

Innehåll

1	Specifik notsättning för Kårspexet	3
1.1	Sektioner och repetitionsmarkörer	3
1.2	Papper och partitur	4
1.3	Skådis och sång	5
1.4	Extra notinformation	6
2	Specifikt för Kårspexet 25/26	7
2.1	Gitarr & Bas	7
2.2	Keyboard	7
2.3	Kapellmästare	8
3	Vanliga fel i notsättning	9
3.1	Inledning	9
3.2	Swing, shuffle eller rakt?	10
3.3	Gruppering av noter	11
3.4	Dynamik, accenter och text	12
3.5	Felstavad tonhöjd	13

Kapitel 1

Specifik notsättning för Kårspexet

1.1 Sektioner och repetitionsmarkörer

För att underlätta navigering i noterna på orkesterrep används två sorters markörer. Dessa är *repetitionsmarkörer* och *dubbla taktstreck*.

Repetitionsmarkörer består av ett eller ett fåtal korta ord i en rektangel som placeras ovanför notraden med vänsterkanten rakt ovanför det taktstreck där en ny sektion börjar. Rep-markörer ska vara korta och koncisa, men bör också vara unika inom ett stycke (det bör inte förekomma samma markör två gånger i en låt). Markörens text ska kunna förstås av både orkester och sångare, vilket betyder att *enskilda bokstäver ej är lämpliga*. Passande namn är istället beskrivningar av vilket sektion av låten man befinner sig i, exempelvis **VERS 1**, **INTRO** och **REFR. 3**.

Dubbla taktstreck används också för att markera sektioner, och alla repetitionsmarkörer måste också ha ett dubbelt taktstreck. Däremot kan dubbla taktstreck utan rep-markör förekomma, exempelvis för att markera halvvägs-punkten i en refräng, eller dela upp ett instrument-break i flera delar. Ett lagom intervall mellan två dubbla taktstreck är generellt mellan 8 och 16 takter, men kan vara så lågt som 2.

Tänk på att om sektionen har en pickup, det vill säga refrängtexten börjar i slutet av sista takten innan refrängen, så ska repetitionsmarkören och det dubbla taktstrecket sitta i början av den första riktiga takten i refrängen, vilket kan bli nästan en hel takt efter att sången påbörjar refrängen.

Formattering för repetitionsmarkörer är färdiginställt i mallen för arrangörer. Använd Musescorers inbyggda repetitionsmarkörer med den formattering som medföljer. Av nedanstående exempel är endast den vänstraste korrekt.



1.2 Papper och partitur

I mallen för arrangörer är skalning och pappersstorlekar färdiginställda. Partituret använder A3 med 1.55 mm mellan notlinjer, instrumentstämmor A4 med 1.75 mm mellan notlinjer.

I mallen är även partiturordningen bestämd. Ordningen och grupperingen ska hållas konstant och bör inte ändras. Den är som följer:

- Systeminformation (tempoändringar, repetitionsmarkeringar, systemtext etc.)
- Träblåsinstrument, i ordningen Flöjt, Oboe, Klarinett, Saxofon, Fagott. *
- Bleckblåsinstrument, i ordningen Valthorn, Trumpet, Trombon, Tuba. *
- Stråkinstrument, i ordningen Violin, Viola, Cello, Kontrabas. *
- Systeminformation (tempoändringar, repetitionsmarkeringar, systemtext etc.)
- Skådis.
- Keyboards.
- Systeminformation (tempoändringar, repetitionsmarkeringar, systemtext etc.)
- Trumset, och eventuellt annat slagverk.
- Elgitarr och Elbas.

