

Notenwerte und Pausenzeichen: Erklärungen

- 1) Bei den Tönen in einem Musikstück sind ihre Höhe und Dauer fast immer genau festgelegt; andere Aspekte wie z.B. ihre Lautstärke kann man nur ungefähr angeben, z.B. durch Worte wie *forte* (= laut, abgekürzt: *f*) oder *piano* (= leise, abgekürzt: *p*).

Um die Tonhöhe (den genauen Notennamen) zu bestimmen, musst Du die folgenden Fragen beantworten:

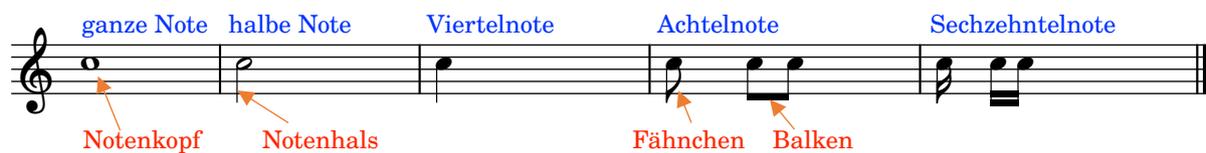
1. Welcher Notenschlüssel steht am Anfang des Notensystems? 2. Auf welcher Linie/in welchem Zwischenraum steht die Note? 3. Steht vor ihr noch ein Vorzeichen (Kreuz oder b-Vorzeichen) oder gibt es zu Beginn jedes Notensystems ein Generalvorzeichen, das alle Noten mit einem bestimmten Namen verändert? (siehe auch die Erklärungen zu „Notennamen im Violinschlüssel“ und „Noten mit Vorzeichen“).

Im gleich folgenden Notenbeispiel steht zu Beginn des Notensystems ein Violinschlüssel und alle Noten im zweithöchsten Zwischenraum heißen im Violinschlüssel c^2 („zweigestrichenes c “); mit einem Vorzeichen würde aus ihnen ein cis^2 oder ces^2 .

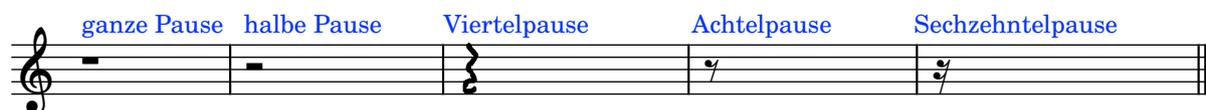
Die genaue Tondauer ist leichter zu bestimmen, denn sie ergibt sich aus dem Aussehen der Note.

Grundregel: Je kleiner der Notenwert wird, desto mehr „kommt bei ihr hinzu“:

Die längste Note (ganze Note) besteht nur aus einem runden Notenkopf, die halbe Note bekommt einen Notenhals dazu, bei der Viertelnote wird der Kopf ausgemalt, bei der Achtelnote kommt ein Fähnchen hinzu (mehrere Noten hintereinander werden stattdessen mit einem Balken verbunden), die Sechzehntelnote hat zwei Fähnchen/Balken, die Zweiunddreissigstelnote drei Fähnchen/Balken. Bei allen Noten, die unter der Mittellinie liegen, geht der Notenhals an der rechten Seite des Notenkopfs nach oben (siehe letztes Notenbeispiel auf der nächsten Seite), bei allen höheren Noten ab der Mittellinie geht der Hals an der linken Seite nach unten:



- 2) Zu jeder Note muss es auch eine Pause geben, die genauso lang ist, denn beim Singen oder Spielen muss man nicht nur genau wissen, wie lang jede Note ist, sondern auch, wie lange man einmal Pause machen darf, bevor die nächste Note kommt:



Die ganze Pause ist ein Rechteck, das unter der zweithöchsten Notenlinie hängt, die halbe Pause liegt dagegen auf der mittleren Linie (**Merkspruch: Der ganze Apfel hängt noch am Baum, der halb gegessene Apfel liegt auf dem Tisch**).

Bei der Viertelpause werden die Linien des Notensystems durch drei schräge Striche verbunden (**erst nach rechts, dann nach links, dann wieder nach rechts**), gefolgt von einem **Halbkreis** im untersten Zwischenraum.

Die Achtelpause besteht aus einem **Punkt** und einem **leicht geschwungenen Balken** im zweiten Zwischenraum, dann folgt ein **Schrägstrich abwärts**. Die Pause sieht damit fast aus

wie ein „**krumme Sieben**“. Bei noch kleineren Pausenwerten kommt dann immer noch ein weiterer geschwungener Balken in einem anderen Zwischenraum hinzu.

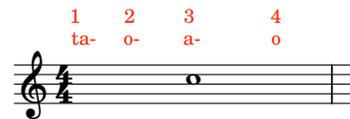
- 3) Die Notenwerte geben nicht genau an, wie viele Sekunden eine Note dauert, sondern **wie lang sie im Verhältnis zu den anderen Noten ist**. Dabei wird jeder größere Notenwert immer **in zwei gleiche Hälften geteilt**:

*Eine ganze Note besteht aus zwei halben Noten,
eine halbe Note besteht aus zwei Viertelnoten,
eine Viertelnote besteht aus zwei Achtelnoten usw.*

Den **Grundschatz (Metrum)** bilden in einem Musikstück **oft die Viertelnoten**. Eine halbe Note ist dann zwei Schläge lang und eine ganze Note vier Schläge (vier Viertelnoten). In einen Viervierteltakt passen also eine ganze Note oder zwei halbe Noten oder vier Viertelnoten oder acht Achtelnoten:

Ganze Note

Dauer: Vier Taktschläge
Rhythmussprache: ta - o - a - o



Halbe Note

Dauer: Zwei Taktschläge
Rhythmussprache: ta - o



Viertelnote

Dauer: Ein Taktschlag
Rhythmussprache: ta



Achtelnote

Dauer: Ein halber Schlag
Rhythmussprache: ti



- 4) Wie viele Sekunden eine Note tatsächlich dauert, erkennt man nicht am Notenwert, sondern am Tempo. Die Achtelnoten in dem langsamen Tempo dauern genauso lange wie die Viertelnoten im doppelt so schnellen Tempo:

