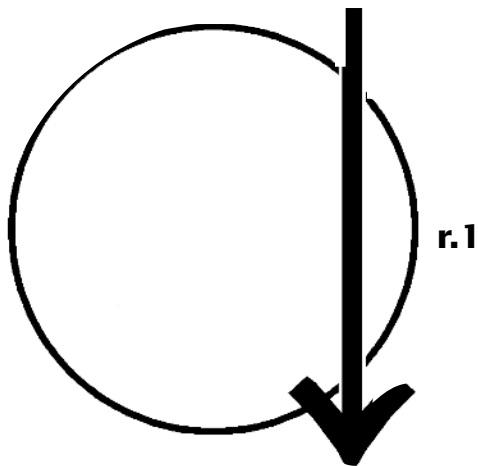


II.1

EINERSCHLAG, SCHNARREN AUS DEM STILLSTAND, ZWEIERSCHLAG, AUFTAKT

Seit der Renaissance sind bei Drehleiern Schnarren nachweisbar. Mit ihrer Hilfe wird es möglich, den endlosen Bordunton in rhythmische Einheiten zu unterteilen. Das geschieht meist durch Schlagarten, die vor allem der rhythmischen Orientierung und Sicherheit dienen. Eine Schlagart teilt den Kreis in gleiche Abschnitte, in denen ein Schnarrton gespielt werden kann.



Der **EINERSCHLAG (c.1)**; von „coup“ = franz.: Schlag) gibt dem Kreis einen Anfang und ein Ende. Der Schwung für den Einerschlag folgt der Schwerkraft, d.h. der Impuls für den Schnarrton wird nach unten gegeben.

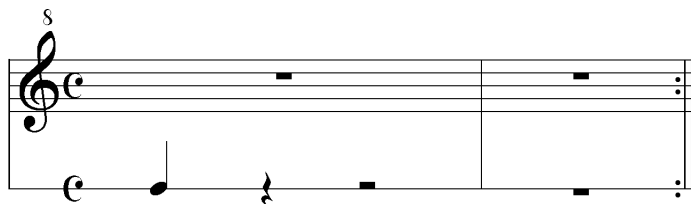
Der Druckpunkt für den Einerschlag liegt ungefähr zwischen ersten und zweiten Daumenglied.

Im Druckpunkt spürt man am genauesten wohin man die Kurbel führt. Er soll sehr sorgfältig ertastet werden (s.a. Ü3).

- Ü21**
- ♦ die Kurbel mit Geschlossener Haltung drehen, bei der Abwärtsbewegung die Hand fallen lassen, so daß ein Schnarrton erklingt;
 - ♦ dieselbe Bewegung ausführen, aber den Impuls bewußt nach unten geben (s.a. S16, kurze Töne).

Die Richtung, in die dieser Impuls ausgeführt wird, nennt man **„Richtung 1“ (r.1)**. (Siehe auch II.3, Position oder Richtung)

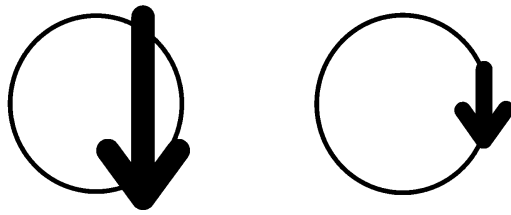
- Ü22**
- ♦ im Einerschlag abwechselnd einmal schnarren, einmal nicht; das Tempo pro Umdrehung soll gleichbleiben;
c.1/♬ bedeutet: ein Abschnitt der Schlagart (im Einerschlag eine ganze Umdrehung) entspricht einer ganzen Note (siehe auch Anhang zur Notation, S.140 und Ü26a).



c.1/♬

Es empfiehlt sich, alle Übungen zu den Schlagarten immer wieder mit einem Metronom zu überprüfen.

- Ü23 a** ♦ im Einerschlag akzentuierte Töne spielen; die Hand gibt einen Impuls in den Kreis hinein, wird danach locker gelassen und folgt entspannt der Kreisbahn; versuchen, laute und leise Töne zu spielen;



- Ü23 b** ♦ im Einerschlag weiche Töne spielen (siehe auch Ü12 und Ü13); die Hand führt die Kurbel während des Schnarrtons entlang der Kreisbahn; so können leise und laute Töne in verschiedener Länge kontrolliert gespielt werden;



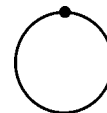
- ♦ das Tempo für eine Umdrehung soll gleichbleiben; d.h. je schneller und länger die Bewegung für einen Schnarrton wird, desto langsamer muß die restliche Umdrehung ausgeführt werden.

Spielt man einen Schnarrton in Richtung 1 aus der Drehbewegung heraus, wird der Impuls je nach Lautstärke in diesem Bereich gegeben:



Will man aber einen **SCHNARRTON AUS DEM STILLSTAND** heraus spielen, muß die Kurbel vor diesem Bereich stehen. Der Grund dafür ist, daß die Schnarrsaite eine kurze Einschwingzeit benötigt, bevor ein Schnarrton erklingen kann. Die Kurbel muß etwas zu früh und langsam bewegt werden, bevor der Impuls für den Schnarrton gegeben wird. Bei einer zu plötzlichen Bewegung aus dem Stillstand rutscht die Schnarrsaite durch.

Der Punkt, in den die Kurbel gebracht werden muß, um einen Impuls in r.1 aus dem Stillstand zu geben, liegt ungefähr hier:



- Ü24** ♦ kurze Schnarrtöne in r.1 spielen, die Kurbel nach jeder Umdrehung aber anhalten; die Kurbel muß in dem Punkt stehenbleiben, von dem aus ein neuer Schnarrton in r.1 gespielt werden kann; darauf achten, daß der Impuls immer genau nach unten gegeben wird;
- ♦ sowohl laute als auch leise Töne spielen; laute Töne weiter oben, leise Töne weiter vorne beginnen;