

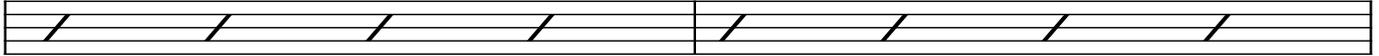


Road Map

Andreas Rauch
www.andi-rauch.de

1. Schrägstriche ("time slashes")

Anstatt in jedem Takt Pattern zu notieren, verwendet man diese Schrägstriche "slashes" zur Angabe der Time



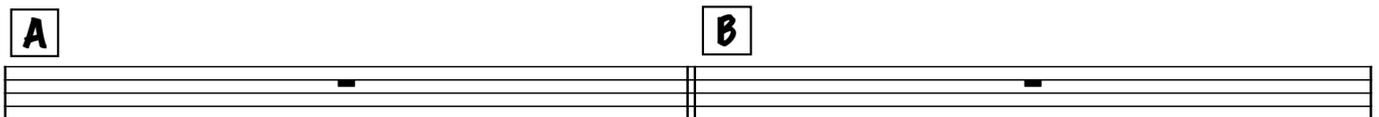
2. Taktzahlen:

Als Gedächtnisstütze ist es üblich über jeden Takt Taktzahlen zu notieren, die angeben, wie viel Takte man schon gespielt hat.



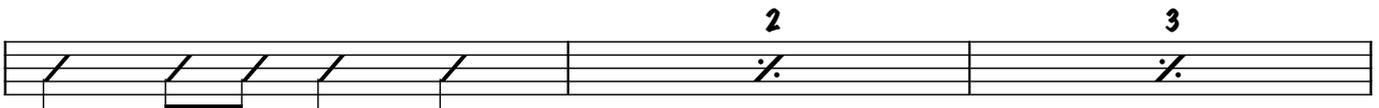
3. Probemarkierungen:

Diese Markierungen werden verwendet, um den Anfang von Phrasen zu kennzeichnen. Sie beschleunigen den Probeablauf, da sie der Band Bezugspunkte liefern. A Teil, B Teil usw...



4. Eintaktige Wiederholungszeichen:

Diese % Zeichen bedeuten, dass das wiederholt wird, was im vorgehenden Takt gespielt wurde.



5. Wiederholungszeichen für Abschnitte:

Die dicken Doppelstriche mit den Punkten sind Wiederholungszeichen für ganze Abschnitte. Somit werden die Takte zwischen den Wiederholungszeichen noch einmal gespielt.



6. Mehrfachwiederholungen:

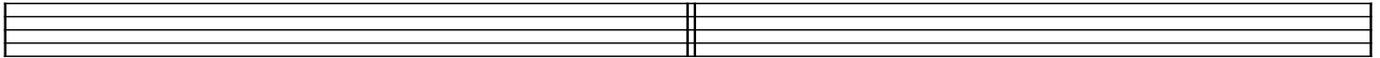
Gibt uns an, wie oft man eine Wiederholung insgesamt gespielt werden soll. In diesem Fall würde man die Phrase also insgesamt viermal spielen.



2

7. Der Doppelstrich:

Er wird verwendet, um das Ende einer Phrase anzuzeigen. Beim Lesen von Charts ist es wichtig zu wissen, wann eine Phrase zu Ende ist, da diese oft mit Fill Ins hervorgehoben werden.



8. 8 Bars, 16 More:

Anstatt jeden Takt einzeln zu notieren oder Wiederholungen zu verwenden, ist es auch üblich, die Phrase zu einer Gruppe zusammenzufassen.

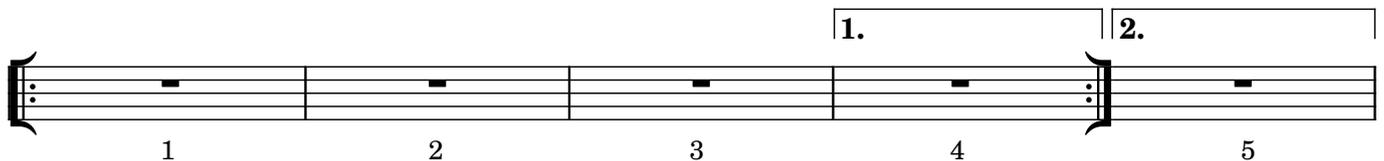
Hier würde man acht Takte und dann noch weitere 16 Takte Time spielen.



9. Erste und zweite Endung (Haus):

Die Klammern über den Takten 4 und 5 mit der 1 und 2 markieren die erste und zweite Endung.

