

artist
ahead

Tom Bornemann

E-BASS

+ 2 CDs

WWW.

FOUR-STRINGS

Die E-Bass-Schule mit Internet-Unterstützung

.de

Vol.1



www.artist-ahead.de

Tom Bornemann

www.four-strings.de

Die Bass-Schule mit Internet-Unterstützung

Band 1

50150 027

7. Auflage 2016

ISBN: 978 3 936807 24 0

ISMN: M 50150 027 7

© 2002 Tom Bornemann und artist ahead Musikverlag

Alle Rechte vorbehalten

Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Musiker: Tom Bornemann, Bass
Marco Bruckdorfer, Drums & Percussion
Thomas Klippel, Keyboards & Tontechnik
Gerd Vogel, Guitars

Alle Stücke komponiert von Tom Bornemann

Covergestaltung: Ron Marsman
Satz und Layout: Regina Fischer-Kleist, Tom Bornemann

Hergestellt in der EU

artist ahead Musikverlag · Wiesenstraße 2-6 · 69190 Walldorf · Germany
info@artist-ahead.de · www.artist-ahead.de

Inhalt

Intro	7
1. Die Leersaiten	14
1.1 Das Anschlagen der Saiten	14
1.2 Rhythmische Vorübungen	15
2. Die Notation	16
2.1 Playalong – You're My Number One	19
2.2 Üben mit dem Metronom	20
2.3 Der Wechselschlag	20
2.4 Rhythmus-Pattern	21
2.5 Pattern-Playalong – Rollin'	22
2.6 Abdämpftechniken für Leersaiten	23
2.7 Leersaiten-Studie	26
3. Die ersten gegriffenen Töne	27
3.1 Greiftechnik	27
3.2 Das 2-4-Metronom	30
3.3 Playalong – Fourty-Four Blues	32
4. Zwei neue Noten	33
4.1 Wiederholung: Abdämpftechniken	35
4.2 Playalong – You Know What to Do	36
5. Fingerübungen & Tabulatursystem	37
5.1 Ein paar einführende Worte über Fingerübungen	37
5.2 Fingerübung	38
5.3 Playalong – Walk a Mile	41
6. Die Viertelpause	43
6.1 Timing-Übungen	45
6.2 Playalong – Don't Push	47
7. Die Achtelnoten	48
7.1 Leersaiten-Studie mit Achtelnoten	49
7.2 Das „Offbeat“-Metronom	50
7.3 Fingerübungen	52
7.4 Playalong – Even Flow	54
7.5 Timing-Übungen	55
7.6 Rhythmus-Pyramide	56
7.7 Der Oktav-Griff	57
7.8 Übungsprogramm	61
8. Rhythmus-Pattern	64
8.1 Die Versetzungszeichen	69
8.2 Die Enharmonische Verwechslung	73
8.3 Playalong – Breathin'	75
8.4 Die Chromatische Tonleiter	76
8.5 Fingerübungen mit der Chromatischen Tonleiter	77
8.6 Chromatic Approach	81
8.7 Playalong – Holy Waters	83

9. Artikulation	84
9.1 Playalong – Articulate Announcements (Artikulation)	87
9.2 Artikulations-Übungen und Lagenwechsel	88
9.3 Das Verschieben rhythmischer Schwerpunkte	90
9.4 Playalong – Straight Ahead	91
10. Die Achtelpause	92
10.1 Playalong – Articulate Announcements mit Achtelpausen	94
10.2 Offbeat-Grooves	95
10.3 Rhythmic Permutation Exercise	97
10.4 Basslinien.....	98
11. Der Haltebogen	101
11.1 Pattern-Playalong – Breathin'	102
11.2 Die punktierten Noten.....	104
11.3 Pattern-Playalong – You're My Number One	105
11.4 Pattern-Playalong – Rollin'	106
12. Die Synkope	108
12.1 Das Vorziehen der 1	110
12.2 Playalong – Running Away	111
12.3 Das Vorziehen der 3	111
12.4 Playalong – Moon over the Bayou	113
12.5 Beispiele für synkopierte Basslinien.....	114
12.6 Rhythmus-Pyramide mit Synkopen	115
13. Das Lagenspiel	116
13.1 „Enge“ & „Weite“ Lage	116
13.2 Die V. Lage.....	120
13.3 Basslinien in der V. Lage	122
13.4 Der Lagen-Wechsel	123
14. Sechzehntel-Noten	125
14.1 Das Metronom auf „e“	127
14.2 Sechzehntel Basis-Pattern Nr. 1	128
14.3 Varianten zum Basis-Pattern Nr. 1 (A).....	131
14.4 Playalong – Join Me	132
14.5 Varianten zum Basis-Pattern Nr. 1 (B)	133
14.6 Sechzehntel Basis-Pattern Nr. 2	134
14.7 Playalong – Riding Alone	135
14.8 Sechzehntel Basis-Pattern Nr. 3	136
14.9 Playalong – Time Shifter	137
14.10 Sechzehntel Basis-Pattern Nr. 4.....	138
14.11 Playalong – Holy Waters (Teil 2)	139
14.12 Sechzehntel Basis-Pattern Nr. 5.....	140
14.13 Playalong – Articulate Announcements	141

Üben macht Spaß

Viele Leute denken, wenn sie das Wort Üben hören an Arbeit, also an sehr Unerfreuliches. Üben kann jedoch auch sehr viel Spaß machen, wenn man mit der richtigen Methode rangeht.

- **Um richtig Üben zu können, ist es sinnvoll zu wissen, wie unser Gedächtnis funktioniert.**

Ähnlich wie beim Computer, gibt es auch im Gehirn verschiedene Stufen der Datensicherung. Als erstes hätten wir da den **Arbeitsspeicher**, der unserem **Kurzzeitgedächtnis** entspricht. Wie wir wissen, ist der Arbeitsspeicher in seiner Größe (Aufnahmekapazität) begrenzt und sein Inhalt geht verloren, wenn der Computer ausgeschaltet wird.

