



GRIFFTABELLE I FÜR SFC-AKKORDE

















































z. B. Yamaha, JVC, Technics

C		C ⁷		Cm		Cm ⁷	
C [#] D ^b		C ^{#7} D ^{b7}		C ^{#m} D ^b m		C ^{#m7} D ^b m ⁷	
D		D ⁷		Dm		Dm ⁷	
D [#] E ^b		D ^{#7} E ^{b7}		D ^{#m} E ^b m		D ^{#m7} E ^b m ⁷	
E		E ⁷		Em		Em ⁷	
F		F ⁷		Fm		Fm ⁷	
F [#] G ^b		F ^{#7} G ^{b7}		F ^{#m} G ^b m		F ^{#m7} G ^b m ⁷	
G		G ⁷		Gm		Gm ⁷	
G [#] A ^b		G ^{#7} A ^{b7}		G ^{#m} A ^b m		G ^{#m7} A ^b m ⁷	
A		A ⁷		Am		Am ⁷	
A [#] B ^b		A ^{#7} B ^{b7}		A ^{#m} B ^b m		A ^{#m7} B ^b m ⁷	
B ^(h)		B ^{(h)7}		B ^{(h)m}		B ^{(h)m7}	

Alternative Griffmöglichkeiten (für denselben Akkord) sind schwarz/weiß markiert.

GRIFFTABELLE II FÜR SFC-AKKORDE

z. B. Antonelli, Casio, Hohner

C		C ⁷		Cm		Cm ⁷	
C [♯] D ^b		C ^{♯7} D ^{b7}		C ^{♯m} D ^b m		C ^{♯m7} D ^b m ⁷	
D		D ⁷		Dm		Dm ⁷	
D [♯] E ^b		D ^{♯7} E ^{b7}		D ^{♯m} E ^b m		D ^{♯m7} E ^b m ⁷	
E		E ⁷		Em		Em ⁷	
F		F ⁷		Fm		Fm ⁷	
F [♯] G ^b		F ^{♯7} G ^{b7}		F ^{♯m} G ^b m		F ^{♯m7} G ^b m ⁷	
G		G ⁷		Gm		Gm ⁷	
G [♯] A ^b		G ^{♯7} A ^{b7}		G ^{♯m} A ^b m		G ^{♯m7} A ^b m ⁷	
A		A ⁷		Am		Am ⁷	
A [♯] B ^b		A ^{♯7} B ^{b7}		A ^{♯m} B ^b m		A ^{♯m7} B ^b m ⁷	
B ^(♯)		B ^{(♯)7}		B ^{(♯)m}		B ^{(♯)m7}	

Statt der weißen können auch schwarze Tasten (oder gemischt) rechts vom Grundton gedrückt werden.
Alternative Griffmöglichkeiten (für denselben Akkord) sind schwarz/weiß markiert.

DAS INSTRUMENT

Jedes Keyboard ist – wie eine Band – in verschiedene Sections gegliedert. Je nach Größe gibt es verschieden viele „Musiker“. Die meisten Keyboards besitzen auch einen „Tonmeister“, der für die Effekte zuständig ist. Sie sind jedenfalls der Boß.

REGISTER / MELODY-SECTION / ORCHESTRA

Damit wählen Sie als Solist das Instrument, mit dem Sie die Melodie spielen, z. B. Strings, Guitar oder Piano. Mit dem Melody-Volume-Regler bestimmen Sie die Lautstärke.

Effekte: z. B. Sustain. Entsprechend dem besonderen Klang einiger Instrumente, z. B. Vibraphon, klingt unter Einsatz von Sustain jeder Ton nach dem Loslassen der Taste noch etwas nach.

RHYTHM

Hier sitzt Ihr Drummer. Den Begleitrhythmus wählen Sie durch Knopfdruck (z. B. Tango, March, Beguine), das Tempo mit dem Tempo-Regler (Slow bis Fast). Der Schlagzeuger setzt ein, wenn Sie „Start“ drücken, und er hört auf, wenn Sie die Stoptaste betätigen. Soll er dann beginnen, wenn Ihre linke Hand die Tasten drückt, programmieren Sie Synchro Start. Die Lautstärke bestimmen Sie mit dem Rhythm-Volume-Regler, damit können Sie das Schlagzeug auch ganz ausblenden.

Effekte: z. B. Fill in. Kurze solistische Einwüfe spielt Ihr Drummer dann, wenn Sie ihm über die „Fill-in-Taste“ Bescheid geben.

