrscht werden.



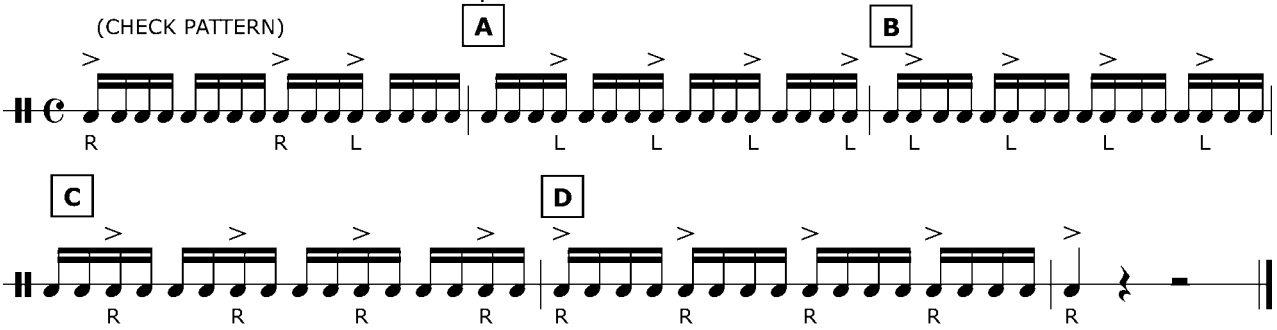
4.2. Mallets Variation 2

Nun wird die Melodieführung ausgeweitet und somit der Bewegungsumfang etwas größer. Wieder folgt die Plattenverteilung dem Prinzip, dass dort, wo rhythmisch eine Note fehlt, auch in der Melodie der entsprechenden Ton fehlt.



4.3. Unison Variation

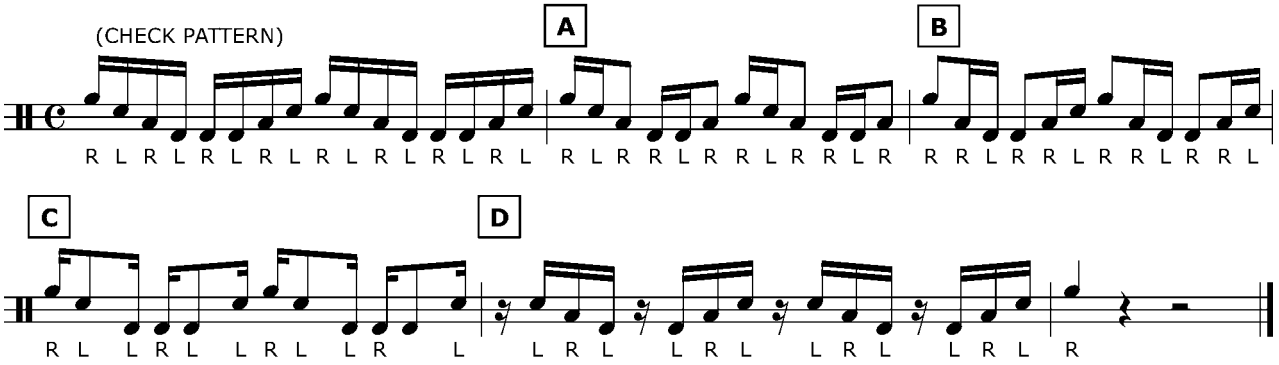
Wer sagt, dass es sich bei dieser Variation ja gar nicht um eine Tap Times- bzw. Rhythmik-Übung handelt, hat Recht. Auf den ersten Blick ist es eine schlichte 16tel-Akzent-Übung, die aber die Akzente ganz genau an den Stellen hat, wo bei der Tap Times-Übung die Pausen sind, bzw. Die 16tel-Noten fehlen. Es macht keinen Sinn, diese Variation von allen Spielern zusammen spielen zu lassen - aber wenn beispielsweise alle Lines die Tap Times-Grundübung spielen und nur die Snares dazu diese Variation, dann merkt man worauf es ankommt. Allen Spielern wird nochmal ganz klar die Rhythmik dadurch verdeutlicht, dass die Pausen nun durch einen Akzent gefüllt werden. Weiterhin ist man durch die fließenden 16tel-Noten dieser Variation gezwungen in Time zu bleiben und seine Schläge in der Tap Times-Übung rhythmisch ganz exakt zu platzieren - es läuft ja jetzt sowas wie ein Raster im Hintergrund durch. Diese Variation ist also gar nicht so interessant für die Line, die sie gerade spielt, sondern viel mehr als Hilfe für die anderen Lines gedacht. Nebenbei klingt´s auch noch ganz interessant, wenn je eine der Lines diese Variation spielt.



