

2A. Erstes Spiel auf Leersaiten

Spiele die folgenden Übungen zum Metronom mit 60bpm oder zum **Drumtrack #1** auf CD No. 2 (Track 21). Zähle laut mit und versuche nicht aus dem Takt zu kommen.

ERSTES SPIEL MIT LEERSAITEN

TOM BÖRNEHANN

$\text{♩} = 60$

A

Zähle: 1 2 3 4 1 2 3 4 usw.

B

9 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

C

17 1 2 3 4

D

25 1 2 3 4

E

33 1 2 3 4

2B. PlayAlong mit Leersaiten: "It makes me wonder"

Hier - neben dem im Buch abgedruckten "Rolling" - ein weiteres PlayAlong, das ausschließlich mit Leersaiten gespielt wird. Achte hier - besonders bei den Sprüngen über mehrere Saiten hinweg - wieder besonders auf den Wechselschlag. Ansonsten, wie gehabt, erst langsam zum Metronom üben, dann PlayAlong downloaden und mitspielen. Der Ablauf des Stückes wird durch sog. "Sprungzeichen" geregelt, die unterhalb des Notenblattes erklärt werden.

Der Einzähler

Er dient dazu, das Tempo, in dem das Stück gespielt werden soll für alle Beteiligten einmal zu präsentieren und markiert gleichzeitig den Anfang. Es ist wichtig das Tempo exakt zu

übernehmen. Normalerweise werden 2 Takte vorgezählt. Der Schlagzeuger schlägt dazu die Stöcke aneinander und zwar nach folgendem Schema.

Zählzeiten	1	2	3	4	1	2	3	4
Schlagzeuger	Click		Click		Click	Click	Click	Click
Takte	Takt 1				Takt 2			

Im ersten Takt markiert er also nur die erste und die dritte Zählzeit und im zweiten Takt schlägt er dann auf alle vier Viertel und dann geht's los!!

IT MAKES ME WONDER

TOM BORNEHANN / T.H. KLIPPEL

A ♩ = 92

B

C

D.C. AL CODA

CON REPETIZIONE

D CODA

E

REPEAT 'TIL FACE

Das Sprungzeichen *D.C. al Coda*:

Über dem letzten Takt von Teil C des Notentextes siehst Du die Angabe *D.C.*. Dies ist ein sog. Sprungzeichen und bedeutet **Da Capo** (italienisch = vom Kopf), *al Coda* (ital. = bis zum mit Coda bezeichneten Schlussteil). Wenn Du im Takt mit der Angabe *D.C. al Coda* angelangt bist, spielst Du also alles noch mal von vorne. Beim zweiten Mal ignorierst Du dann dieses Zeichen und spielst weiter den mit Coda bezeichneten Teil bis zum Schluss. Unter *D.C. al Coda* steht noch der Zusatz "*con repetitione*" (ital. = mit Wiederholung). Normalerweise werden bei *D.C.* die Wiederholungen ausgelassen, es sei denn, es wird ausdrücklich verlangt (wie in unserem Beispiel).

Ganz am Schluss des Stückes steht "*repeat 'til fade*". Dies bedeutet, dass Du den letzten Teil sooft wiederholst bis das Stück ausgeblendet wird.

Hier also noch mal zum Mitschreiben der komplette Ablauf des Stückes:

- **Teil A (2x)** Takte 1-4
- **Teil B (2x)** Takte 5-8
- **Teil C Takte 9-16**
- **Teil A (2x)** Takte 1-4
- **Teil B (2x)** Takte 5-8
- **Teil C** Takte 9-16
- **Teil D (2x)** Takte 17-20
- **Teil E** (sooft, bis ausgeblendet wird) Takte 21-24

Die Coda besteht in unserem Fall aus den Teilen D und E.

2C. Wechselschlag-Übungen

Die meisten Fehler beim Wechselschlag entstehen beim Saitenwechsel und insbesondere beim Springen über mehrere Saiten hinweg (engl. **String-Crossing**). Daher habe ich hier ein paar Wechselschlagübungen mit häufigem Saitenwechsel entworfen. Achte genauestens auf die Einhaltung des Fingersatzes in der rechten Hand und spiele immer beide Varianten durch. Beginne mit relativ langsamen Tempo (ca. 60bpm) und steigere nach und nach das Tempo. Erfahrungsgemäß steigt bei größerem Tempo die Gefahr für zwei Töne zweimal denselben Anschlagsfinger zu benutzen. Achte darauf und versuche dies zu vermeiden!

A

B

C

D

Die Drumtracks auf CD 2 eignen sich für solche Technik-Übungen hervorragend. Drumtrack #1 mit 60bpm ist ideal als Einstieg in solche Übungen geeignet. Übe eine zeitlang zu diesem Drumtrack und arbeitete Dich danach langsam zum Drumtrack #8 mit 110bpm vor. Wechsle das Tempo aber immer nur dann, wenn Du wirklich fehlerfrei spielen kannst.

