



Workshop September 2024



Pipe Band  
**Tenor & Bass**

Notenlehre, Theorie & Basics  
für Anfänger und leicht Fortgeschrittene

M. BAUMEISTER

## Folgende Themen werden in diesem Workshop behandelt:

### Notengrundlagen / Notenkunde

Drum-Noten	-----	2
Takte / Parts	-----	3
Notenwerte	-----	4
Pausen	-----	5
Rhythmus-Mantra	-----	6
Punktierungen	-----	7
Triolen	-----	7
Haltebögen	-----	8
Drumroll /Wirbel	-----	8

### Rhythmus

Akzente	-----	9
Dynamik	-----	10
Zeitsignaturen	-----	11
Tempo	-----	13

### Tipps und Tricks

Tipps zum Üben	-----	14
Technische Helferlein	-----	15

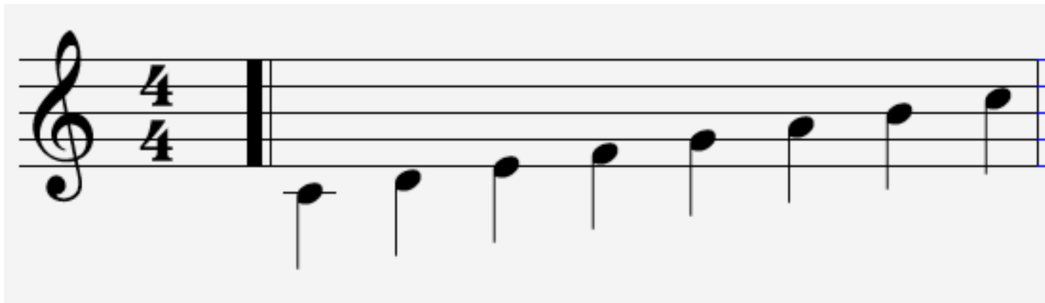


# Noten

## Noten

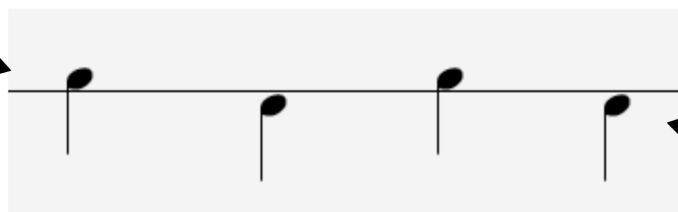
Noten sind (wie der Name vermuten lässt) das zentrale Element der Musiknotation. Sie liefern dem Musiker Informationen über Tonhöhe, Dauer des Tons und die rhythmische Struktur eines Musikstücks.

Die Position einer Note auf den fünf Linien des Notensystems zeigt an, welcher Ton gespielt werden soll.



Glücklicherweise sind wir Trommler, was bedeutet, dass wir uns (zumindest für unsere Art der Trommel) auf eine einzige Notenlinie beschränken, mit Notationen nur oberhalb und unterhalb dieser Linie.

**Rechte Hand**



**Linke Hand**



Noten, die oberhalb der Linie geschrieben sind, stehen für Schläge, die mit der rechten Hand gespielt werden, während Noten unterhalb der Linie für Schläge mit der linken Hand stehen.

# Taktstriche / Parts

## Takte

Das Notenblatt ist unterteilt in Reihen und Takte.  
Diese bilden quasi die "Schienen" auf denen die Noten liegen.



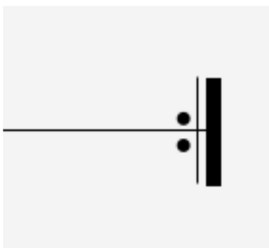
Die vertikalen **Taktstriche** gliedern die Noten später gemäß der Zeitsignatur (...dazu später mehr...) in "**Takte**". Die Menge von Reihen und Takten kann je Stück immer variieren.

## Parts

Meistens werden mehrere Reihen der Musik in **Parts** zusammengefasst. Diese dienen der Strukturierung des Stücks und bilden klare Abschnitte. Im weiteren Verlauf des Lernens und Spielens werden diese Parts wichtig, da sie helfen, den Überblick zu behalten und den Aufbau der Musik besser zu verstehen.