(C) 2008 Pipa & Szesny GbR
www.marchingmusic.de

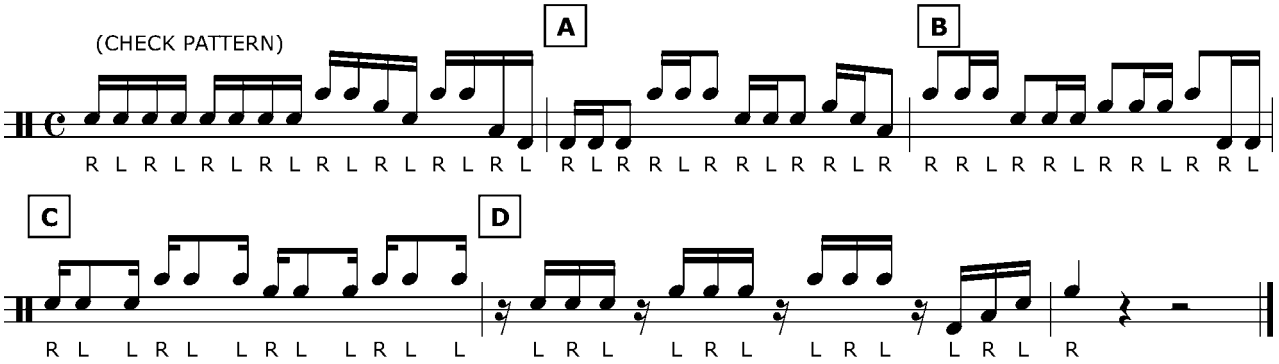
4.4. Tenors Varaition 1

Diese Variation folgt dem gleichen Prinzip der Verteilung wie die Grundübung in den Mallets. Im Grunde ist die Meldodie im allen Patterns gleich, es fehlen aber je nach Rhythmik ein par Töne/Toms, die genau dort gestanden hätten, wo jezte eine Pause ist. In Sachen Spielfluß funktioniert diese Variation aber Trotz der Verteilung genau so, wie die Grundübung.



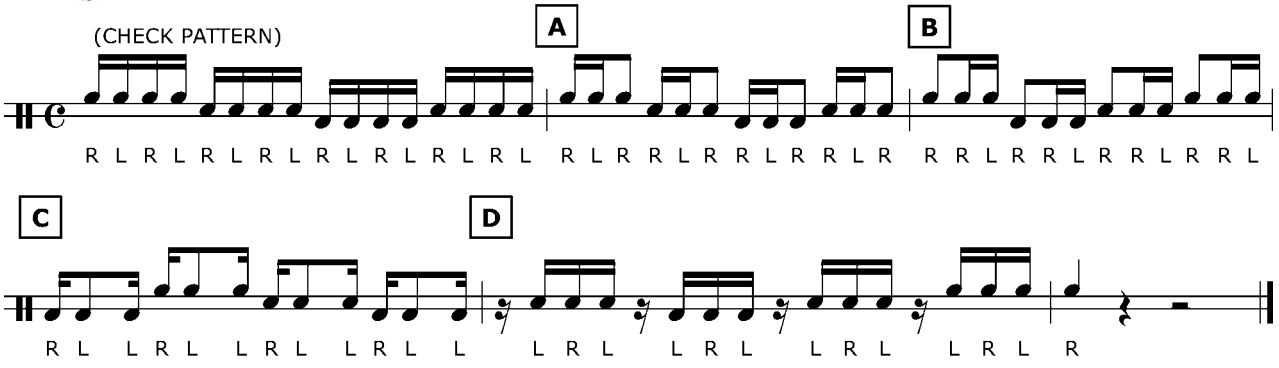
4.5. Tenors Varaition 1

Nicht ganz so systematisch über die Toms verteilt wie die vorangegangene Variation, aber dafür vermutlich für manche etwas leicher spielbar ist diese Variation . Wieder bleiben Spielfluß und Sticking genau so wie in der Grundübung.



4.6. Bass Drum (3 pitch) Grundübung

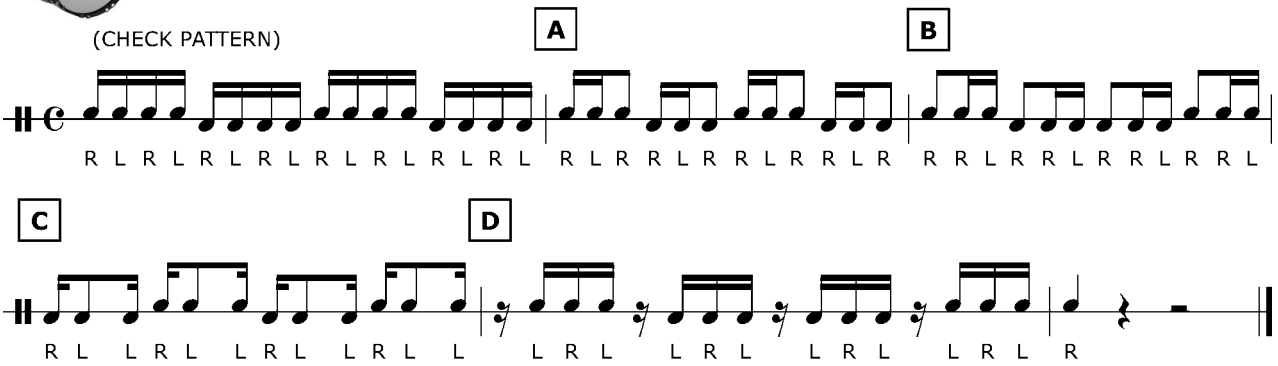
Die Grundübung für drei Bass Drums verteilt.