Vissa medlemmar i orkestern kan spela flera instrument. Dessa är markerade *Instrument (Namn)*, exempelvis *Blockflöjt (Alfred)* och längre ned i partituret *Keyboard 2 (Alfred)*. I regel bör bara ett av dessa instrument användas inom en låt, och då två eller fler används tätt inpå varandra ska gott om tid ges att byta instrument. Skriv helt enkelt relevant stämma i det instrument som spelas just då, och lämna andra instrument tomma. **Ta inte bort överflödiga instrument. Använd inte heller Muscores egen *Change Instrument*-funktion**, då detta skapar problem med stämnamn som försvårar längre fram. Om tomma instrument är en distraktion kan de gömmas i Layout-menyn.

*Inom instrumentgrupperna ordnas instrumenten efter tonhöjd, alltså Sopransaxofon, Altsaxofon, Tenorsaxofon etc. Finns två likadana instrument ordnas de i spelarordning, alltså Flöjt 1, Flöjt 2 etc.

1.3 Skådis och sång

Musiken i Kårspexet består ju inte bara av en orkester, utan även av skådespelare som sjunger. Skådis använder sällan noter för att lära sig låtarna, och läser därför oftast inte något ur partituret eller stämmor. Däremot är text och melodi ett ovärderligt navigationsverktyg för mellan skådis, sångchef, kapellmästare och orkester. I partituret bör därför sångmelodi och text stå med.

Vid den tiden då arrangemanget produceras av arrangören finns troligtvis ingen text skriven. Melodin bör dock ändå finnas med, så som den sjungs i originalet, eller enligt överenskommen låtspecifikation. Text och vem det är som sjunger läggs till senare, av arrangören eller någon annan.

Vem som sjunger markeras i partituret med text ovanför notraden enligt följande:

1. Om en enskild skådespelare sjunger noteras karaktärens namn i versaler, exempelvis "H.C." eller "JENNY"
2. Om två skådespelare sjunger samma sak (oavsett oktav) markeras detta med "CHARLES & KATE".
3. Om tre eller fler skådespelare sjunger samma sak (oavsett oktav) markeras detta med "KATE, JENNY, VICTORIA".
4. Om alla skådespelare som är med i numret sjunger samma sak (oavsett oktav) markeras detta med "ALLA". Saknas en eller två kan man filtera med "ALLA utom H.C." eller "ALLA utom OTTO & JENNY"
5. Om någon eller några just har sjungit, och alla andra ska sjunga markeras detta med "ALLA ANDRA". Detta går att kombinera med tidigare punkter, till exempel "ALLA ANDRA utom H.C." eller "ALLA ANDRA & JENNY".
6. Om två eller fler skådespelare sjunger homofona stämmor (det vill säga samma rytm och text[†] men olika toner) ska stämmorna skrivas på samma notrad och markeras på samma sätt som ovan, men på två eller fler rader, där varje rad korresponderar mot en stämma, ordnade efter tonhöjd i noten. Exempelvis:

JENNY
ALLA ANDRA utom H.C.

7. Om två eller fler skådespelare sjunger polyfona stämmor, som inte går att notera på en rad, kan en, eller i extremfall fler, extra rad användas. Denna rad ska endast vara synlig just där den behövs, och noterna ska återgå till en rad så fort som möjligt.
8. Om någon talar en eller ett fåtal meningar samtidigt som musiken spelas markeras detta som följande:

CHARLES
"Jo men, han ska ju
säkert snart gå."

Markeringen är vänsterjusterad, med vänsterkanten rakt ovanför den punkt i musiken där repliken börjar. Repliken ska också ta upp ungefär lika mycket plats horisontellt som den tid det tar att säga repliken. Därför kan det bli många radbrytningar med få ord på varje rad. Detta är inget problem, huvudsaken är inte att det ska vara lätt att läsa innantill, utan att informationen på pappret ska vara så korrekt som möjligt.

[†] Om texten skiljer sig mellan stämmorna i ett eller ett fåtal ord, exempelvis "jag" och "du" sätts lättast ett snedstreck mellan orden så att ordningen från vänster till höger stämmer överens med ordningen stämmorna listas uppifrån och ned.