Das **Kurzzeitgedächtnis** hat auch nur eine begrenzte Kapazität und die Daten werden ständig von neuen Eindrücken überschrieben. Eigentlich ist das **Kurzzeitgedächtnis** immer voll und für neu ankommende Informationen müssen immer alte Daten gelöscht werden. Man kann sich das vorstellen, wie ein voller MP3-Player. Um ein neues Stück aufzunehmen, muss ich ein altes löschen und es geht somit verloren. Die einzige Möglichkeit Informationen (Gelerntes) für längere Zeit zu speichern ist das Überspielen (bzw. Kopieren) ins **Langzeitgedächtnis**. Die Festplatte unseres Gehirns hat nahezu unbegrenzte Kapazität.

Mit Allem, was ein Mensch im Laufe seines Lebens lernt, werden nur rund 20 % der Gehirnkapazität genutzt. Informationen, die also auf **richtigem** Wege ins **Langzeitgedächtnis** kommen, verbleiben dort ein Leben lang, wenn keine Unterdrückungsmechanismen aktiv werden (Verdrängen von traumatischen oder einfach unangenehmen Erlebnissen).

- **Es gibt kein Vergessen, sondern nur ein Nicht-wieder-finden im Archiv unseres Gedächtnisses.**

Wir kennen das Sprichwort vom Fahrradfahren, das man einmal gelernt nie mehr vergisst. Beim richtigen Üben kommt es darauf an, das Gelernte Stück für Stück ins **Langzeitgedächtnis** zu übertragen. Dabei ist es wichtig, dass die Informationen nachher schnell wieder abrufbar sind.

Im nächsten Abschnitt möchte ich ein paar Tipps & Tricks zum Üben geben, die diesen Eigenschaften unseres Gehirns Rechnung tragen.

Fassen wir noch mal die Arbeitsweise unseres Gehirns zusammen:

- **Gelerntes kommt zuerst ins Kurzzeitgedächtnis. Dort geht es aber relativ schnell wieder verloren, es muss daher ins Langzeitgedächtnis überspielt werden. Das Langzeitgedächtnis hat nahezu unendliche Kapazität.**

Bei einer Festplatte ist es sehr wichtig, dass der Computer nicht nur die Information speichert, sondern auch den Ort (Pfad), wo die Information liegt. Ohne Pfad nützt die ganze Information nichts, weil wir sie nicht finden können.

Das **Langzeitgedächtnis**, muss also immer zwei Informationen abspeichern: Daten und Aufbewahrungsort der Daten. Da das **Langzeitgedächtnis** aber nichts anderes macht als Daten speichern, muss die Verknüpfung einer Information mit ihrer „Adresse“ bereits im Arbeitsgedächtnis passieren. Das **Langzeitgedächtnis** ist wie die Briefsortiermaschine bei der Post, sie sortiert nach Postleitzahlen, die vorher bereits vom Absender auf den Brief geschrieben wurde.

Die Frage ist nun, wie adressiert unser Kurzzeitgedächtnis die Daten, so dass sie nachher auch wiedergefunden werden. Informationen befinden sich für ca. 20 Sekunden in unserem Arbeitsgedächtnis. Innerhalb dieser Zeit entscheidet sich, was mit den Daten passiert. Nur wenn in dieser Zeit eine Adressierung erfolgt, kann die Weiterverarbeitung stattfinden.

Man weiß aus der Nervenphysiologie, dass eine Adresse nur an solche Eindrücke vergeben werden, die innerhalb dieser 20 Sekunden öfter auftauchen. Kurze Eindrücke werden normalerweise „ungestempelt“ abgelegt und daher nicht wiedergefunden, also vergessen (manchmal gelingt es unter Hypnose solche Erinnerungen wieder ins Bewusstsein zurückzurufen).

Wer beim Üben eine schwierige Stelle nur ein- oder zweimal spielt und dann gleich zur nächsten Stelle weitergeht, muss sich nicht wundern, wenn er beim nächsten Mal wieder an dieser Stelle scheitert. Es ist nämlich nichts abgespeichert worden.

Überegeln Nr. 1:

Eine Passage sollte vier bis sieben Mal fehlerfrei gespielt werden, damit sie abgespeichert werden kann.

Fehlerfrei ist wichtig, da unser Gehirn falsche Informationen genauso speichert wie richtige. Wenn ich immer wieder denselben Fehler spiele, wird auch dieser Fehler ins **Langzeitgedächtnis** übertragen, also Achtung!

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die **Aufmerksamkeit**. Ich kann eine Passage 20 Mal wiederholen und doch nicht abspeichern, wenn mein **Kurzzeitgedächtnis** mit der Aufnahme anderer Daten beschäftigt ist. Es ist also wichtig sich auf den Lerninhalt zu konzentrieren.

Überegeln Nr. 2:

Suche Dir zum Üben eine möglichst ungestörte Umgebung.

Aber unser Gehirn kann noch mehr. Es kann beispielsweise Ereignisse als langweilig einstufen und dann auch schlampig adressieren. Es nützt also nichts sich an einer Übung fest zu beißen und diese hundertmal hintereinander zu spielen. Dein Gehirn wird sich langweilen und die Information als wertlos einstufen. Mechanisches, monotones Üben ist somit reine Zeitverschwendung!

Das Üben ganzer Stücke von vorne bis hinten, macht nur dann Sinn, wenn man die einzelnen Abschnitte bereits fehlerfrei spielen kann. Denn wenn man über die 20 Sekunden hinausgeht, werden ja die Inhalte von vorne bereits wieder überschrieben wenn man am Ende des Stückes angekommen ist. Und oben haben wir ja bereits erläutert, dass ein einmaliges Aufnehmen ins Arbeitsgedächtnis nicht ausreicht.

