

E-Dur & e-Moll

Trainiere zuerst die Dur-Version.

Gert Th. Walter, Universal-Kadenzen op. 12

a) T. 2 ff.: **Tonleiter ohne Unter-/Übersatz.** Finde heraus, welche dieser Techniken dir leicht fällt:

Primärtechnik. Drucktechnik aus dem Knöchelgelenk: mit gekrümmten, aber elastisch-fixierten Fingern.

Sekundärtechnik aus den vorderen Fingergelenken mit zwei Unterarten. **Beuetechnik:** Die gestreckten Finger krümmen sich beim Tastenniederdruck, als würdest du in die Tasten wie mit *Zähnen hineinbeißen*. **Strecktechnik:** Die vorderen Fingergelenke sind gekrümmt und werden während des Tastennieder-

drucks gerade, als stünden *Schuhe* auf den Tasten, in die deine Fingerkuppen *hineinschlüpfen*. Die vierte Art ist das sog. *Gewichtsspiel*, das die Schwerkraft nutzt. Allen vier Techniken ist eins gemeinsam: Die Taste funktioniert **wie eine Wippe**, bei der das gegenüberliegende Ende (*Gegengewicht*) hinter dem Klavierdeckel verborgen ist und von dir nach oben befördert werden muss. Halte dabei dein Handgelenk ruhig-gelöst in der Schwebel. ► *Ob du ein ‚Beuger‘, ein ‚Strecker‘ oder ein ‚Drücker‘ bist, ist dir angeboren.*

b) T. 8, 9: **Triller***). Den 4. Finger der r. Hd. aktiv heben. Achte auf die gleiche *Lautstärke* aller Trillertöne.

c) T. 10, 11: **Legatobogen.** Male mit deinem Handgelenk (Hdg.) gegen den Uhrzeigersinn Kreise in die Luft. Dabei bedeutet ein Bogen = Hdg.-Umdrehung.

d) T. 12: **Portato-Strichpunkt.** Mit vertikal federndem Hdg. Spiele mit deinem Handgelenk einfach mal Jo-Jo.

e) T. 14: **Schleifer.** Nur deine Finger bewegen sich.

f) T. 14: **Abzugsbogen.** Bei der ersten Note senkt sich dein Hdg., bei der angebundenen *Staccato*-Note hebt es sich wieder; die jeweils nachfolgende *Staccato*-Note mit vertikal federndem Hdg. (*Jo-Jo - Prinzip*).

g) T. 16, 17: **Pralltriller, Schneller & Mordent***). Fühle dich in die *Taktschwerpunkte* hinein.

12

Tutti **Allegro moderato.** (♩ = c. 104) **ritard. molto**

Solo

Druck-T.

Streck-T.

Die Technik des *Hörens*. In der Unterstufe hast du gelernt, dass der Tastenmechanismus dem einer Wippe entspricht. Nun stell dir vor, dass der hinter dem Klavierdeckel verborgene Wippenarm aus Gummi besteht und auch wie ein *Gummihammer* benutzt wird. Beim Klavierspiel entsteht dabei das Phänomen, wonach der *musikalische Wille* [die Summe aus Klangvorstellung und deren Übertragung auf die Saiten durch Auslösung der Taste] und das tatsächliche akustische Ereignis etwa ein bis zwei

Zehntelsekunden zeitversetzt sind. Das bedeutet, dass du dein *Gehör* darauf trainieren musst, den Ton etwas später zu *erwarten*. Das ermöglicht die Entkoppelung derjenigen Hirnregionen, die einerseits für die Muskelbewegungen verantwortlich sind von denjenigen, die andererseits für das musikalische Denken und Empfinden zuständig sind. Wenn dir das gelingt, lösen sich viele Anspannungen wie von Zauberhand, und du wirst die schwierigsten Partien so spielen, als wären sie das Leichteste von der Welt.

a tempo

Druck-T.

Beuge-T.

p

cresc.

Übe jetzt in der Mittelstufe alle drei Techniken: *Drucktechnik*, *Beugetechnik* und *Strecktechnik*. Wenn eine Technik nicht auf Anhieb glücken will, dann trainiere einfach weiter. Bilde dir ein, deine Fingerspitzen sind mit den Tasten untrennbar verklebt, und sie müssen die Hebelarme nicht nur *nach unten drücken*, sondern diese auch von dort unten wie bei einer *Pumpe* wieder *nach oben ziehen*. Wenn sich bei dir das Spielgefühl dafür eingestellt hat, hast du es geschafft!

- a) T. 2, 3: **Fesselfinger.**
 b) T. 2, 3: **Haltebogen.**
 c) T. 3 ff.: **Phrasierungsbogen.** *Legatobogen*, bei welchem jeder *Teilton* zugleich auch ein *Melodieton* und einer davon wiederum der angestrebte *Zielton* (↓) ist.
 d) T. 5: **Handdehnung.** Schnelles Zusammenziehen und Öffnen der I. Hd.
 e) T. 6, 7: **Akzentuierte Arpeggien.**

f

Druck-T.

f

g)

Streck-T.

C-Dur & c-Moll

Trainiere zuerst die Dur-Version. Bei der Moll-Version setzt du dann die Vorzeichen ein.

Gert Th. Walter

36

Tutti **Tempo libero.** **accel.**

Solo *p cresc.* *fp*

a) *Leg.* b) *

Um die Technik des *Gewichtsspiels* zu verstehen, besorgst du dir am besten ein Brett und legst einen dünnen Stab quer und mittig darunter. Stell dich auf das Brett, **drück die Kniegelenke durch** und lass deinen Oberkörper wie auf einer Wippe hin und her kippen. Wenn du dich nach rechts neigst, hebst du deinen linken Arm, damit du ein Gegengewicht hast und nicht umfällst; danach neigst du deinen Oberkörper nach links, senkst deinen linken Arm und hebst gleichzeitig deinen rechten Arm. Dabei entsteht so ein Gefühl wie beim *Fahrradfahren*. Beim *Gewichtsspiel*

verhält es sich ebenso, nur dass der *Stab* jetzt längs zwischen den Tasten liegt und deine Finger das Armgewicht auf zwei Tasten (das ist die *Wippe*) hin und her *kippeln* lassen. Deine Ellenbogen übernehmen dabei durch das schwingvolle Heben und Senken die Funktion der ausbalancierenden *Gegengewichte*.

► *Deine Wirbelsäule trägt alle Bewegungen, und dein Oberkörper ruht wie ein Fels.*

Das sog. *Verspielen* kannst du verhindern, indem du dir einbildest, deine Fingerspitzen würden *länger werden* und beim Andruck *in die Tasten hineinwachsen*.

Allegro. (M.M. ♩ = c. 126)

cresc. *f* *decresc.*

c) 5 d) e) f) 5 1 g) h)