1.4 Extra notinformation

Lägst ned på varje sida av både partitur och stämmor ska finnas två informationsrad enligt följande:

```
<låtnamn> - <stämma>  
YYYY-MM-DD hh:mm:ss
```

Exempelvis:

```
Opening Number - Keyboard 1  
2025-09-13 02:43:18
```

Kapitel 2

Specifikt för Kårspexet 25/26

2.1 Gitarr & Bas

Gitarr kan noteras med TAB, med noter, eller komp-notation (ackord och eventuell rytm). Valet ligger hos arrangören och beror på detaljnivån med vilken man vill beskriva gitarrstämman.

Bas kan noteras med noter eller komp-notation.

2.2 Keyboard

Keyboardstämmor kan noteras med noter, komp-notation, eller komp-notation med en utskriven melodilinje. För stämmor med ett ljud med ett tydligt anslag (exempelvis piano) rekommenderas helt utskrivna noter, medan komp-notation kan passa bättre för orgel- och syntstämmor där inte stämmans exakta utförande är lika viktigt.

I keyboardstämmor finns det möjlighet att anpassa instrumentljudet. Ljudändringar markeras med understruken text ovanför stämman. Texten ska vara kort och beskrivande (ex. "Såg-synt", "80s brass", "Marimba"). Vissa keyboards har möjlighet att dela upp tangentbordet och spela olika ljud i höger och vänster hand. Denna funktionalitet bör inte antagas finnas, men om den bekräftats och ska notsättas markeras detta med "RH: höger hands ljud, LH: vänster hands ljud", t.ex. "RH: Piano, LH: Square bass".

I orkestern för Kårspexet 25/26 finns en elorgel. Denna noteras på tre rader, där de två övre (höger och vänster hand) är sammanbunda och den nedersta (fötter) är frikopplad. Raderna har klaverna G-klav, F-klav, F-klav. Ljudinställningar och manualfördelningar rekommenderas att lämnas till instrumentalist och kapellmästare såvida arrangören inte har egen orgelexpertis eller mycket starka åsikter om den exakta ljudbilden.

Då orgelinställningar ska noteras används I. och II. för manualer, och Pd. för pedaler. Drawbar-inställningar noteras "XXXXXXXX" där X är siffror 0 till 8, ex. "88405062".

The image displays four musical staves for the piece 'Kårspeket 25/26'. The first staff, labeled 'Noter', is in 4/4 time and shows a sequence of chords and single notes. The second staff, labeled 'TAB', is a guitar tablature with six lines, showing fret numbers (3, 4, 5, 7, 5, 4, 3, 2, 1, 0, 3, 5, 7) and a bar line. The third staff, labeled 'Komnotation med melodi', is in 4/4 time and shows a melody line with notes and rests, with a key signature of one flat (Bb) and a time signature of 4/4. The fourth staff, labeled 'Komnotation', is in 4/4 time and shows a bass line with notes and rests, with a key signature of one flat (Bb) and a time signature of 4/4.

2.3 Kapellmästare

Kapellmästaren läser omväxlande från sin egen stämnot och från partituret. Kapellmästarens exemplar av partituret är generellt utskrivet i A4-storlek, direkt nedskalad från A3. Det lättaste sättet att lämna anteckningar och kommentarer är att sätta text i stämmorna för de instrument som kommentaren rör. Om kommentaren gäller hela orkestern ska den sättas som system-text, så att alla stämmor ser den. Om kommentaren enbart rör kapellmästaren och inte resten av orkestern ska den sättas i kapellmästarens egen stämma.

I Kårspeket 25/26 spelar kapellmästaren keyboard, i partituret benämnt Keyboard 0. Keyboard 0 behöver inte alltid spela; om någon keyboard-stämma saknar en stämma i ett arr ska det vara Keyboard 0. Om musiken är rytmiskt krånglig och/eller fluktuerande, eller kräver direktreaktion till skådis kan Keyboard 0 utelämnas eller ges en relativt enkel (enhändig) stämma för att lämna plats för ledandet av orkestern. Keyboard 0 bör dock också användas då en (solo) pianostämman kräver timing och kontakt med skådis (ex. Colla Voce eller små Vamps), för att minska mellanhänderna i tempoändringar. Keyboard 0 passar också bra för små korta insatser då och då, t.ex. slagverk eller ljudeffekter.