Überegeln Nr. 3:

Übe in kleinen überschaubaren Fragmenten.

Fassen wir wieder zusammen:

Eine Information, die ins Langzeitgedächtnis aufgenommen werden soll, muss mehrmals im Kurzzeitgedächtnis aufgetaucht sein. Informationen müssen von Aufmerksamkeit begleitet sein, damit sie abgespeichert werden.

Wie kann man immer aufmerksam sein beim Üben?

Man muss für Abwechslung sorgen beim Üben. Dasselbe Pattern sollte nur drei- bis viermal in gleicher Weise gespielt werden. Denke Dir danach eine Variante aus. Zum Beispiel erhöhe das Tempo, spiele ganz leise oder ganz laut, spiele die Töne kurz und abgehackt (staccato) oder lang und gedehnt (legato), spiele mit und ohne Metronom/ Drumcomputer usw. Schreibe Dir eigene Übungen, erfinde neue Varianten und improvisiere über die Lerninhalte.

Sei Dein eigener Lehrer, hinterfrage Dich selbst, spreche mit Dir beim Üben.

Überegeln Nr. 4:

Übe abwechslungsreich und kreativ und Dein Gedächtnis wird zu Höchstleistungen animiert.

Vergößere Deinen Arbeitsspeicher!!!

Das Arbeitsgedächtnis hat einen ganz speziellen Aufbau. Unser Gehirn arbeitet mit Speicherelementen und zwar immer mit sieben (plusminus zwei) auf einmal. Diese Einzelspeicher bezeichnet man wissenschaftlich als „**chunks**“. Diese chunks haben eine definierte Größe (Aufnahmekapazität).

Wenn Du beim Üben bestimmter Lernstoffe Fortschritte machst und Dir größere Abschnitte merken kannst, dann liegt das daran, dass Du die Lerninhalte durch Automatisierung **komprimierst** und auf diese Weise mehr Inhalt in einem chunk platzieren kannst. Damit aber diese Automatisierung eintritt, musst Du regelmäßig üben, ansonsten geht Dir die Automation verloren und Du musst die Lernkaskade (nächste Seite) wieder von vorne durchlaufen. Es gibt ein englisches Sprichwort das besagt:

„Üben ist wie Schwimmen gegen den Strom, hört man auf, so fällt man zurück.“

Durch gezieltes und regelmäßiges Üben kann man immer mehr Informationen in einem „chunk“ unterbringen. Bestimmte Spielfertigkeiten werden automatisiert und brauchen dann weniger Platz im „chunk“.

Überegeln Nr. 5:

Übe regelmäßig.

Das heißt mindestens 5 Tage die Woche (besser noch 6). Je nachdem wie viel Zeit Du am Tag übrig hast, solltest Du mindestens eine halbe bis zu einer Stunde für den Bass reservieren. Damit dies funktioniert, ist es manchmal sinnvoll sich eine feste Zeit am Tag fürs Üben zu reservieren. Solltest Du aus irgendwelchen Gründen an einem Tag einmal weniger schaffen als Dein Dir gesetztes Pensum, oder gar nicht zum Üben gekommen sein, kannst Du am nächsten Tag nachholen.

Aber Vorsicht, dies gelingt nur in gewissen Grenzen. Wenn Du fünf Tage lang nicht übst, ist es aussichtslos, dies in einem Fünf-Stunden-Marathon ausgleichen zu wollen. Es kommt auf die Regelmäßigkeit an.

Um Dir anfangs eine Kontrolle über Deine Übezeit zu verschaffen, solltest Du Buch führen. Du kannst Dir eine Art Stundenplan für Dein Übungspensum erstellen. Das könnte eine Tabelle wie folgende sein:

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1. Woche							
2. Woche							
3. Woche							
4. Woche							

In diese Tabelle trägst Du immer ein, wie lang Du täglich geübt hast. Das kann Dir auch dabei helfen realistisch abzuschätzen wie viel Zeit Du zum Üben täglich hast. Wir werden später Übepläne mit Lerninhalten erstellen. Dafür ist es notwendig zu wissen, wie viel Zeit man wöchentlich zum Üben einplanen kann.

Die Lernkaskade

Folgende **Lernkaskade** verdeutlicht die Abläufe beim Üben und der Automation von Abläufen.

1. Schritt:

Man beginnt mit einem neuen Übethema. Du suchst nach den einzelnen Tönen.

Ein chunk wird folglich mit folgenden Informationen gefüllt: Notenbild, Notename und die Position der Note auf dem Griffbrett. Damit ist der chunk voll. Für Informationen über Notenwert (Länge der Note), Dynamik (Lautstärke), Akzentuierung (Betonung) etc. ist kein Platz mehr, daher musst Du diese Informationen beim ersten Durchgehen des Lernabschnitts erst einmal vernachlässigen.

The musical notation shows a bass clef with a 4/4 time signature. It contains seven notes: a quarter note on G2, a quarter note on A2, a quarter note on B2, a quarter note on C3, a quarter note on D3, a half note on E3, and a quarter note on F3. Above the notes, there are accent marks (>) above the third and fifth notes. Below the staff, seven arrows point down to labels C1 through C7, each corresponding to one of the notes.

Vom **chunk** gespeicherte Informationen:

Notenbild, Notename, Position auf dem Griffbrett

2. Schritt:

Durch regelmäßiges richtiges Üben kannst Du Gruppen von Noten zusammen wahrnehmen. Die Automatisierung beginnt. Dadurch erhältst Du freie (leere) chunks für zusätzliche Informationen.

