

# Lose Tipps und Überlegungen zum Verbessern der rhythmischen Fähigkeiten

Ralf Schuon

Jeder Popmusiker muß unbedingt ein Metronom besitzen und es beim Üben häufig benutzen. ☺

Dieses Metronom sollte...  
... ein elektronisches und kein mechanisches Modell sein (letztere neigen zur Ungenauigkeit).  
... einen durchsetzungsfähigen, aber auch nach längerem Üben nicht nervenden Klang haben.  
... sich in der Lautstärke regeln und stummschalten lassen und bei Bedarf ausreichend laut sein.  
... über eine gut bedienbare Tempoeinstellung und Start/Stop-Taste verfügen.

Die Anzeige ist weniger wichtig als der Klang. Auf ein Metronom hört man, zumindest beim Üben.

Nützlich ist...  
... wählbarer Akzent (quasi einstellbare Taktarten) und Unterteilung (Achtel, Sechzehntel, Achteltriolen, Swing).  
... eine Tap-Taste zur direkten groben Tempoeingabe.  
... ein Kopfhörerausgang.  
... eine wirtschaftliche Stromversorgung (Akkus für unterwegs oder ein Netzteil für stationären Betrieb).

Empfehlenswerte Modelle sind etwa: Boss DB-30 (kompakt, günstig, aber Knopfzellen), Boss DB-90 (teurer, aber gut), Korg KDM-2 (angenehmer Klang).

Aus der unüberschaubaren Fülle von Smartphone-Apps haben sich bewährt:

Metronome: „Pro Metronome“ (iOS), „Drummer’s Metronome“ und „Metronomous“ (Android); Drumcomputer: „DM1“ (iOS) und „Electrum“ (Android), Komplexere Sequencer, die sich auch als Drumcomputer eignen: „Garageband“ und „Gadget“ (iOS), „Caustic“ (iOS und Android); BPM-Counter: „liveBPM“ (iOS und Android)  
Interessante Online-Varianten sind: musicca.com (auch Metronom mit silent count u.v.a.m.), drumbit.app, onlinesequencer.net

Wenn ein Musiker (die leicht lesbare männliche Form umfasst im Folgenden stets sämtliche Geschlechter) einen bestimmten Rhythmus nicht klatschen oder klopfen kann, wird er ihn erst recht nicht auf seinem Instrument gut spielen können.

Andersherum ausgedrückt: Wenn du feststellst, dass etwas, das du zu spielen gedenkst, deine rhythmischen Fähigkeiten übersteigt, dann stress dich nicht zusätzlich mit Tonhöhe, Begleitung, Artikulation, Sound, usw. Reduziere vielmehr die Stelle auf eine Klatsch- oder Klopfübung und bringe die Rhythmik unter Dach und Fach - dann übe am Instrument weiter.

Sei bei allen zukünftigen Übungen sensibel dafür, was du gut kannst und was nicht. Freue dich an deinen Fähigkeiten, aber übe vor allem an den Schwachstellen. Versuche sie rechtzeitig auszubessern. Gehe nicht zu schwierigeren Aufgaben über, solange du die einfache Variante nicht sehr gut beherrschst. Sei kreativ! Gestalte deine Übezeit so, dass sie effektiv und abwechslungsreich ist.

Wähle das Übetempo immer so, dass du dich nicht langweilst, aber auch nicht in unnötigen Stress gerätst. Es ist viel sinnvoller, bei langsamerem Tempo richtig zu üben als bei schnellem schlampig.

Wichtig: passe das Tempo nicht bei laufendem Spiel fortwährend deinen Fähigkeiten und dem Schwierigkeitsgrad des Stücks an! Wähle stattdessen das Tempo anhand der schwierigsten Stelle und halte es durch.

Einem Musiker ist es quasi nicht möglich, exakt zu spielen, wenn er keine Vorstellung davon hat, wo welche Note genau zu plazieren ist. Wer in rhythmischer Hinsicht nur „nach Gefühl“ spielt, wird kaum genau spielen und gut grooven. Das gilt in noch höherem Maße für das Zusammenspiel mehrerer Musiker.

Die allermeisten Popsongs - auch gefühlvolle Balladen - haben ein Tempo, welches die ganze Zeit streng durchgehalten wird. Nur selten trifft man auf ein freies Tempo oder Tempowechsel.

## Gutes Timing dank Raster

Es lässt sich anhand des Tempos und der Mikrostruktur (auch „Subdivision“, gemeint ist der kleinste vorkommende Notenwert) ein Raster ermitteln, auf dem alle Noten des Stücks ihren genauen Platz haben. Ist sich der Musiker (bzw. die Musiker) dieses Rasters bewusst, und platziert er seine Noten genau darauf, ist mit einem rhythmisch genauen Ergebnis zu rechnen.  
(Vergleich: Freihandzeichnung mit genauen Maßen auf einem unlinierten Blatt vs. auf Karopapier)

Das erfordert zwei Schritte:

1. Notierte/gehörte Rhythmen müssen schnell erfasst und auf dieses Raster übersetzt werden.
2. Beim Spielen wird nun das Raster im gewählten Tempo durchgegangen, die Noten an „ihrer“ Stelle wiedergegeben. So einfach ist das!