Kapitel 3

Vanliga fel i notsättning

ur *Stilguide för orkesterarrangemang* av
Markus Silberstein Hont, maestro, Kårspexet 2013
med revideringar, kommentarer och förtydliganden av
Axel Stenberg, kapellmästare, Kårspexet 25/26

3.1 Inledning

Ett sångnummers partitur och dess stämmor ska liknas vid ett scenmanus för orkestermusiker. På samma sätt som en illa formulerad text kan förstöra en annars väl genomtänkt historia i en film kan ett vackert och kreativt arrangemang förstöras av att partituret är dåligt skrivet eller att layouten är ologisk. Man ska inte underskatta den psykologiska skillnaden mellan att spela samma arr i en svår respektive lättläslig version. ”Det låter aldrig bättre än det ser ut”, som någon stel moralist en gång valde att uttrycka det, är faktiskt ett väldigt bra rättesnöre när man tydligt vill förmedla sina storslagna musikaliska idéer till en orkester.

Att göra en effektiv layout till sitt arr behöver inte vara svårare än att man följer en samling enkla regler som är konventionella i professionella sammanhang världen över. Viktigt att komma ihåg är dock att *snygga layouter tar tid att göra*. Men det är alltid mödan värt och man minskar risken för att behöva få tillbaka sitt (kanske oläsliga) arr av sin beställare för att snygga till utseendet. Nedan följer de, i min mening, viktigaste sakerna att tänka på när man formaterar sitt partitur. Första avsnittet handlar om notation, det andra om layout.

3.2 Swing, shuffle eller rakt?

Ett vanligt sätt att göra ett arr mer svårläsligt är att försöka notera låten i ett annat rytmmonster än det som låten passar bäst i. Det finns tre huvudsakliga mönster, och de skiljer sig från varandra endast i hur åttondelarna spelas: raka, swing- och shuffleåttondelar.

Raka åttondelar är de vanligast förekommande och de spelas med jämna (tids-)avstånd mellan varandra.

Swing är vanligast inom jazz men går lätt att hitta i många andra genrer. Många klassiska musiknummer är skrivna i swingtempo. I praktiken låter swingåttondelar som åttondelstrioler där den mittersta tonen är tyst:



För att inte förvirra instrumentalisterna måste man indikera att man vill att stycket ska spelas med den här typen av åttondelar. Det görs längst upp på sidan, antingen genom att skriva "swing" eller genom att inkludera följande figur:

En shuffle är väldigt likt ett swingstycke, eftersom de bygger på samma triolkänsla. Men skillnaderna är framför allt två. En takt i swing betonar tydligt det andra och fjärde slaget medan en shuffletakt har en mycket jämnare betoning på varje fjärdedel. Så långt ingen skillnad i hur de noteras rent tekniskt. Men i shufflelåtar spelar man, till skillnad från i swinglåtar, ofta figurer med hela trioler och alltså inte triolfigurer där den mittersta triolåttondelen utelämnats.

När man skriver en shuffle måste man bestämma sig för om man vill notera i 12/8 eller i 4/4. Fördelen med 12/8 är att man slipper skriva ut triolbågar över åttondelarna, vilket man måste göra i 4/4. En nackdel med 12/8 är att många amatörmusiker är något ovana vid taktarten, och ser därför hellre 4/4. I övrigt är det upp till arraren att välja. Figuren nedan visar två ekvivalenta takter skrivna på var sitt sätt. Lägg märke till hur noterna är grupperade i 12/8-takten för att tydliggöra att det är fyra huvudmarkeringar per takt.