The musical notation is identical to the first step. However, the labels below the staff are now C1, C2, C3, and C4. Arrows point from C1 to the first note and from C2 to the second note. Similarly, arrows point from C3 to the fifth note and from C4 to the sixth note. This indicates that the first two notes and the last two notes are being perceived as groups.

Vom **chunk** gespeicherte Informationen:

Notenbild, Notename, Position auf dem Griffbrett

Notenwert (Notenlänge)

3. Schritt:

Die Automatisierung ist in vollem Gange. Immer größere Abschnitte können im Ganzen wahrgenommen werden und somit passen immer mehr Inhalte in einen chunk, wodurch wiederum chunks für neue Informationen frei werden.

chunks:

C1
↓
C3
↓
C5

C2
↓
C4
↓
C6

C7

Vom **chunk** gespeicherte Informationen:

Notenbild, Notenname

Notenwert (Notenlänge)

Akzente (Betonungen)

freier chunk

Noten lesen ist ein Kinderspiel

Viele Leute schrecken vor dem Lernen der Noten zurück. Dabei ist Notenlesen wirklich sehr leicht und die Vorteile, die man daraus ziehen kann sind enorm. Die weitverbreitete Tabulaturanschreibweise ist viel komplizierter und sehr oft völlig nutzlos. Ich möchte Dir hier die Vorteile des Notenlesens erläutern und gleichzeitig zeigen wie einfach Du Notenlesen lernen kannst.

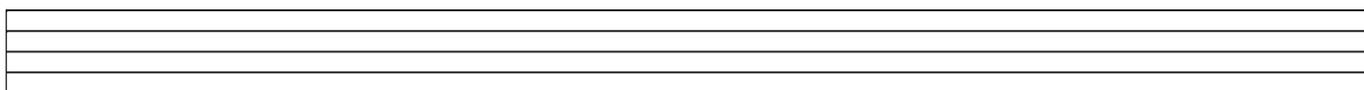
Jeder, der das Alphabet kennt, kann auch Noten lesen, denn die Namen der Noten entsprechen den ersten sieben Buchstaben des Alphabets:

Die sieben Buchstaben des musikalischen Alphabets

A	B	C	D	E	F	G	A
1	2	3	4	5	6	7	8

Das Notenalphabet kennt nur diese sieben Buchstaben, alle weiteren Noten sind lediglich Variationen dieser Grundtöne, ähnlich wie die Umlaute (ä, ö und ü) Variationen der Vokale (a, o und u) sind.

Die Noten werden nun aber nicht mit unseren Buchstaben geschrieben, sondern haben eine eigene Schrift. Geschrieben werden diese Zeichen auf ein System von fünf Linien.



Man kann nun die musikalischen Schriftzeichen **auf** eine der Linien oder **zwischen** zwei Linien positionieren. Die Position der Schriftzeichen im Notensystem bestimmt den Namen der Note. Die Linien und Zwischenräumen entsprechen den Buchstaben des Notenalphabets.

Wir fangen einfach im ersten Zwischenraum an und nennen ihn A, die Linie darüber nennen wir B, der nächste Zwischenraum heißt C, die mittlere Linie D, der Zwischenraum darüber E, die vierte Linie F und schließlich nennen wir noch den oberen Zwischenraum G und schon haben wir alle Buchstaben des Notenalphabets auf unserem Notensystem verteilt.

Über und unterhalb dieser Tonreihe wiederholt sich das musikalische Alphabet.

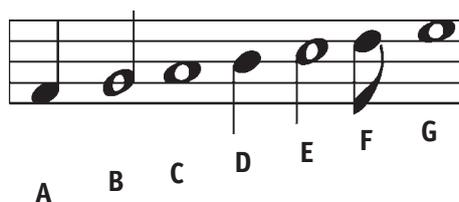


Nun müssen wir noch die Buchstaben durch musikalische Schriftzeichen, also Noten ersetzen. In dieser Schule kommen wir mit fünf verschiedenen Notenzeichen aus.

Dabei bestimmt die Form des Schriftzeichens die Länge einer Note und die Position des Schriftzeichens den Namen und damit auch die Tonhöhe.

Ich glaube Du siehst schon, wie einfach das Notenlesen ist und nach dieser kurzen Vorschau wirst Du sicher im Handumdrehen zum Experten auf diesem Gebiet.

Die Musikalische Schriftzeichen:



ACHTUNG FALLE:

Leider wird im deutschen Sprachraum das international übliche „B“ als „H“ bezeichnet, so dass die Tonreihe A, H, C, D, E, F, G entsteht. Ich finde es weder logisch, noch sinnvoll, diese, auf einem Schreibfehler beruhende, Konvention zu übernehmen und bleibe in dieser Schule daher bei der, im Rest der Welt, üblichen Schreibweise A, B, C, D, E, F, G.

Wie arbeitet man mit diesem Buch?

Ich stelle Dir zum Lernen drei unterschiedliche Medien zur Verfügung:

1. Das Buch

Hier werden die technischen und theoretischen Grundlagen erklärt, Übungen und Übemethoden vorgestellt. Es ist wichtig, dass Du mit den Inhalten des Buches kreativ umgehst. Versuche Verbindungen zwischen den einzelnen Abschnitten herzustellen, indem Du Neugelertes auch auf ältere Kapitel anwendest. Erweitere und verändere die vorgestellten Übungen und schreibe Dir auch eigene.

Niemand außer Dir selbst kann am besten entscheiden, welche Übungen für Dich wertvoll sind, daher solltest Du Dich selbst sehr kritisch beim Lernen beobachten. Du solltest Dir jederzeit über Deine Schwächen, aber auch Deine Stärken im Klaren sein und dementsprechend für manche Übungen mehr Zeit aufwenden als für andere.

