

Faszination Gitarre

Teil 4 – Spielen eines Songs

Jan Peter Herbst

Im abschließenden Teil der Reihe werden sowohl die über die vorherigen Stationen erlernten Spieltechniken als auch die erworbenen gitarristisch-musikalischen Kompetenzen in die Praxis übertragen. Ziel ist die Umsetzung des Liedes „Chasing Cars“ (2006) der britischen Alternative Rock Band *Snow Patrol* in einem Gitarrenorchester, gestützt durch Gesang und optionale Cajon- und Bassbegleitung.

DIE VORBEREITUNG

Die Erarbeitung des Stückes erfolgt in bereits bekannter Umsetzung in vier Stationen. In jeder Station sind zwei Vorschläge der Liedbegleitung oder -verzierung für verschiedene Formteile abgebildet. Dabei werden viele der Spieltechniken der vorherigen Folgen wieder aufgegriffen.

Neu hingegen ist die Verwendung der elektrischen Gitarre mit einigen ihrer typischen Spieltechniken. Im ersten Teil der entsprechenden Stimme sollen die Töne abgedämpft gespielt werden, wodurch sie kraftvoller, dumpfer und kürzer klingen. Diese Spieltechnik wird in den Noten mit „P. M.“ für „palm mute“ angezeigt.

Der Handballen der Anschlagshand wird beim Spiel nah am Steg auf die Saiten gelegt. Je nach Position klingt der Ton dumpfer oder heller und auch die Tonhöhe kann dadurch geringfügig beeinflusst werden. Diese Spieltechnik ist sowohl bei verzerrter als auch bei unverzerrter Spielweise möglich. Im zweiten Teil der E-Gitarren-Stimme wird der Griff des „Powerchords“ – ein einfaches Quintintervall – eingeführt. Dreiklänge können bei einem verzerrten Sound als dissonant empfunden werden, weshalb auf die Terz verzichtet wird. Der Powerchord klingt verzerrt sehr kräftig und entspricht der Klangvorstellung einer E-Gitarre im Rock. Der Griff bleibt unverändert und muss lediglich beim Akkordwechsel verschoben werden. Je verzerrter der Sound ist, desto mehr können die nicht gespielten Saiten Nebengeräusche erzeugen. Dies kann durch Abdämpfen der Saiten entweder durch die Anschlagshand oder durch die Greifhand reduziert werden (s. Abb. „Auflegen des Handballens“). Für ein dynamisches Spiel kann es notwendig sein, den Grad der Verzerrung zwischen Formteilen zu variieren. Dies kann über einen Verstärker mit zwei Kanälen und einem Fußschalter gesche-

hen. Falls diese Ausstattung nicht vorhanden ist, kann die Verzerrung auch durch den Lautstärkeregler an der Gitarre verändert werden. Dieser regelt bei einem verzerrten Grundsound nur unwesentlich die Lautstärke, sondern hauptsächlich die Verzerrung.

Je nach verfügbarer Zeit muss überlegt werden, ob alle Stationen durchlaufen werden oder ob sich die Schülerinnen und Schüler ihren Interessen entsprechend auf die Stimmen aufteilen und ausschließlich diese erarbeiten.

DAS STÜCK

„Chasing Cars“, welches auf den ersten Blick sehr einfach erscheint, ist eine typische Pop-Rock-Ballade. Das Lied besteht durchgängig aus den Kadenzakkorden der Tonart A im wiederkehrenden Schema:

| A | A | E/G# | E/G# | Dsus2 | Dsus2 | A | A :||

Es verfügt lediglich über die Formteile Strophe und Refrain, die durch einen C-Teil, der als eine Variation des Refrains verstanden werden kann, unterbrochen werden. Das Stück ist sehr dynamisch. Es beginnt mit einer effektversehene Gitarre, unterstützt durch weitere Gitarrenstimmen und Soundeffekte. Es steigt sich stetig durch eine einsetzende Bassgitarre, einen Drumcomputer bzw. ein verfremdetes Schlagzeug als unbestimmbares Klanggemisch und zusätzliche Streicher im zweiten Refrain und kulminiert schließlich im dritten Refrain und im anschließenden C-Teil. Hier kommen zahlreiche verzerrte Gitarren mit Powerchords und melodiosen Läufen, höhere Füllstimmen gemischt mit synthetischen Streichern, einem pumpenden Achtelnoten-Bass und einem kraftvollen Rockschlagzeug zum Einsatz. Was auf den ersten Blick recht einfach aussieht, täuscht, denn das Arrangement ist durch die Ausnutzung studioteknischer Möglichkeiten sehr opulent und wirkungsvoll. Diese vielen kleinen und bisweilen unauffälligen Füllstimmen, vielschichtige subtile Pad-Sounds oder sonstige Soundeffekte, gestalten die Atmosphäre und die Dramaturgie geschickt und machen den besonderen Reiz des musikstrukturell einfach gehaltenen Stückes aus.