3.3 Gruppering av noter

Det finns många sätt att skriva en och samma rytm i en takt. Men det finns flera sätt som gör rytmen svår att känna och därmed även svår att spela. Ett vanligt misstag som många gör är att skriva rytmen helt frikopplad från taktartens puls. Nedan finns en och samma takt skriven på tre olika sätt:



Det är dock bara den mittersta takten som är korrekt skriven. Varför? Därför att de övriga två är frikopplade från pulsen. Taktarten 4/4 har två starka taktslag, det första och det tredje; Det andra och fjärde betraktas som svaga taktslag. De två felaktiga skrivsätten döljer det andra starka taktslaget genom att låta en not överlappa det. Den korrekta takten är skriven så att man kan se det tredje taktslaget, vilket man måste kunna göra för att förankra rytmen vid pulsen.

Det sistnämnda är en mycket viktig regel: **I en 4/4-takt måste det tredje taktslaget vara synligt.** Liknande regler gäller för andra taktarter, men där råder inte lika stark konsensus. Det som styr är hur man vill att melodin ska vara grupperad inom takten. En 5/4-takt kan till exempel delas upp som 3/4 + 2/4 såväl som 2/4 + 3/4, bland annat. I dessa fall måste det fjärde respektive det tredje slaget vara synligt. (Om åttondelarna i 12/8-takten här ovan hade varit grupperade i par så hade det implicerat att den bör spelas i vals-känsla istället för i 4/4-takt som dess nuvarande grupper om tre talar om.)

En annan vanlig svårslighet som ovana arrangörer gärna använder är överdrivet många bindebågar. Nedan finns exempel på två vanliga misstag:



Att skriva noter så koncist som möjligt är ofta ett bra ledmotiv (så länge regeln med det synliga tredje taktslaget följs).

Musescore

I Musescore finns ett verktyg för att automatiskt gruppera noter enligt på det sätt som beskrivs ovan. Verket heter *Regroup rhythms* och finns i kategorin *Tools* i menyraden. På svenska heter samma verktyg *Återställ rytmgrupperingar* och finns i kategorin *Verktyg*. Markera de takter som ska rättas till innan du startar verktyget, eller avmarkera taktmarkeringen för att korrigera alla takter i stycket.

3.4 Dynamik, accenter och text

Det finns många bra verktyg för att förmedla hur man vill att instrumentalisterna ska spela tonerna och rytmerna på ens eget sätt. Tre av de viktigaste är dynamik, accenter och text.

Dynamik är viktigt för att göra låten levande så att lyssnaren inte tappar intresset halvvägs igenom. Hur dynamiken används rent musikaliskt är förstås helt och hållet upp till arraren, men det finns framförallt två viktiga saker att komma ihåg. För det första så beror tolkningen av dynamikmarkeringarna mycket på sammanhanget och på vem som dirigerar orkestern – ett mezzo forte kan låta olika starkt från fall till fall. Något som man däremot alltid bör kunna lita på är att alla markeringar inom ett arr förhåller sig lika till varandra relativt sett. För det andra måste man tänka på att alla instrument inte kan spela alla dynamikmarkeringar i alla register. Det är till exempel väldigt svårt för ett träblåsinstrument att spela väldigt ljusa toner väldigt tyst.

Något annat viktigt att tänka på är att dynamikmarkeringar i första hand är till för orkestern, och i andra hand för att få Muscore-filen att låta bra. Detta gäller självklart alla aspekter av notationen, men det är främst i dynamiken som man lätt glömmer det. Skriver man mezzo-forte i alla stämmor kommer orkestern att (till sin bästa förmåga) låta dynamiskt balanserat. I praktiken betyder det kanske att trombonerna tar i lite mindre än fiolerna, men det är precis vad mezzo-forte betyder. Muscore har däremot ingen uppfattning om den totala ljudbilden, utan varje instrument spelar starkare eller svagare enbart utifrån sin egen dynamik. Om något instrument verkar alldeles för svagt eller för starkt är lösningen istället att justera volymen i mixer-vyn.