Übe nicht, was Du schon kannst! Wenn Du am Anfang Schwierigkeiten mit solchen Einschätzungen haben solltest, ist es ratsam einmal ein paar Stunden bei einem Lehrer zu nehmen. Ich kenne kein Buch, das einen Lehrer völlig ersetzen könnte.

2. Die CDs

Die Aufnahmen auf den CD's sind in verschiedene Kategorien eingeteilt.



Auf der -CD findest Du die sog. „Demotracks“. Das sind Hörbeispiele auf denen Du Dir anhören kannst, wie bestimmte Übungen oder Basslinien klingen sollen. Dazu habe ich ausgewählte Teile der Übungen zum Metronom oder zum Schlagzeug aufgenommen.

Höre Dir diese Tracks genau an und versuche dabei die Noten mitzulesen. Spiele nun die Übungen oder Basslinien zunächst einmal langsam zum Metronom: Wenn Du die Übung sicher drauf hast, kannst Du den rechten Kanal auf der CD wegdrehen und den Basspart zum Demotrack dazuspielen.

Die Demotracks zu den Songs sind ausgedünnte und kürzere Versionen der Playalongs auf der -CD. Bei allen Tracks auf der -CD sind die einzelnen Instrumente im Stereobild verteilt. Auf der rechten Seite kannst Du Dir Schlagzeug und Bass isoliert anhören. Diese CD wirst Du hauptsächlich am Anfang brauchen, um Dir über den Klang der notierten Beispiele einen Eindruck zu holen. Im Buch sind die hier aufgenommenen Beispiele an nebenstehendem Zeichen zu erkennen.



Auf der -CD findest Du „Playalongs“ und „Drumtracks“, bei denen die Bass-Spur fehlt, damit Du zu diesen Stücken dazuspielen kannst. Auch hier gilt: zunächst langsam zum Metronom üben, dann eventuell zu einem Drumtrack und erst wenn das alles gut klappt zum Playalong spielen.

Die im Buch notierten Basslinien sollten dabei nur der Anfang sein. Erfinde eigene Basslinien, jamme zu den Playalongs. Auf diese Weise sollst Du auf das Spielen in einer Band vorbereitet werden.

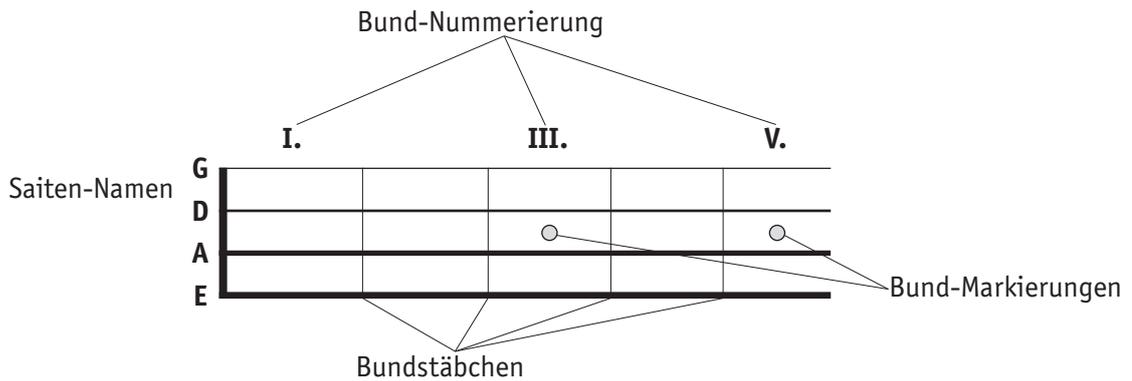
Diese CD ist die eigentliche Arbeits-CD, mit der Du hoffentlich viel Spass hast. Die Tracks sind vielfältig einsetzbar und stellen somit eine Art „virtueller Übungspartner“ dar. Alle Aufnahmen auf der -CD sind im Buch an nebenstehendem Zeichen zu erkennen.

3. Das Internet

Hier findest Du zusätzliche Übungen, neue Playalongs (als MP3 zum Download), Tipps zum Üben und vieles mehr, was Du ergänzend zum Buch verwenden kannst. Außerdem besteht die Möglichkeit mir direkt Fragen zu stellen, falls Du an einer Stelle nicht weiterkommst.

www.four-strings.de

1. Die Leersaiten



Obenstehendes Schema zeigt die Leersaiten eines 4-saitigen Basses als Griffbrettdiagramm. Solche Griffbrettdiagramme werde ich im Verlauf dieser Schule öfter benutzen, darum soll hier kurz ihr Aufbau erklärt werden. Es handelt sich um ein schematisches Abbild des Griffbrettes und zwar so, als ob Du es vor Dir auf einen Tisch gelegt hättest. Die dickste (E-)Saite befindet sich dann am nächsten zu Dir (bzw. auf dem Griffbrettdiagramm unten) und die dünnste (G-)Saite am weitesten von Dir entfernt (bzw. auf dem Griffbrettdiagramm oben). In späteren Kapiteln werden in diese Griffbrettdiagramme Punkte eingetragen. Diese Punkte symbolisieren Finger Deiner Greifhand und zeigen Dir die Position bestimmter Töne auf dem Griffbrett an.

1.1 Das Anschlagen der Saiten

Das Anschlagen der Saiten funktioniert folgendermaßen: Zunächst legt man die Fingerkuppe des Zeigefingers flach von oben auf die Saite. Der Finger ist dabei ausgestreckt, der Daumen liegt auf einem Pick-up oder auf einer Saite, die gerade nicht gespielt wird und stabilisiert. Übe nun leichten Druck nach unten auf die Saite aus und ziehe dabei den Finger in Richtung Daumen über die Saite weg. Der Zeigefinger „schnalzt“ dabei über die Saite und ruht nach dem Anschlag auf der nächsttieferen Saite bzw. beim Anschlagen der E-Saite am Daumen.