DIE EIGENINTERPRETATION

Das Stück wird vielen Schülern durch die regelmäßige Präsenz im Radio oder durch die Verwendung in der populären Ärzteserie „Grey’s Anatomy“ bekannt sein, sodass eine Klangvorstellung bereits existieren dürfte. Zwar können in der eigenen Umsetzung viele der

studioinszenierten Sounddetails kaum originalgetreu umgesetzt werden, jedoch lässt sich mit den in den Stationen vorgestellten Stimmen ein ebenso vielschichtiges und dramaturgisch abwechslungsreiches Arrangement erzeugen. Es bietet sich an, die Schülerinnen und Schüler selbst das Arrangement zusammenstellen und die Wirkung erproben zu lassen. Da die Akkordfolge durch das gesamte Lied unverändert bleibt, können in Stimmen zusammengefasste Schülergruppen frei bestimmen, wann und welche der beiden Stimmen sie spielen möchten.

Sobald das Arrangement abgesprochen und gefestigt ist, sollte es durch die Gesangsstimme, eine Bassgitarre, ein Cajon oder ein Schlagzeug sowie optional mit weiteren Tasteninstrumenten ergänzt werden.

Das Zusammenspiel kann sich je nach erreichtem Kompetenzniveau noch etwas schwierig gestalten. Falls genügend Gitarren vorhanden sind, kann die Schwierigkeit des Akkordwechsels innerhalb der Stimmen verringert werden, indem sich – ähnlich wie bei Boomwhackers – die Schülerinnen und Schüler die Akkorde aufteilen. Nach der erfolgreichen Umsetzung des Stückes sind die wichtigsten Kompetenzen erworben, um die Gitarre im zukünftigen Musizieren fachgerecht und kreativ einzusetzen.



Abb.: Auflegen des Handballens

Audio CD

- 19** Chasing Cars
Snow Petrol
- 20–21** Gitarre (Station 1)
Joachim Schlüter
- 22–23** Gitarre (Station 2)
Joachim Schlüter
- 24–25** Gitarre (Station 3)
Joachim Schlüter
- 26–27** Gitarre (Station 4)
Joachim Schlüter

DVD

Stationen.pdf (Arbeitsblätter als PDF-Datei)

In dieser letzten Folge lernt ihr unterschiedliche Spielweisen des Liedes „Chasing Cars“ (2006) der britischen Alternative Rock Band **Snow Patrol** kennen. Manche der Vorschläge kommen in der originalen Aufnahme vor, andere sind neu und zeichnen sich durch einen anderen Charakter aus. Im späteren Zusammenspiel sollen die Spielweisen der Dramaturgie entsprechend eingebracht werden.

Step 1

Track 20

Diese Stimme entspricht der originalen Gitarre im Intro und in den Strophen. Am einfachsten ist es, wenn die Töne mit den Fingern gezupft werden. Achtet darauf, dass die Töne lange ausklingen.

♩ = 110

A⁵ **E/G[#]**

mf let ring—

0 0 0 0 0 0 0 0

2 2 2 2 2 2 2 2

1 1 1 1 1 1 1 1

5 **Dsus²** **A⁵**

let ring—

0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0

2 2 2 2 2 2 2 2

Step 2

Track 21

Diese Spielweise kann zur Steigerung verwendet werden. Auch hier lässt sich die Stimme am besten zupfen, weil ansonsten nicht gespielte Saiten angeregt werden.