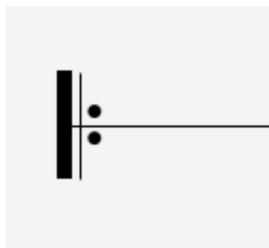
## Sonderzeichen bei Takten und Reihen:

### Wiederholungen



Der letzte Teil wird wiederholt.

### Wiederholungs-Marker



Ab hier wird beim nächsten Wiederholungszeichen wiederholt.  
Wird beim ersten Spielen aber einfach überspielt!

### Start / Ende

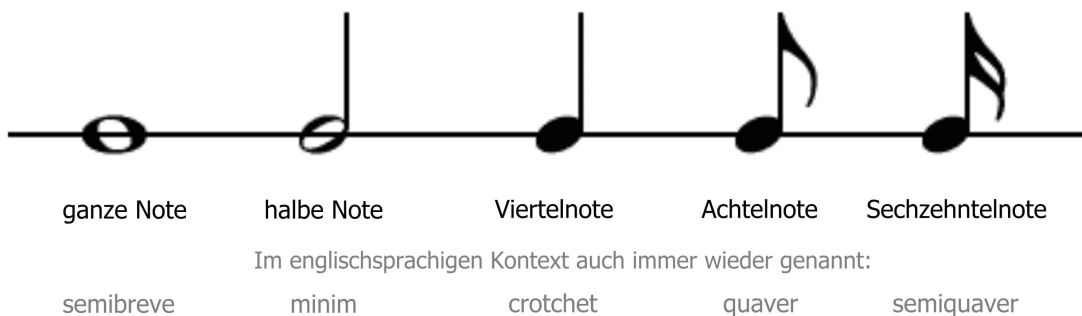


Markieren Beginn- und Ende einer Phrase bzw. eines Stücks.

# Notenwerte

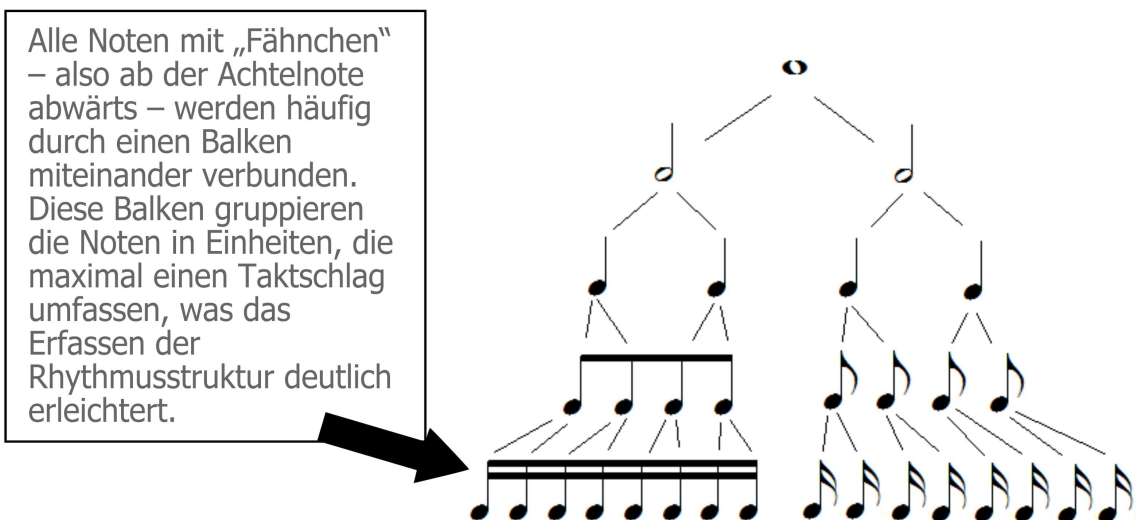
## Notenwerte

Nun kommen Noten in mehreren Formen vor. Diese geben Aufschluss darüber, wie lang eine Note gespielt wird.



Der Wert jeder kleineren Note halbiert sich stets. Eine ganze Note dauert also so lange wie zwei halbe, vier Viertelnoten usw.