Beim ersten Mal spielt man die Takte 1-4 mit der ersten Endung, dann als Wiederholung mit der zweiten Endung. Also Takte 1, 2, 3, 5

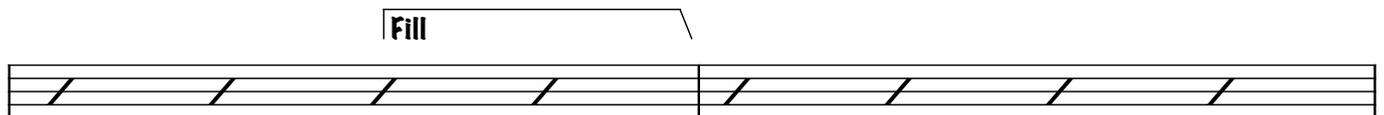


10. Fill-ins und Set-ups:

Ein Fill ist eine vom Schlagzeug gespielte Überleitung.

Führt ein Fill zu einer bestimmten, von der Band gespielten Figur hin, so spricht man von einem Set-up.

Es bleibt dem Drummer selbst überlassen zu entscheiden, was er spielt.



11. Section - und Ensemble - Figuren

Section Figuren sind musikalische Phrasen, die von einer einzelnen Instrumentalgruppe gespielt werden.

- Der Rhythmus ist über dem Notensystem notiert.
- Im Notensystem werden weiterhin Schrägstriche notiert.

Section Figur



Ensemble Figuren sind Phrasen, die von der gesamten Band gespielt werden.

- Die Noten sind im Notensystem notiert und ersetzen die Schrägstriche.
- Die Abkürzung Ens. zeigt an, dass das gesamte Ensemble spielt.
- Die Notenköpfe sind Schrägstriche und weisen auf eine Ensemblestelle hin.

Ensemble Figur



12. D.C. oder Da Capo:
Hinweis darauf, dass das Stück von Anfang an wiederholt werden soll.

13. D.S. oder Dal Segno:
Du kehrst zum § Zeichen zurück!
(welches weiter vorne im Stück notiert ist)

D.C.

§

14. Coda:
Die Coda ist der Schlussteil eines Stückes.
Sie wird mit diesem ⊕ Zeichen angezeigt

D.S.

⊕

15. D.C. al Coda:
Du kehrst zum Anfang zurück und spielst bis zum Coda Zeichen.
An diesem Punkt springst du zur Coda.

In diesem Beispiel spielst du von Takt 1 bis Takt 8 und kehrst danach zum Anfang zurück (D.C.)
Du spielst ab Takt 1 bis zum Coda-Zeichen am Ende von Takt 4.
Dann gehst du in die Coda, indem du zum Coda-Zeichen auf der letzten Zeile springst,
und spielst die Takte 15 bis 16

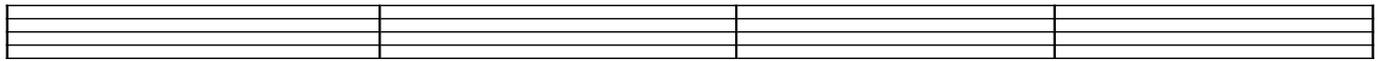
				⊕
1	2	3	4	To Coda
5	6	7	8	D.C. al Coda
⊕ Coda				
15		16		

16. D.S. al Coda:
Hier gilt das gleiche wie bei D.C. al Coda, aber anstatt zum Anfang zurückzukehren, gehst du zurück zu § Zeichen
Dann gehst du in die Coda und spielst bis zum Ende.

				⊕
1	2	3	4	To Coda
5	6	7	8	D.S. al Coda
⊕				
15		16		

4 17, ...al Fine:

"Fine" bedeutet Ende: dieser Begriff wird meistens zusammen mit den Zeichen D.C. oder D.S. verwendet. Wenn er zum Beispiel zusammen mit D.C. (D.C. al Fine) gebraucht wird, kehrt du zum Anfang des Stückes zurück und endest bei der Fine Markierung



Fine



D.C. al Fine

18. 1st X Only:

Manchmal werden Wiederholungen einer Section oder Ensemble Figur nicht immer gespielt. Diese Abkürzung verrät dir, wann bzw. bei welcher Wiederholung du die notierte Figur spielen musst. In diesem Fall nur beim ersten Mal.



19. Tacet:

Nicht spielen!

Nach dieser Bezeichnung steht oft eine Zahl, wie im Beispiel die "Tacet 16"

Also du hast 16 Takte Pause!



20. Vamp (oder Vamp til Cue):

Wiederhole die Phrase oder den Abschnitt so lange, bis der Dirigent das Zeichen gibt, zum nächsten Abschnitt zu gehen.

(Übrigens, dieses Zeichen zum Einsatz nennt man "Cue")



21. Open (oder =pen for Solos)

"OPEN" (engl.; offen) ist die Bezeichnung für einen während einem Solo wiederholten Abschnitt, wobei die Band die Phrase so oft wiederholt, bis der Solist oder Dirigent das Zeichen um zum nächsten Abschnitt zu gehen gibt.

Bei diesem Zeichen würde man die vier Takte so lange wiederholen, bis das Solo oder Soli beendet sind.