♩ = 110

A⁵ **E/G[#]**

f

0 0 0 0 0 0 0 0

2 2 2 2 2 2 2 2

0 0 0 0 0 0 0 0

1 1 1 1 1 1 1 1

5 **D** **A**

0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0

2 2 2 2 2 2 2 2

In dieser letzten Folge lernt ihr unterschiedliche Spielweisen des Liedes „Chasing Cars“ (2006) der britischen Alternative Rock Band **Snow Patrol** kennen. Manche der Vorschläge kommen in der originalen Aufnahme vor, andere sind neu und zeichnen sich durch einen anderen Charakter aus. Im späteren Zusammenspiel sollen die Spielweisen der Dramaturgie entsprechend eingebracht werden.

Step 1

Diese Stimme kann immer an ruhigen Stellen gespielt werden, um etwas zu füllen und der Musik Charakter zu verleihen, ohne zu sehr aufzufallen. Am besten werden die Akkorde mit einem dünnen Plektrum gespielt.

Track
22

♩ = 110

mf

TAB

Step 2

Diese Spielweise kann zur Steigerung verwendet werden und wird als eigene Stimme im Arrangement hörbar. Am kraftvollsten klingt auch diese Spielweise mit einem Plektrum. Achtet beim Akkordanschlag darauf die höheren Saiten zu betonen, damit sie einen Kontrast zum Basston bilden.

Track
23

mf

TAB

In dieser letzten Folge lernt ihr unterschiedliche Spielweisen des Liedes „Chasing Cars“ (2006) der britischen Alternative Rock Band **Snow Patrol** kennen. Manche der Vorschläge kommen in der originalen Aufnahme vor, andere sind neu und zeichnen sich durch einen anderen Charakter aus. Im späteren Zusammenspiel sollen die Spielweisen der Dramaturgie entsprechend eingebracht werden.

Step 1

Track 24

Diese Stimme sollte auf einer E-Gitarre gespielt werden. Der Part eignet sich an ruhigeren oder mäßig lauten Stellen und kann verzerrt oder unverzerrt gespielt werden. Der Grad der Verzerrung kann am Verstärker oder jederzeit durch den Lautstärkereger der Gitarre eingestellt werden. Damit der Ton artikuliert klingt, müssen die Saiten abgedämpft werden (P.M. in den Noten). Dafür muss der Handballen der Anschlagshand auf die zu spielende Saite gelegt werden, wodurch sie dumpfer, bassbetonter und kürzer klingt. Es wird ein Plektrum verwendet.

Step 2

Track 25

Diese Stimme wird an den lautesten Stellen gespielt und benötigt einen neuen Griff, den „Powerchord“. Der Powerchord ist der Standardakkord bei verzerrten Gitarren und wird in vielen Liedern eingesetzt. Er wird immer gleich gegriffen und muss nur verschoben werden. Die Saiten werden kräftig mit einem Plektrum angeschlagen, jedoch ist darauf zu achten, die nicht gespielten Saiten abzudämpfen. Ansonsten entstehen Nebengeräusche.

In dieser letzten Folge lernt ihr unterschiedliche Spielweisen des Liedes „Chasing Cars“ (2006) der britischen Alternative Rock Band **Snow Patrol** kennen. Manche der Vorschläge kommen in der originalen Aufnahme vor, andere sind neu und zeichnen sich durch einen anderen Charakter aus. Im späteren Zusammenspiel sollen die Spielweisen der Dramaturgie entsprechend eingebracht werden.

Step 1

Die Gitarrenstimmen in dieser Station werden zum Füllen eingesetzt. Sie reichen für die Liedbegleitung nicht aus, aber häufig prägen erst sie den Charakter, die Atmosphäre oder kennzeichnen das Besondere eines Arrangements. Die erste Stimme unterstützt den Gesang in den Strophen mit einer Melodie. Sie kann mit Fingern gezupft oder mit einem Plektrum angeschlagen werden.

Track

26

Step 2

Diese zweite Stimme dient der Steigerung und kann an laueren Stellen gespielt werden. Sie unterstützt die aus dem Original bekannte Hauptstimme durch ein höheres Spiel mit zusätzlichen Akkordtönen. Am Schluss erklingt ein melodischer Lauf, der viel Charakter ins Lied bringt. Auch diese Stimme kann sowohl mit Fingern als auch mit einem Plektrum gespielt werden. Mit Fingern lassen sich die zusammenklingenden Töne allerdings genauer spielen.

Track

27