Die Bezeichnungen der Noten wie „ganz“, „halb“ usw. beziehen sich auf den Anteil, den sie in einem 4/4-Takt einnehmen (mehr dazu später bei den Taktarten). Es gibt auch noch kürzere Noten wie Zweiunddreißigstel oder Vierundsechzigstel, die durch zusätzliche „Fähnchen“ oder „Balken“ notiert werden. Im Tenor- und Bass-Drumming einer Pipe Band kommen diese Noten allerdings nur selten vor und werden daher in diesem Basic-Manual nicht behandelt



Bildquelle: [wikibooks.org/wiki/](http://wikibooks.org/wiki/)  
Datei:Notenpyramide.png

## Pausen

Analog zu den verschiedenen Noten gibt es auch entsprechende Pausen, die dieselbe Schlaglänge haben, aber anzeigen, wann nicht gespielt wird. Diese Pausen sind genauso wichtig wie die Noten, da sie den Rhythmus und die Struktur des Musikstücks mitbestimmen.



ganze Pause

halbe Pause

Viertelpause

Achtelpause

Sechzehntelpause

Im englischsprachigen Kontext auch immer wieder genannt:

semibreve rest

minim rest

crotchet rest

quaver rest

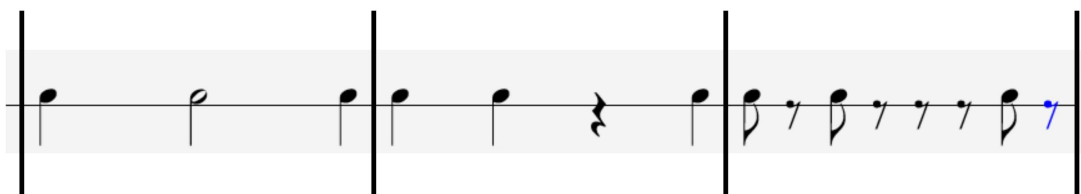
semiquaver rest

## Merke:

Eine Pause ist eine Note, die man nicht schlägt !

Man kann Pausen also einfach im Notenfluss wie einfache Noten mitzählen. Als Drummer haben wir den Vorteil, dass wir Notenfiguren auf viele verschiedene Arten schreiben können und dabei nach Belieben verschiedene Notenlängen und Pausen verwenden dürfen.

Folgende Drei Takte spielen sich also praktisch identisch:



Speziell bei schnellen Stücken empfiehlt es sich, die Noten in kleingliedrigen Formen zu notieren, um das Zählen zu erleichtern. Langsame Stücke hingegen sind leichter zu lesen, wenn sie weniger, dafür längere Noten enthalten.

## Rhythmen erkennen durch Mitsprechen / Drummers Rhythm-Mantra

Es kann sehr hilfreich sein, sich manche Noten in eine Art „Rhythmus-Mantra“ zu übersetzen. Wenn man sich diese Zählweise gut einprägt, lassen sich auch sehr komplexe Notenfolgen leichter in ihre Grundrhythmen zerlegen und somit einfacher spielen..

Eine übliche Zählform ist folgende:

Viertelnoten-Schläge werden einfach im Takt als ganze Zahl durchgezählt. (**one, two, three, four**)

Die Achtelschläge dazwischen werden (also im Offbeat) mit einem "&" (and) gezählt. (one - **and** - two - **and** - three - **and** - four - **and**)

Sechzehntelnoten zwischen den Achtelschlägen werden weil Sie sehr kurz sind, nur mit "e" und "a" gezählt. (one - **e** - and - **a** - two - **e** - and - **a** - three - **e** - and - **a** - four - **e** - and - **a**)

Zweiunddreißigstelnoten und kleinere werden meist nicht mehr einzeln gezählt, sonder dann im Sechzehntelrhythmus mehrfach geschlagen.

**Versteht Ihr einen Rhythmus nicht, schreibt euch diese Zeichen mit in die Noten- das macht das Üben deutlich einfacher!**

The image shows three musical staves in bass clef, 4/4 time, illustrating counting methods for quarter, eighth, and sixteenth notes with foot symbols.