BEGLEITAUTOMATIK / ACCOMPANIMENT / RHYTHMIC ORCHESTRA

In dieser Abteilung finden Sie Ihren Bassisten und Gitarristen. Die Lautstärke dieser Musiker bestimmen Sie mit dem Accomp-Volume-Regler.

Effekte: z. B. Arpeggio, Variation. Bei einigen Geräten steht Ihnen auf Wunsch ein Pianist und Harfenist zur Verfügung, die Ihnen virtuose Arpeggien liefern. Mit der Variationstaste verändern die Musiker ihr rhythmisches Spiel.

RECORD / AKKORDSPEICHER / SEQUENZER / CHORD COMPUTER

In diesem Teil Ihres Gerätes befindet sich ein kleines Studio, mit dem Sie Playbacks einspielen können. Unter Playback versteht man eine Musikproduktion, bei der nur noch die Melodie fehlt – in unserem Fall also alles, was die linke Hand ausführt.

Nachdem man den Rhythmus und die Begleitautomatik programmiert hat, drückt man die Aufnahme-Taste, dann die Play-Taste.

Die meisten Geräte geben dann einen Takt Rhythmus vor. Am Ende der Aufnahme drücken Sie einen Takt lang die Taste zum Beenden der Aufnahme. Zur Wiedergabe betätigen Sie die Play-Taste. Nun können Sie die Einspielung auch mit anderen Begleitrhythmen und in verschiedenen Tempi ablaufen lassen, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen oder improvisieren.

Andere Aufnahmetechniken entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihres Instruments.

TRANSPOSER

Mit Hilfe des Transposers können Sie jedes Musikstück in eine andere Tonart versetzen (transponieren). Sie brauchen nur mit dem entsprechenden Schalter die gewünschte Tonart einzuschalten. Das Transponieren kann z. B. notwendig werden, wenn Sie mitsingen wollen, Ihnen aber die Tonart nicht liegt; oder wenn Sie mit einer Trompete in B^b oder einem Saxophon in E^b zusammenspielen wollen. In solchen Fällen stellen Sie den Transposer entsprechend der Grundstimmung des Instruments auf B^b oder E^b.

TIPS ZUM ÜBEN

Die hier beschriebene Art zu üben hat sich in der Praxis als die effektivste erwiesen. Zweckmäßigerweise beginnt man beim Keyboard mit der linken Hand.

1) LINKE HAND

- SFC-Griffabelle neben die Noten legen.
- SFC und Memory drücken. Bei Memory klingt der Akkord auch nach dem Loslassen der Taste weiter, und die Hand kann den nächsten Griff schon vorbereiten. Deshalb immer nur kurz antippen, sonst entstehen oft andere als die gewünschten Akkorde.
- Alle im Stück vorkommenden Akkorde einmal durchspielen. Gibt es 2 Griffmöglichkeiten, wählt man den der kürzesten Entfernung zum vorhergehenden und folgenden Akkord.
- Sitzen die Griffe, zählt man laut und gleichmäßig die Viertel und tippt die Akkorde auf den entsprechenden Zählzeiten an.
- Schnelle und schwierige Akkordwechsel übe man gesondert.





- Als nächstes spielt man die Akkorde mit Begleitrhythmus zunächst langsam, dann das Tempo steigern.

- Nun können Sie, wie im Abschnitt „Record“ beschrieben, eine Aufnahme machen, zu der Sie die R.H. üben oder improvisieren können.

Selbstverständlich können Sie die Akkorde auch ohne SFC, also „Fingered“, greifen. Dafür gibt's bei Schott den „Keyboardspicker“, MF 1015.

2) RECHTE HAND

- Rhythmisch schwierige Stellen klatschen, laut und gleichmäßig dazu zählen.
 - Schwierige Fingersätze (Fingeruntersatz, Fingerübersatz, Sprünge usw.) ebenso gesondert üben.
 - Dann langsam im Zusammenhang, später mit Rhythmusgerät bzw. zum eingespielten Playback üben.
- Bei manchen Geräten kann man sogar die Melodie speichern, dann kann man sich schon einmal anhören, wie linke und rechte Hand zusammen klingen.

3) RECHTE UND LINKE HAND ZUSAMMEN

- Erst dann zusammenspielen, wenn beide Hände

sicher und fehlerfrei laufen. Zunächst langsam ohne Rhythmusgerät.

- Nun mit Rhythmusgerät spielen und das Tempo langsam steigern.