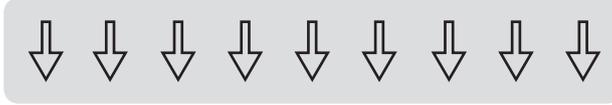
Vor dem Anschlagen



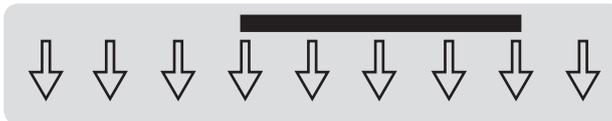
Nach dem Anschlagen

1.2 Rhythmische Vorübungen

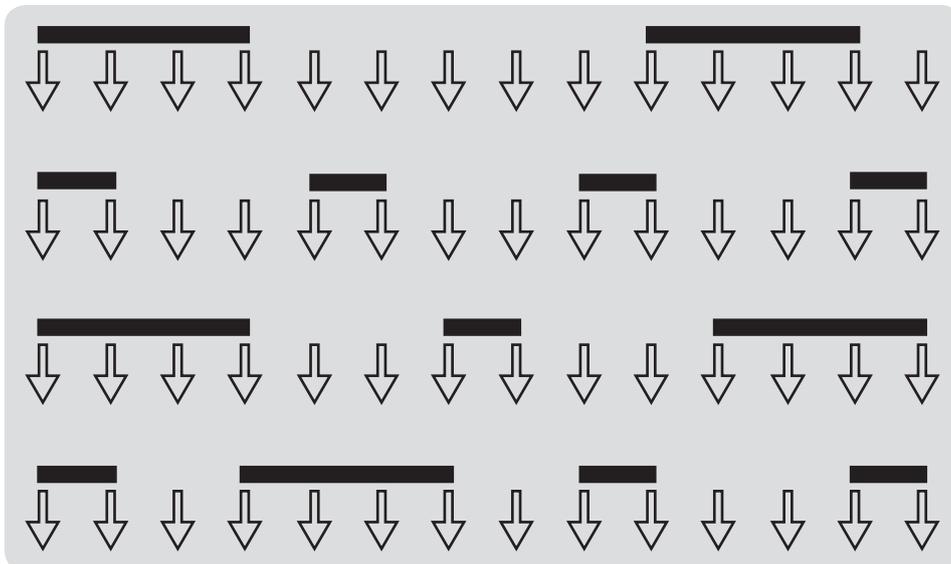
Klopfe im Sitzen mit einem Fuß eine Reihe regelmäßiger rhythmischer Schläge in langsamem Tempo:



Zupfe nun während des Klopfens auf dem Bass eine beliebige Leersaite an und lasse sie so viele Schläge lang klingen, wie der Querbalken über den Pfeilen angibt. Dämpfe die Saite danach durch Auflegen der linken Hand ab.



Spieler nun folgende Übungen mit beliebigen Leersaiten:



2. Die Notation

Die Standardnotation gibt uns zwei Informationen über einen zu spielenden Ton:

die Tonlänge, wie wir sie im vorangegangenen Kapitel bereits kennen gelernt haben und

die Tonhöhe, also ob ein Ton hoch oder tief klingt.

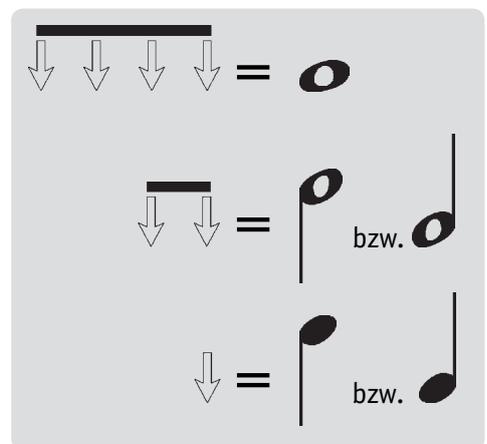
Die Tonlänge

Die verschiedenen Tonlängen, die wir in der vorangegangenen Übung gespielt haben, lassen sich in der Musikschrift durch Notenwerte darstellen:

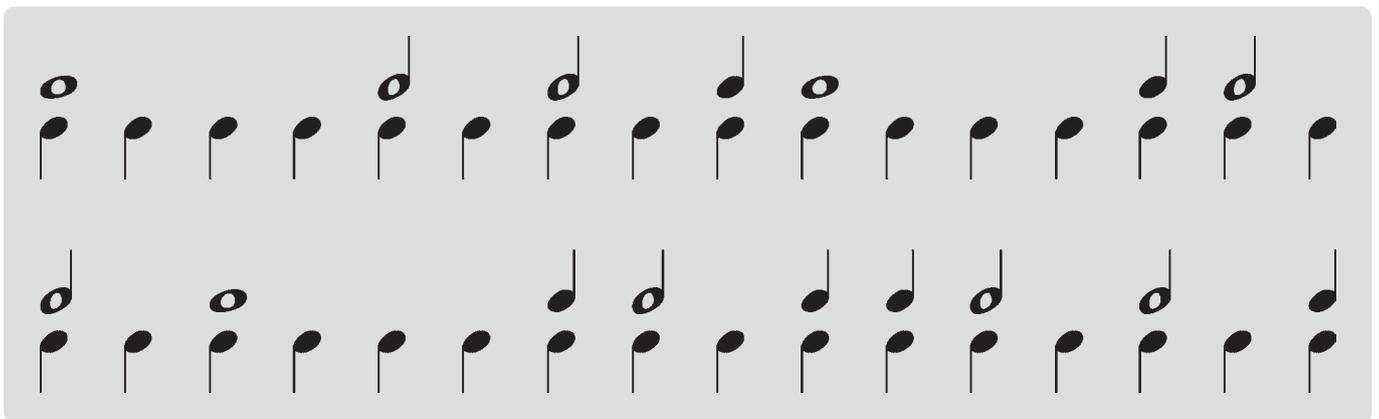
Die Einheit von vier Schlägen entspricht der **Ganzen Note**.