- Staff 1:** Shows four quarter notes on a single line, numbered 1, 2, 3, and 4. Below each note is a foot symbol.
- Staff 2:** Shows four eighth notes on a single line, numbered 1, 2, 3, and 4. Between each eighth note is an ampersand (&). Below each eighth note is a foot symbol.
- Staff 3:** Shows four groups of sixteenth notes on a single line, numbered 1, 2, 3, and 4. Each group consists of a quarter note followed by two eighth notes. The eighth notes are labeled 'e' and 'a'. Between the eighth notes is an ampersand (&). Below each group is a foot symbol.

A large black arrow points from the text box below to the foot symbol under the third group of sixteenth notes in the third staff.

Die Fußsymbole stehen tatsächlich für die Füße "links" und "rechts" - Man kann beim Lernen, seine Füße (genau wie der PM) als Metronom einzusetzen und hat es dann später auch beim Marschieren erheblich einfacher. Probiert es doch mal mit bekannten Tunes beim Üben aus!

## Punktierung

Ein Punkt hinter einer Note oder Pause bedeutet, dass diese um die Hälfte ihres eigenen Werts verlängert wird. Beispielsweise dauert eine punktierte Viertelnote so lange wie eine Viertelnote plus eine Achtelnote.

Auf diese Weise entstehen komplexere Rhythmen, die zwischen den regulären Notenwerten liegen. Punktierte Noten tragen zur rhythmischen Vielfalt bei und helfen, interessante Spannungsbögen zu erzeugen, die das Stück lebendig und ansprechend machen.

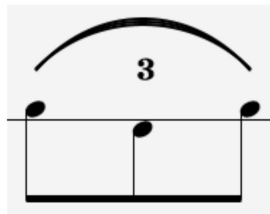


Es gibt auch doppelte Punktierungen - hier wird der Wert der Note nochmal um ein Viertel verlängert - hat also das 1,75-fache des Ursprungswerts. Dies werdet ihr aber nur höchstselten sehen.



## Triolen

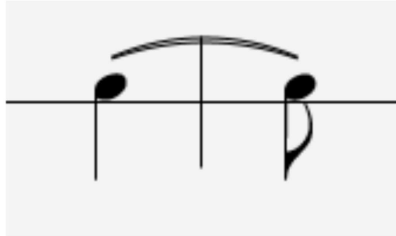
Eine Sonderform der Noten, die uns in der Drum Section häufig begegnet, ist die Triole. Sie wird durch einen Haltebogen und die Zahl „3“ angezeigt. Eine Achteltriole unterteilt die Länge einer Viertelnote – also einen Schlag – in drei gleichmäßige Teile.



Das bedeutet, dass diese drei Noten in der Zeit gespielt werden, die normalerweise für zwei Noten desselben Wertes vorgesehen wäre. Diese Technik ermöglicht es, einen „rollenden“ und abwechslungsreichen Rhythmus zu erzeugen und ist besonders in der schottischen Musik und im Tenor Drumming beliebt.

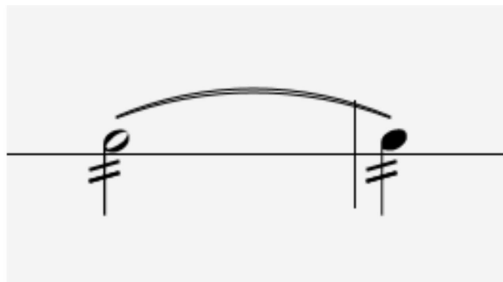


## Haltebögen



Auch wenn eine Notation von Haltebögen im Drum-Bereich außerhalb von Wirbeln eher unüblich ist, kommt sie durchaus vor. In diesem Fall sind die Noten durch die Taktbeschränkung zwar getrennt notiert, haben aber den summierten Notenwert. Werden also als einzelne Note gezählt. Im o.a. Fall entspricht die Note also exakt einer punktierten Viertelnote (1,5 Taktschläge bei common time)

## Trommelwirbel / Drumroll



Bei der Drumroll, werden Sticks oder Mallets mit etwas Druck auf das Trommelfell geschlagen. Es soll ein vibrierender "Klangteppich" entstehen, in welchem die einzelnen Notenschläge (meist) nicht erkennbar sein sollen. Tenor- und Bass-Drums sollten dabei in Ihrer vorgesehenen Stimmung resonieren und nicht überschlagen werden!