Durch das Zählen bewegt man sich im Raster vorwärts. Es ist unerlässlich. Allerdings ist der Begriff irreführend: zählen muss nicht zwingend „1-2-3-...-sagen“ heißen. Solange nicht die Gefahr besteht, dass man im Raster die Orientierung verliert, ist das Zählen in Form von „Tack, Tack“, „Ti, Ti“ o. ä. genauso effektiv. Hauptsache, irgendeine Form Metronom läuft im Kopf (oder anderswo) des Spielers solide durch. Meistens läuft es still, nur in Gedanken (vor allem bei Aufführungen). Während des Übens ist aber auch lautes Zählen sehr empfehlenswert.

Je nach Tempo kann es sinnvoll sein, nicht nur den Beat, sondern auch weitere kleinere Unterteilungen zu zählen. Häufig etwa:

Achtel - „1 und 2 und 3 ...“ oder „TACK tack TACK tack TACK ...“

Sechzehntel - „1 e und d 2 e und d 3 ...“ oder „TACK tack tack tack TACK tack tack tack TACK ...“

Achteltriolen - „1 e und 2 e und 3 ...“ oder „TACK tack tack TACK tack tack ...“

Schwanke nicht im Tempo, und treffe das Raster mit größter Präzision! Zähle vor allem auch gehaltene Töne und Pausen genau! Mit dem Metronom lässt sich dies leicht überprüfen.

Es ist ein Mythos, dass rhythmisch sehr präzise gespielte Musik leblos oder sonstwie schlecht klänge. Organische Phrasierung und Dynamik bringen Leben in die Musik, nicht rhythmische Ungenauigkeit. In manchen Fällen mag es spannend klingen, absichtlich etwas zu weit vorn oder hinten zu spielen. Allerdings wird ein Musiker, der nicht auch exakt spielen kann, diese Stilmittel kaum überzeugend einsetzen.

Manche Musiker beobachtet man dabei, wie sie am Anfang eines Stückes unüberlegt losspielen. Das ist meistens unvorteilhaft, weil sie ein paar Takte brauchen, bis sie im Stück und dessen Rhythmus „drin sind“. Sehr viel besser ist es, einzuzählen:

Noch vor dem Spielen des ersten Tons überlegt der Musiker, in welchem Tempo er zu spielen gedenkt (er stellt sich das Stück dabei kurz vor, vielleicht eine schwierige Stelle), dann zählt er 1-2 Takte ein und spielt schon ab der ersten Note präzise und dem Stück angemessen.

Es gibt eine sehr gute Übung, um schwierigen Rhythmen mit beispielsweise vielen Achtel- oder Sechzehntelsynkopen beizukommen: Beide Hände klopfen leise die Mikrostruktur (jeweils links-rechts abwechselnd, oder umgekehrt). Dann werden die eigentlichen Noten als Akzente auf diese Art Raster gesetzt.

Vor allem Pianisten sollten die Unabhängigkeit ihrer Gliedmaßen trainieren. Ein erster guter Schritt ist es, bei allen Klatschübungen mit einem Fuß den Beat sauber zu schlagen. Nicht unkoordiniert herumwippen! Vielmehr schlägt der Fuß exakt und gleichmäßig und lässt sich auch von eventuell in den Händen vorkommenden Synkopen nicht aus dem Konzept bringen.

Eine gute Alternative - oder eine sinnvolle Ergänzung - zum Schlagen mit dem Fuß ist aber auch das laute Zählen.

Weiterhin ist es eine gute Idee, mit beiden Händen gleichzeitig jeweils andere rhythmische Figuren zu klopfen. Beispiel: Achtel in der einen Hand, Sechzehntel-Achtel-Sechzehntel in der anderen. Der Fuß schlägt Viertel, und/oder es wird laut gezählt.

Auch kann man eine bestimmte (eventuell schwierige) rhythmische Figur dadurch verinnerlichen, indem man beim Üben mit der anderen Hand gleichzeitig andere Rhythmen spielt. Der zu übende Rhythmus gewinnt dadurch an Selbständigkeit.

### **Übungen mit dem Metronom**

Wichtig ist, dass nicht einfach nur neben dem Metronom hergespielt wird. Achte vielmehr darauf, dass die Töne, die auf die Schläge fallen, auch wirklich genau gleichzeitig mit dem Metronomschlag erklingen. Man muss das Gefühl haben, dass beim Tastendrücken das Metronom auslöst. Diese Fähigkeit ist für Bandmusiker zentral. Wer nicht exakt zum Metronom spielen kann, wird bestimmt auch nicht gut zum Schlagzeuger spielen. Eine Übung dazu: Viertelnoten ganz exakt zum Metronom klopfen.