Die Einheit von zwei Schlägen entspricht der **Halben Note**. Der Strich am Notenkopf heißt **Notenhals**. Wenn der Notenhals nach oben gerichtet ist, steht er an der rechten, nach unten gerichtet an der linken Seite des Notenkopfes.

Der einzelne Schlag wird in der Notenschrift durch die **Viertelnote** symbolisiert.



Spiele und klopfe wie vorher. Die Balken habe ich nun durch die entsprechenden Notenwerte ersetzt und die Pfeile sind nun in Form von Viertelnoten wiedergegeben. Die untere Notenzeile entspricht also dem klopfenden Fuß und die Noten darüber werden auf beliebigen Leersaiten des Basses gespielt:



Wie Du vielleicht bemerkt hast, ist dieses System der Notation ein wenig unübersichtlich. Deshalb teilt man die rhythmischen Grundschnge in regelmäÙige Gruppen ein, die durch die Taktstriche voneinander getrennt werden. Der Raum zwischen den Taktstrichen heiÙt dann „Takt“.

Die in der Popularmusik bei weitem h4ufigste Gruppierung fasst jeweils vier Grundschnge (*engl. = beats*) zu einem Takt zusammen. Da es aber auch jede andere M4glichkeit der Gruppierung gibt, wird zu Beginn eines Notenst4ckes immer die verwendete Art der Gruppierung in Form eines Bruches angegeben. Dabei gibt der Z4hler an wie viele Schnge jeweils zu einem Takt zusammengefasst werden. Der Nenner bezeichnet die Einheit der Grundschnge.

In unserem Beispiel ist die Einheit die Viertelnote, weswegen man den dazugeh4origen Takt auch als Vierviertel-Takt bezeichnet.

The diagram shows a musical staff with a 4/4 time signature and a treble clef. It contains a sequence of notes: a quarter note, a quarter note, a quarter note, a quarter note, followed by a bar line, a quarter note, a quarter note, a quarter note, a quarter note, followed by another bar line, a quarter note, a quarter note, a quarter note, a quarter note, followed by a third bar line, a quarter note, a quarter note, a quarter note, a quarter note, followed by a final bar line. Labels with arrows point to the 4/4 time signature ('Taktangabe'), the first bar line ('Taktstrich'), the space between the first and second bar lines ('Takt'), the space between the second and third bar lines ('Takt'), and the final bar line ('Schlussstrich').

Der Schluss eines St4ckes wird durch einen „Schlussstrich“ markiert, der eine besondere Form des Taktstriches darstellt.

Zur weiteren Orientierung innerhalb der Takte, z4hlt man die einzelnen Viertelschnge laut mit. Klopfe nun bei folgendem Beispiel die Viertelnoten mit dem FuÙ, z4hle dazu laut die Viertel durch und spiele gleichzeitig die obere Zeile auf beliebigen Leersaiten Deines Basses:

This diagram is identical to the one above, showing a 4/4 time signature and a sequence of notes grouped into four measures by bar lines. Below the staff, a horizontal line contains the numbers 1, 2, 3, 4 under each of the four measures, indicating the counting sequence for each beat.



CD-Track	Inhalt	Seite
01	Stimmöne.....	18
02	Basslinie zu You're My Number One	19
03	Basslinie A-F zu Rollin'	22
04	Leersaiten-Studie (85 bpm)	26
05	Einzählen beim 2-4-Metronom	30
06	Übungen zum 2-4-Metronom B	31
07	Basslinie zu Forty-Four Blues (105 bpm)	32
08	Basslinie zu You Know What to Do	36
09	Fingerübungen 1 (90 bpm).....	38
10	Basslinie zu Walk a Mile (90 bpm)	42
11	Timing-Übungen A+B (70 bpm)	46
12	Timing-Übungen C+D (70 bpm)	46
13	Basslinie zu Don't Push (92 bpm).....	47
14	Achtel zählen	48
15	Leersaiten-Studie mit Achtelnoten (95 bpm)	49
16	Einzählen zum Offbeat-Metronom.....	50
17	Übungen zum Offbeat-Metronom A	52
18	Fingerübungen (90 bpm)	53
19	Basslinie zu Even Flow (105 bpm).....	54
20	Timing-Übungen Nr. 2, Beispiel A (80 bpm)	55
21	Rhythmus-Pyramide A (95 bpm).....	56
22	Rhythmus-Pyramide B (75 bpm)	56
23	Basslinie Rollin' (Teil 2) Beispiele 1-3 je 2x	67
24	Basslinien zu Breathin' (98 bpm)	75
25	Fingerübungen (105 bpm)	78
26	Chromatic Approach Beispiele A-C	82
27	Basslinie zu Holy Waters (96 bpm)	83
28	legato / staccato.....	84
29	Basslinien zu Articulate Announcements Bsp. A-C	87
30	Basslinie zu Even Flow (Teil 2) Bsp. C	89
31	Verschieben rhythmischer Schwerpunkte A+B	90
32	Verschieben rhythmischer Schwerpunkte C+D	90
33	Basslinien zu Straight Ahead (105 bpm).....	91
34	Basslinien zu Articulate Announcements mit Achtelpausen	94
35	Rhythmic Permutation Exercise Downbeat	97
36	Rhythmic Permutation Exercise Offbeat	97
37	Basslinien 1+2	98
38	Basslinien 3+4	99
39	Basslinien 5+6	99
40	Basslinien 7	99
41	Basslinien A+B	100
42	Basslinien C+D	100
43	Basslinien E+F	100
44	Basslinie zu Breathin' 1	103
45	Basslinie zu Breathin' 9	103