Trommelwirbel mit zwei Strichen stehen prinzipiell für kurze Wirbel, während lange Wirbel mit drei Strichen angezeigt werden.

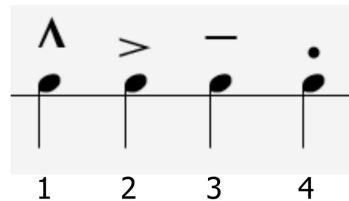
Der Haltebogen zeigt, dass die Noten verbunden sind. Wir spielen den Wirbel also so lange, wie die Notenwerte kombiniert sind - auch über den Takt hinaus.

Die erste Note bei der Wirbel-Notation gibt an, mit welcher Hand der Wirbel begonnen wird (Aufschlag). Die letzte gibt die Hand an, mit welcher der Wirbel endet (Abschlag).

# Akzente

## Betonungen / Akzente

Bei Drum-Noten zeigen Betonungen an, welche Schläge besonders hervorgehoben oder betont werden sollen.



### 1 (full) Marcato / starker Akzent

Eine sehr starke Betonung- Wird daher eher selten eingesetzt. Ein Beispiel wäre z.B. die Cutoff-Call der Bassdrum.

### 2 half Marcato / betonter Akzent

Generell entspricht er einem betonten Schlag. Häufig etwa dem ersten Schlag in einem Takt oder bei besonderen Klangfiguren.

Da der full Marcato sehr spärlich eingesetzt wird, können wir den half Marcato durchaus auch als unseren "normalen" Akzent benennen.

### 3 Tenuto

Eine Betonung mittlerer Intensität. Schwächer als der half Marcato, ist der Tenuto für uns als der "mittlere" Akzent wichtig, um bestimmte Klangfiguren und Dynamiken des Stücks auszudrücken. Man denke an den dritten Schlag in einem 4/4-Takt als Beispiel.

### 4 Staccato

Der Staccato ist eher ein natürlicher Akzent, und wir daher auch nur in Ausnahmefällen oder bei sehr hohem Level wirklich notiert. Man muss diesen "leichten" Akzent meist nicht notieren, da er sich natürlich aus dem Stück selbst ergeben sollte.

---

Hinweis: Es gibt auch andere Notationsformen für Akzente. So kann auch das Symbol > für eine stärkere und das Symbol Λ für eine leichte Betonung stehen.

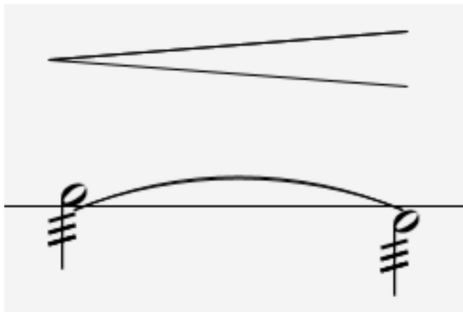
---

### Wichtig:

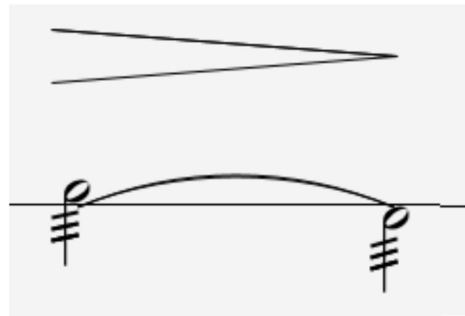
Eine Betonung heißt nicht diese stärker auf die Trommel zu schlagen, sondern eher alle anderen Noten weniger stark zu schlagen!



## Crescendo / Diminuendo



**Crescendo**  
(lauter werdend)



**Diminuendo**  
(leiser werdend)

Diese Symbole stehen für ein leiser/ lauter werden und gelten über den gesamten Notenteil, über dem sie stehen- meistens Wirbel, die auf- oder abebben sollen.