Ett exempel: En glad och nöjd kärspexarrare lämnar in sitt arr. Klarinett-ljudet i Muscore var för lågt i sektionen där alla spelar mezzo-piano, så vår lösningsorienterade arrare sätter dit ett forte för att åtgärda problemet. Väl på repet sänker resten av orkestern volymen så mycket de kan, och vår stackars klarinettist blåser sig röd i ansiktet för att lyckas hålla ett forte-solo över resten av orkestern. Längre fram spelar alla forte, men trumpeteten blev *för* högljudd, och byttes till ett mezzo-piano. Trumpetaren sitter sedan på repet och känner sig lite överflödig, för hen hörs ju ändå inte. Detta var inte alls vad arrangören hade tänkt sig, men det var så det blev skrivet.

Accenter är små nyanser som kan läggas till de enskilda noterna. De kan ofta ersätta användandet av onödigt många pauser och/eller dynamikmarkeringar. Följande fyra accenter är de vanligaste:



Staccato innebär att tonen ska spelas kortare än det utskrivna notvärdet.

Tenutomarkeringen signalerar att det är viktigt att tonen spelas med hela notvärdet.

Marcato innebär att tonen ska spelas starkare och mer markerat än övriga noter.

Det absolut tydligaste exemplet på när accenter är användbara är när en takt ska spelas staccato och noteras med korta notvärden och många pauser:

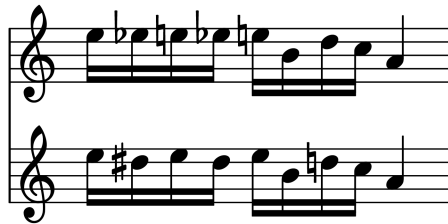


Textmarkeringar kan ses på som den sista utvägen när varken dynamikmarkeringar, accenter eller andra notationsverktyg inte räcker till. Det är bra att sträva efter att musiker från hela världen ska kunna läsa ens arr, och då bör man förstås undvika att skriva kommentarer ovanför systemen. Det som kan accepteras är de vanliga (ofta italienska) tempo- och stilmarkeringarna och vissa teknikförslag som ibland anges i t.ex. kompmusikernas stämmor.

3.5 Felstavad tonhöjd

Arrangerar man någonting krångligare än “Blinka lilla stjärna” stöter man så småningom på icke-diatoniska toner, det vill säga toner som inte egentligen tillhör tonarten låten går i. De flesta sådana toner går att skriva på två olika sätt, vilket kallas hur man stavar tonen. Exempelvis kan tonen mellan F och G skrivas som både F♯ och G♭.

Vilket sätt man ska stava en ton är sällan fritt fram att välja själv, utan bestäms huvudsakligen av två saker. Den första är de omgivande tonerna. Betrakta nedanstående exempel av den första takten i Für Elise, och se vilken som verkar lättast att läsa:



Den nedre är betydligt lättare för en musiker att läsa, och i regel vill man helt enkelt minimera mängden tillfälliga förtecken på rad efter varandra.

Det andra som påverkar stavningen är ackordtoner. Om orkestern spelar ett D-dur-ackord så ska ingen spela G♭, utan alla som spelar den tonen måste stava den F♯. Det finns ett fåtal undantagsfall som kan dyka upp i samband med transponerande instrument, men i allmänhet gäller regeln oavsett transponering.

Musescore

I Musescore finns ett verktyg för att automatiskt stava noter enligt det sätt som beskrivs ovan. Verket heter *Respell pitches* eller *Optimize enharmonic spelling* och finns i kategorin *Tools* i menyraden. På svenska heter samma verktyg *Stava om tonhöjd* och finns i kategorin *Verktyg*. Markera de takter som ska rättas till innan du startar verktyget, eller avmarkera taktmarkeringen för att korrigera alla takter i stycket.