Es ist wichtig, auf das Metronom zu hören, und nicht auf die Anzeige zu starren und dann schnell zu spielen, wenn sie blinkt. Doch auch beim Hören auf das Metronom soll der Spieler nicht seine eigene Uhr abschalten, sondern sie zum Metronom synchronisieren.

Manchmal ist es angenehm, wenn das Metronom nicht alle Schläge tickt, sondern beispielsweise nur in Halben. Dazu einfach das Tempo halbieren. Nun kann man sogar - je nachdem, wie eingesetzt wird - die Metronom-Halbe als die Zählzeiten 2 und 4 auffassen. Das ist eine sehr „poppige“ Art des Übens mit Metronom, da die Metronomschläge nun dem in der Popmusik omnipräsenten „Backbeat“ entsprechen.

In genau die andere Richtung geht die Idee, die Metronomschläge auf kürzere Zählzeiten als den Grundschatz zu stellen. Wenn das Metronom statt Vierteln beispielsweise Achtel oder Sechzehntel mitschlägt, kann der Übende sein Spiel noch exakter kontrollieren.

Die Fähigkeit, ein Tempo zu halten, kann man auf folgende Weise gut üben und prüfen: Das Metronom wird so programmiert, dass es nach einigen Takten seinen Ton stummschaltet und leise weiterzählt, dann irgendwann wieder laut einsetzt. Der Übende spielt weiter, während das Metronom leise zählt und prüft, ob der nächste laute Einsatz des Metronoms auf seine Eins fällt.

Alternativ kann man das Metronom auch auf Ganze stellen, oder auf 2 aneinandergebundene Ganze, also 2-taktig.

Eine gute Übung und eine schöne Abwechslung ist es, wenn man die Viertel des Metronom als Achtel-Offbeats auffasst. Oder als 1e, 2e, 3e, ... Oder als 1d, 2d, 3d, ... Oder die Achtel des Metronoms als Sechzehnteloffbeats.

Sein Spiel zum kritischen Anhören aufzuzeichnen, ist bekanntermaßen eine gute Idee. Man kann sich aber auch mitsamt des Metronoms aufnehmen, um später die Präzision des Spiels zu kontrollieren.

Um Rhythmik gut beurteilen zu können, kann man - je nach Instrument - geeignete Klänge auswählen (bsp. Clavinet oder klickartiger Synth). Effekte und Haltpedal machen den Klang schnell verwaschen und sollten sparsam eingesetzt oder weggelassen werden.

Übe regelmäßig! Besser häufiger kurz üben als selten lang.

### **Im Bandkontext**

Während dem Spielen müssen alle Musiker unbedingt denselben Grundschatz („Puls“, „Beat“) und dieselbe Vorstellung vom Songtempo haben.

Ergibt sich diese Situation nicht von selbst, muß ein Spieler (fast immer der Schlagzeuger) der „Master of Tempo and Timing“ sein, nach dem sich die anderen synchronisieren.

Bei Timingproblemen innerhalb der Band ist es eine zwar oft ernüchternde, aber sehr gewinnbringende Übung, wenn jeder Musiker seinen Part klatscht, anstatt zu spielen. Steht eng zusammen, hört genau aufeinander und freut euch daran, wie in kurzer Zeit aus ursprünglich mehreren nebeneinander her (oder aneinander vorbei) laufenden Elementen ein gemeinsamer Groove wird. Dann geht mit derselben Aufmerksamkeit füreinander an die Instrumente zurück!

Auch wenn ein Musiker sich auf das Spielen seines Instruments konzentrieren muß, sollte er unbedingt auf seine Bandkollegen hören und aufmerksam verfolgen, was um ihn herum passiert. Und, falls es einen Bandleader gibt, den immer mit einem Auge im Blick haben.

Auch wenn nicht nach Noten gespielt wird, muß jeder Musiker unbedingt eine Vorstellung von dem Groove haben, den er zu spielen gedenkt. Kann er ihn auch nachsingen? Oder noch besser: Kann er ihn erst singen, dann spielen? Kann er ihn aufschreiben?

Die allermeisten Popmusikstile sind pattern-orientiert, daher ist es immer gut, sich ein 1-/2-/4-taktiges Pattern zu überlegen und durchzuziehen. Einfach-irgendwas-drauflosspielen klingt oft chaotisch und sorgt bei Zuhörern und Mitmusikern für Verwirrung. Passend zur Form des Songs dürfen die Pattern natürlich auch wechseln, um für Dynamik zu sorgen. Auch gegen kleine, sparsam eingesetzte Fills und dezente Variationen ist meistens nichts einzuwenden - wichtig ist eben eine Art „roter Faden“.

Der beste Groove ist meistens nicht der mit den meisten Noten. Oder umgekehrt: sparsame Grooves wirken oft am besten.

Musizieren ist (allermeistens) Teamwork. Manchmal muß ich mein eigenes Musiker-Ego zurückstellen, um songdienlich spielen zu können. Dazu ist ein gehöriges Maß an (musikalischer) Demut notwendig.