Hat die linke Hand über mehrere Takte nur einen Akkord zu spielen, der bei Memory-Funktion ja nur einmal kurz angetippt wird, so kann man die Fill-in-Taste drücken und somit das Arrangement zum „Super Sound Arrangement“ wachsen lassen.

Viel Spaß wünscht Ihr

Steve Boarder
Steve Boarder

Wer sich ganz gründlich ins Keyboardspiel einarbeiten will, dem empfehle ich die sechsbändige Schule meines Kollegen Axel Benthien: **Der neue Weg zum Keyboardspiel, ED 7280 bis ED 7285.**

KEYBOARD KLANGWELT MINI-LEXIKON

Accompaniment – Begleitung

Accompaniment Volume – Lautstärkereglung für die Begleitung

Arpeggio – Akkordzerlegung; harfenartige Begleitung

Auto Bass Chord – Automatische Akkord- und Baßbegleitung

Auto Harmonize – Zur Melodiestimme werden automatisch bis zu 4 weitere Stimmen hinzugefügt

Brass – Blechblasinstrumente

Celeste – elektronischer Effekt zur Erzeugung eines räumlichen Klanges

Chord Memory – Akkordspeicher

Chord Sequenz – → Chord Memory

Chorus – Elektronische Klangverdopplung

Da Capo al Fine – Von Anfang bis zu dem mit „Fine“ gekennzeichneten Takt

Dal Segno al – vom Zeichen bis

Delay – Verzögerung (z. B. für verspäteten Einsatz des Vibratos)

Down – Nach unten

Duet – Automatische Zweistimmigkeit wie bei → Auto Harmonize

Ensemble – Gruppe von Musikern; auch Register, z. B. „String-Ensemble“: klingt, als spielten mehrere Musiker

Fade Out – Lautstärke ausblenden

Fast – Schnell

Features – Besonderheiten (eines Keyboards)

Fill in – Einwurf

Fingered – Gegriffen

4 Bar Variation – 4-taktige Veränderung (z. B. durch das Schlagzeug)

Glide – Gleiten von Ton zu Ton

Glissando – → Glide

Handclaps – Händeklatschen

Intro – Einleitung

Main Volume – Regler für die Gesamtlautstärke

Master Volume – → Main Volume

Maximum – Maximum, Höchstmaß

Medium – Mittleres Tempo

Melody on Chord – → Auto Harmonize

Melody Volume – Lautstärkereglung für die Melodie

Memory – Nach Loslassen der Taste klingt der Akkord so lange weiter, bis der nächste gedrückt wird, bei einigen Geräten auch Aufnahme-taste

Minimum – Minimum, Mindestmaß

Mono Presets – Einstimmig spielbare Solo-register

OFC – One Finger Chord, Einfinger-Akkord-Automatik

Off – Aus

On – An

Pitch – Tonhöhe, Stimmung

Pitch Bending – Tonhöhenveränderung durch → Wheel

Play – Taste zur Wiedergabe des Gespeicherten

Poly Presets – Mehrstimmig spielbare Register

Power – Strom (zum Einschalten des Gerätes)

Portamento – → Glide

Presets – Festregister (meistens vom Werk vorgeprogrammiert)

Range Control – Schalter zur Bestimmung der maximalen Tonhöhenveränderung durch ein → Wheel

Record – Taste für Aufnahme (Akkordspeicher)

Reeds – Holzblasinstrumente

Reset – Taste zum präzisen Beenden einer Aufnahme

Reverb – Hall

Rhythm Selector – Wahlschalter für Begleitrhythmus

Rhythm Volume – Lautstärke-Regler für das Schlagzeug

Selector – Wahlschalter

SFC – Single Finger Chord, Einfinger-Akkord-Automatik

Slow – Langsam

Solo Presets – → Mono Presets

Strings – Streicher

Sustain – Das Nach- bzw. Ausklingen nach Loslassen der Taste

Synchro Start – Synchronisiert den Einsatz des Schlagzeugs mit dem Niederdrücken der Tastatur (im Begleitbereich)

Tone Selector – Wahlschalter für Klangfarbe

Transposer – Verändert die Grundstimmung (Tonart) des Keyboards

Tremolo – Schnelle elektronische Wiederholung eines Tons wie man es vom Mandolinenspiel her kennt

Unison – Gleichklang, Tonverdopplung

Up – Nach oben

Variation – Taste zur Veränderung (z. B. einer Begleitfigur)

Vibrato – Leichte Tonhöhenveränderung

Voice – Stimme

Volume – Lautstärke

Wheel – Handrad zur Tonhöhenveränderung oder Einblendung eines Effektes