2D. PlayAlong: "Big Surprise"

Das folgende Playback "Big Surprise" beginnt mit einem 4-taktigen Schlagzeug-Intro, d.h. wenn das Schlagzeug anfängt, musst Du noch 4 Takte warten bis Du Deinen ersten Ton spielst. Solche langen Pausen am Anfang (oder auch in der Mitte) eines Stückes werden mit einem Balken und einer darüber stehenden Zahl im Notensystem dargestellt:

Die Zahl gibt die Anzahl der Takte an, die Du pausieren sollst. Manchmal (wie in unserem Fall) wird auch angegeben, welche Instrumente weiterspielen, damit man sich orientieren kann.

Damit Du Deinen Einsatz nicht verpasst, solltest Du die Takte mitzählen, sobald das Schlagzeug beginnt. Folgende Zählweise hat sich dabei bewährt:

1 2 3 4 **2** 2 3 4 **3** 2 3 4 **4** 2 3 4

Auf diese Weise zählst Du einerseits das Metrum (die Viertelschläge) jedes Taktes und gleichzeitig die Anzahl der Takte (blaue Ziffern).

Im weiteren Verlauf des Stückes kommt es vor, dass das Schlagzeug längere Fills spielt und dabei den durchlaufenden Groove für kurze Zeit verlässt. Hier musst Du innerlich weiterzählen, um das Timing nicht zu verlieren. Als Download gibt es sowohl das volle Playback als auch den dazugehörigen Drumtrack zum Üben.

Spiele auch einmal ganz frei zum Drumtrack, was Dir gerade so einfällt und versuche während des Spiels immer wieder mal mitzuzählen. Ob Du dabei die "eins" richtig getroffen hast, kannst Du am Schlagzeug kontrollieren. So führen kurze Breaks fast immer auf die "eins" des nächsten Taktes hin. Als Abschluss eines solchen Breaks hört man oft ein Becken, welches meistens genau auf der "eins" sitzt. Höre Dir den Drumtrack einmal in Ruhe auf solche Details hin an und zähle immer mit. Sich innerhalb eines Grooves orientieren zu können ist die Basis für jedes rhythmische Spiel.

Doch nun zu unserem Playback. Ich habe zum Teil Fingersätze für die rechte Hand eingetragen. Übe immer auch beide Kombinationen. Du wirst später feststellen können, dass es sehr wohl einen Unterschied macht, ob man mit dem Zeigefinger oder Mittelfinger beginnt.

Das Playback ist mit einem Tempo von 100bpm zwar nicht besonders schnell. Ich empfehle aber trotzdem zunächst einmal mit dem Metronom oder einem langsameren Drumtrack (60-80bpm) zu üben. Versuche sowohl auf den Wechselschlag der rechten Hand, als auch auf die verschiedenen Abdämpftechniken zu achten. Jeder Ton sollte für sich allein stehen und nicht in andere Töne hineinklingen.

BIG SURPRISE

TOM BOENEHANN

INTRO

DRUMS

♩=100



A



B





FACE OUT

2E. Thumb-Trailing

Hier ein paar ergänzende Informationen zum "Thumb-Trailing":

Es handelt sich um *eine von vielen* Abdämpftechniken, die auch nicht immer sinnvoll ist (daher gibt es ja mehrere). "**Thumb-Trailing**" heißt auf deutsch soviel wie Daumen mitführen und das Abdämpfen ist eigentlich nur eine Art Nebeneffekt dieser Technik, denn es wird ja auch immer nur die nächsttiefere zur gerade gespielten Saite gedämpft. Einer der Haupteffekte des Thumbtrailing bezieht sich auf die Ergonomie der Anschlagshand. Wenn ich sehr schnell eine Saite spielen will also z.B. 16tel bei 120 bpm, dann ist es sinnvoll wenn der Winkel zwischen dem Daumen (der die Anschlagshand abstützt) und den anschlagenden Fingern (beim Wechselschlag = Zeige- und Mittelfinger) möglichst kleine ist, weil dann die Kraftübertragung über die Sehnen effektiver ist. Diesen Effekt kann jeder ausprobieren (auch ohne Bass). Es geht darum, Zeige- und Mittelfinger wie beim Wechselschlag abwechselnd vor und zurück zu bewegen. Tue dies jetzt mal so schnell wie Du kannst. Jetzt verändere den Winkel zwischen Daumen und den Fingern und beobachte was passiert. Wenn die Finger vom Daumen weggestreckt werden, geht es plötzlich nicht mehr so schnell und außerdem hat man das Gefühl mehr Kraft zu brauchen.

Das Thumb-Trailing sorgt nun dafür, daß Du zwischen Daumen und Deinen Anschlagsfingern immer einen möglichst kleinen Winkel bildest und nebenbei wird halt auch noch die tieferliegende Saite abgedämpft.