(C) 2008 Pipa & Szesny GbR
www.marchingmusic.de

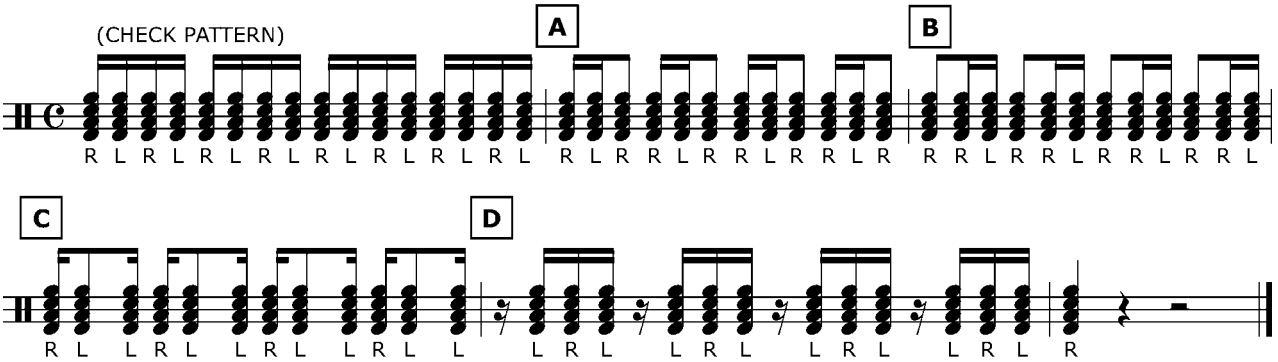
4.7. Bass Drums (2 pitch) Grundübung

Hier die Grundübung notiert für Bass Lines, die nur aus zwei Spielern bestehen.



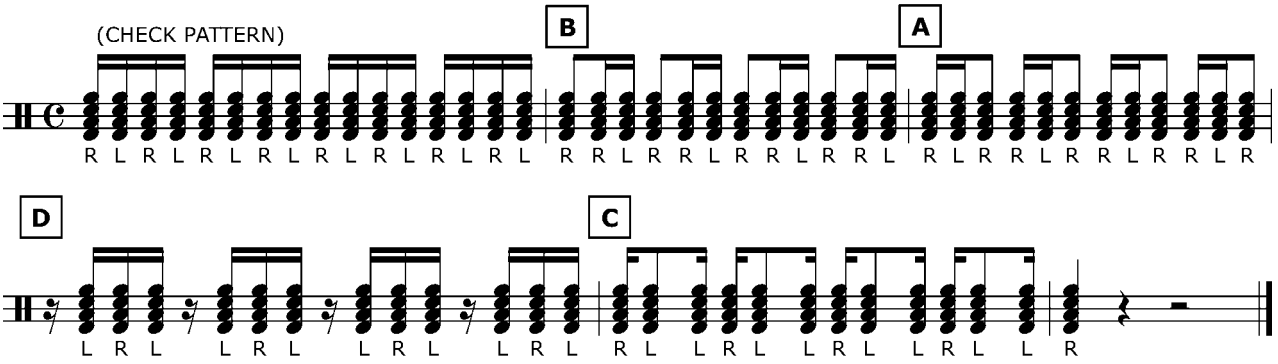
4.8. Bass Drums (1-4 pitch) Variation 1

Dies ist im Grunde die einstimmige Version der Grundübung - jeder Bass Drummer sollte natürlich in der Lage sein, diese Variation problemlos zu spielen.



4.9. Bass Drums (1-4 pitch) Variation 2

Hier sind nun die Paterns A und B, sowie die Patterns C und D vertauscht. Das stellt für die Bass Line nun keine besondere Herausforderung dar, jedoch im Ensemble ergibt sich eine interessante Mischung mit den Stimmen der anderen Lines. Zusätzlich hilft diese Variation allen bei der Timing- und Tempokontrolle, da im Ensemble nun immer irgendwo 16tel-Noten durchlaufen.



4.X. Weitere Kombinationsmöglichkeiten

Diese Übung kann kombiniert werden mit den Übungen 7.0 (16tel Accent - Basics) und 11.0 (Drags - Basics) - weitere Informationen zu den Kombinationsmöglichkeiten in der Kombinations-Übersicht am Ende dieses Buches.

(C) 2008 Pipa & Szesny GbR
www.marchingmusic.de