## Lautstärke / Spielintensität

*f*

**Forte**  
spiele etwas  
lauter

*mf*

**Mezzo-Forte**  
spiele angemessen  
laut

*ff*

**Fortissimo**  
spiele sehr  
laut

*p*

**Piano**  
spiele etwas  
leiser

*mp*

**Mezzo-Piano**  
spiele angemessen  
leise

*pp*

**Pianissimo**  
spiele sehr  
leise

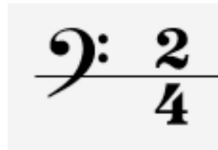
Unterschiedliche Lautstärken können Passagen eines Musikstücks deutlich verändern und für mehr Ausdruck sorgen. Diese Dynamik verleiht der Musik Spannung und Abwechslung. Sie geben an, wie stark oder sanft ein Abschnitt auf dem Fell gespielt werden soll. Für uns Drummer ist es wichtig, diese Dynamik umzusetzen, um das musikalische Gesamtbild zu unterstützen und die richtigen Akzente zu setzen.

---

**Die eigene Spiellautstärke sollte immer angemessen sein.** Eine Trommel – mit Ausnahme der Bass-Drum in bestimmten Situationen – sollte niemals aus der Gruppe herausstechen. Tenor und Bass sollten in ihren eingestimmten Tönen resonieren und nicht „scheppern“.

---

## Taktarten / Zeitsignaturen



Der Takt bestimmt, wie ein Stück durch Taktstriche in Abschnitte unterteilt wird und beeinflusst damit stark, wie sich ein Lied "anfühlt". Ein 2/4-Marsch hat eine völlig andere Wirkung als ein schwungvoller 3/4-Walzer.

**Die obere Zahl im Takt gibt an, wie viele Noten pro Takt gespielt werden. Die untere Zahl zeigt, welche Notenform den Zählwert bestimmt.**

Beim 2/4-Takt passen also zwei Viertelnoten in jeden Takt, und der Beat wird in Viertelnoten gezählt.

Im Scottish Drumming arbeiten wir hauptsächlich mit den Taktarten **2/4, 4/4, 3/4** und **6/8**.

Jede dieser Taktarten hat ihre charakteristischen Rhythmen und Betonungen, die entscheidend für die Interpretation der Musik sind.

Je nach Taktart gibt es auch typische Betonungsmuster:

Beim 2/4-Takt wird zum Beispiel der erste Schlag betont, was oft als „links“-Fußorientierung gilt. Beim 4/4-Takt wird der erste Schlag stark betont, und der dritte leicht u.s.w.

Die Taktarten 2/4, 3/4 und 4/4 werden auch als "**Simple Time**" beschreiben, während alles mit einem größeren Zähler als 4 - der aber durch drei teilbar sein muss (bspw. 6/8) als "**Compound Time**" beschrieben werden. Andere Signaturen wie 5/4 und 7/8 gelten als "**Irregular Time**" oder "**Odd Time**" - die werden die meisten von uns aber nie wirklich als Noten vor sich liegen haben.

Es gibt viele Besonderheiten und vertiefende Theorie, die in der Pipe Band-Musik Anwendung finden, die wir in diesem Workshop jedoch erstmal nicht behandeln.

(Sonst kommen wir zu nichts anderem mehr ;) )

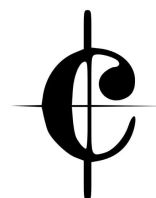
# Zeitsignaturen

## Besondere Zeitsignaturen (Common Time / Cut Time)

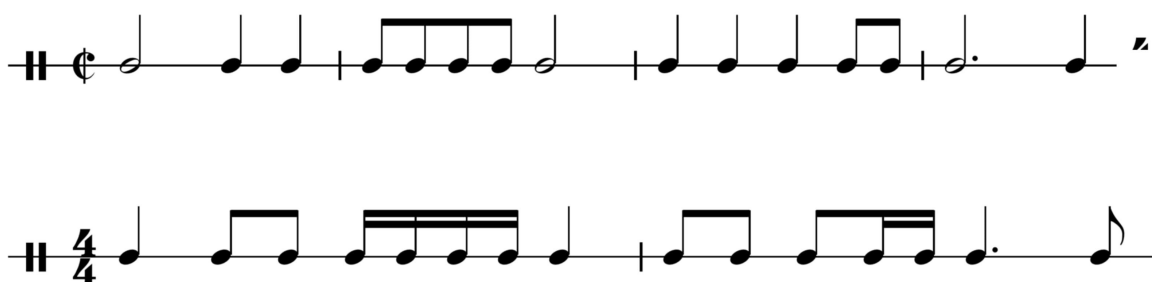
Wenn nichts anderes angegeben ist, oder ein kleines C am Reihenbeginn steht, sind die Noten im sogenannten „Common Time“ – also im klassischen 4/4-Takt notiert.

Alternativ kann die Musik jedoch auch im „**Cut Time**“, also im 2/2-Takt, geschrieben werden. Das durchgestrichene C symbolisiert den 2/2-Takt. Nun erhält also jede halbe Note den Schlag, anstelle der Viertelnoten im 4/4-Takt. Das bedeutet, dass der Takt zwei halbe Noten enthält, die weiterhin in vier Viertelnoten aufgeteilt werden könnten. Da ändert sich also nichts.

Warum macht man das nun also? **Cut Time wird oft verwendet, um schneller gespielte Stücke übersichtlicher zu gestalten.** Anstatt viele kleine Notenwerte (z. B. Achtel- oder Sechzehntelnoten) zu verwenden, wird der Takt vereinfacht und die Notation bleibt lesbarer, obwohl das Stück in einem schnellen Tempo gespielt wird.



Effektiv haben die aufgeschriebenen Noten also nur noch die Hälfte ihres ursprünglichen Wertes im Vergleich zu Common Time.

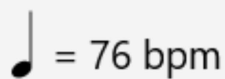


Die beiden Beispiele oben sind absolut identisch zu spielen. Der obere Part ist jedoch in Cut Time (2/2-Takt) notiert, wodurch er deutlich einfacher zu lesen, zu verstehen und zu üben ist. Die Notation wird vereinfacht, da weniger kleine Notenwerte verwendet werden, was besonders bei schnelleren Stücken hilft, den Überblick zu behalten.

# Tempo

## Tempo

Die Zeitangabe bei einem Musikstück findet man meist oben links über dem Anfang des Stücks. Sie zeigt an, welcher Notenwert (z. B. eine Viertelnote) als Zählleinheit gilt und wie schnell dieser gespielt werden soll. Die Einheit bpm steht für "beats per minute" – also wie viele Schläge pro Minute auf diesen Notenwert entfallen.



Bei Pipe Bands variiert die Geschwindigkeit je nach Stück erheblich. Langsame Stücke, wie ein Slow Air, werden oft mit etwa 65 bpm gespielt, während schnellere Stücke, wie manche Jigs, durchaus bis zu 120 bpm erreichen können. Diese Spannweite ermöglicht es, verschiedene Stimmungen und Dynamiken zu erzeugen, von getragen und emotional bis hin zu lebendig und energiegeladen.

Die angegebene Geschwindigkeit ist die **finale Spielgeschwindigkeit**. Zu Beginn sollte man langsamer üben und die Geschwindigkeit mit zunehmender Sicherheit steigern.

Verwendet dazu ein Metronom, idealerweise eines mit visueller Anzeige und der Möglichkeit, verschiedene Rhythmen und Taktarten einzustellen. Das hilft euch, das Timing zu verbessern.

### Wichtig:

Achtet beim Spielen mit der Band besonders auf den Fuß des Pipe Majors oder des Leading Pipers. Selbst wenn das Tempo etwas abweicht, ist es eure Aufgabe, seinem Rhythmus zu folgen. Andernfalls bringt ihr die ganze Band aus dem Takt.

Haltet außerdem immer ein Auge auf den Lead Drummer, um Einsätze nicht zu verpassen.



# Tipps zum Üben

## **Nehmt euch die Zeit die Ihr braucht.**

Übt in eurem eigenen Tempo. Jeder lernt unterschiedlich schnell – das ist ganz normal. Nehmt euch die Zeit, die ihr braucht, und plant eure Übungseinheiten entsprechend eurer Bedürfnisse.

Denkt jedoch daran, dass es wichtig ist, auch zuhause zu üben, um die Gruppe in den Unterrichtsstunden nicht zu sehr auszubremsten.

## **Unterteilt die großen Stücke immer in "verdaubare" Parts.**

Ein neues, großes Musikstück kann überwältigend wirken. Daher ist es sinnvoll, das Stück in kleinere Abschnitte zu zerlegen, sodass ihr in euren Übungseinheiten die einzelnen Parts lernen könnt. Arbeitet partweise, taktweise, figurweise oder sogar notenweise. Später könnt ihr diese Teile dann nach und nach wieder zusammensetzen.

## **Setzt die "Drummer-Mantras" ein.**

Das Mitzählen der Beats oder das direkte Notieren der Beats in euren eigenen Noten kann erheblich dazu beitragen, dass ihr die Noten besser versteht. Diese Technik hilft euch, ein besseres Gefühl für das Timing und die Rhythmik zu entwickeln.

## **Übt wenn möglich mit Metronom.**

Es ist wichtig, sein eigenes Taktgefühl zu schärfen und seine eigenen Fehler im Spiel erkennen zu können - ein Metronom hilft. Stellt es dazu so ein, dass ihr die Parts gut mitspielen könnt, und steigert langsam.

## **Hört euch das fertige Stück an.**

Es kann sehr hilfreich sein, sich das Stück, das ihr lernt, als fertige Version anzuhören. Auch wenn die Drum-Section in der Aufnahme nicht genau das Gleiche spielt, kann das Hören der Melodie dazu beitragen, Rhythmusfiguren besser zu verstehen.

## **Fragt euren Lehrer, wenn Ihr nicht weiterkommt.**

Fragt euren Lehrer (oder einen anderen erfahrenen Drummer), wenn ihr auf Schwierigkeiten stößt oder an einer kniffligen Stelle nicht weiterkommt. Er kann euch wertvolle Hinweise, Erklärungen oder alternative Ansätze bieten, um das Verständnis zu verbessern. Ggf. kann er auch spezielle Parts nochmal erklären oder als Video zum Üben einspielen.

## **Lernt auch spontan.**

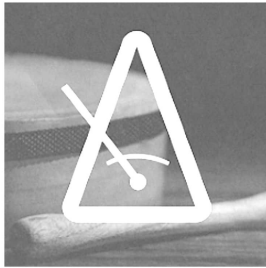
Legt euch Sticks oder Mallets und Noten an Stellen in eurer Wohnung, wo ihr häufig vorbeigeht. Nehmt euch dann immer nur kurze Stücke vor. Diese Methode hilft euch, regelmäßiger zu üben, und ihr werdet feststellen, dass ihr die Parts schneller verinnerlicht. Kleine, häufige Übungseinheiten sind oft effektiver als längere Sessions.

## **Macht euch Notizen.**

Schreibt euch alle notwendigen Hilfestellungen direkt in die Noten, die ihr braucht. Jeder hat seine eigenen Markierungen und Zeichen.

Achtet jedoch darauf, dass sie übersichtlich bleiben und ihr nicht nur „auf den Stützrädern fahrt“.

Es gibt einige sehr gute **Rhythmus-Apps**, die bereits für unter 5€ als Kaufversion eine wertvolle Hilfe bieten, um sich in Rhythmen einzufinden und Notentheorie spielend zu lernen. Einige sind auch umsonst zu testen. Besonders zu nennen sind folgende Apps:



## **Complete Rhythm Trainer** (Binary Guilt Software)

Bildquelle: Google Play Store



## **Perfect Ear / Das absolute Gehör** ( Nur der Rhythmus-Teil ist relevant ! ) (Crazy Ootka Software AB)

Bildquelle: Google Play Store

Preiswert und gut zum Üben ist das Metronom **MA-2 von Korg**. Es hat änderbare Takte und einen gut visualisierten Schwungbalken.



Bildquelle: Thomann.de

(Auch für Metronome gibt es zahlreiche und z.T. gute Apps, ich finde ein separates Metronom aber eingängiger. -> Geschmackssache!)

Ich hoffe, der Workshop konnte euch weiterhelfen!

Wenn Ihr noch Fragen oder Anregungen habt, meldet euch gerne einfach bei mir!

Euer Marcel