46	Basslinie zu You're My Number One (Variante A)	105
47	Basslinie zu You're My Number One (Variante B)	105
48	Basslinie zu Rollin' (Pattern), Bsp. 1-6 (je 1x)	107
49	Vorgezogene Zählzeit 1 A , B + C	110
50	Basslinie zu Running Away	111
51	Vorgezogene Zählzeit 3 A , B + C	111
52	Basslinie zu Moon over the Bayou	113
53	Rhythmus-Pyramide mit Synkopen (100 bpm).....	115
54	16tel zählen	125
55	Das Metronom auf „e“	127
56	Basslinie zu Join Me	132
57	Basslinie zu Riding Alone	135
58	Basslinie zu Time Shifter	137
59	Rhythmus-Pyramide (60 bpm).....	138
60	Basslinie zu Holy Waters (Teil 2)	139
61	Basslinie zu Articulate Announcements	141



Track-List

CD-Track	Typ	Inhalt	Seite
01	Stimmöne	Stimmöne	16
02	Playalong 1	You're My Number One	17
03	Playalong 2	Rollin'	20
04	Playalong 3	Forty-Four Blues	30
05	Playalong 4	You Know What to Do	34
06	Playalong 5	Walk a Mile	40
07	Playalong 6	Don't Push	45
08	Playalong 7	Even Flow	52
09	Timingtrack 1	(80 bpm)	53
10	Timingtrack 2	(90 bpm)	53
11	Timingtrack 3	(100 bpm).....	53
12	Playalong 8	Breathin'	73
13	Playalong 9	Holy Waters	81
14	Playalong 10	Articulate Announcements	85
15	Playalong 11	Straight Ahead	89
16	Playalong 12	Running Away	109
17	Playalong 13	Moon over the Bayou	111
18	Playalong 14	Join Me	130
19	Playalong 15	Riding Alone	133
20	Playalong 15	Time-Shifter	135
21	Drumtrack Nr.1	(60 bpm)	
22	Drumtrack Nr.2	(75 bpm)	
23	Drumtrack Nr.3	(90 bpm)	
24	Drumtrack Nr.4	(98 bpm)	
25	Drumtrack Nr.5	(105 bpm)	
26	Drumtrack Nr.7	(100 bpm)	
27	Drumtrack Nr.8	(110 bpm)	

FOUR STRINGS - Die E-Bass-App!

Multimedial E-Bass lernen mit der genialen App für Dein iPad.
Innovativ. Interaktiv. Einzigartig. **Jetzt testen!**

Erhältlich im
App Store



Download
iPad-App!



Download
GRATIS
Lite-Version!

DIE MULTIMEDIALE E-BASS-SCHULE VON BESTSELLER-AUTOR TOM BORNEMANN.

Die FOUR STRINGS-App bietet Dir die perfekte Möglichkeit alleine oder gemeinsam mit Deinem Lehrer das Bass-Spielen zu erlernen!

Auf 147 Seiten steht Dir ein riesiges Content-Paket zur Verfügung mit:

- 16 LEHR-VIDEOS
- 36 HÖRBEISPIELEN
- 40 PLAYALONGS INKL. DEMOTRACKS
- 140 ÜBETRACKS
- 200 ZOOMGRAFIKEN

Die Funktionalität, Übersicht und das Handling der Anwendung verbindet erstmals alle Funktionen, für die Du früher auf verschiedene Medien und Hardware zurückgreifen musstest. Alle Darstellungen sind für das iPad in HD optimiert und mit vielen nützlichen Features versehen.

Mit dem Download der App stehen Dir alle Inhalte zur Verfügung. Du benötigst, außer zur Nutzung der Social Media-Kanäle oder der Wikipedia-Links, keine Internet-Verbindung!

Verbinde das iPad über den Kopfhörer-Ausgang einfach mit Deinem Amp und los geht's!
Im Unterricht bietet sich selbstverständlich die Verbindung mit größeren Monitoren, Projektoren oder Whiteboard an.

JETZT AUCH ALS ENGLISCHSPRACHIGE VERSION IM APP STORE ERHÄLTЛИH!



FOUR STRINGS - Die E-Bass-App!
Innovativ. Interaktiv. Einzigartig.

www.facebook.com/fourstringsapp





WWW.
FOUR-STRINGS
 Die E-Bass-Schule mit Internet-Unterstützung .de



Der tausendfach erprobte Klassiker im Bereich der Bass-Lehrbücher.
 Die E-Bass-Schule von Tom Bornemann bietet perfektes Lernen auf drei Ebenen:

1. Das Buch
2. Die Playalong-CDs
3. Das Internet

So ist gewährleistet, während und nach Erarbeiten des Buches, immer an den Autor herantreten zu können. Auf www.four-strings.de werden neue Themen und Songs im MP3-Format zur Verfügung gestellt. **Jetzt auch als App-Version für's iPad erhältlich.**



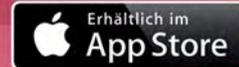
Tom Bornemann ist seit vielen Jahren Leiter der Stage Ahead-Musicschool in Wiesbaden und ist als Lehrer für den Bereich E-Bass verantwortlich. Er war jahrelang musikalischer Leiter der Marla Glen-Band und hat sich auch als Bassist der Sunnyland Bluesband viel Anerkennung erspielt. Mit den Lehrbüchern www.four-strings.de - Vol.1 und Vol. 2 sowie **E-Bass Praxis** hat er mittlerweile Standardwerke geschaffen, die aus der Unterrichtsliteratur nicht mehr wegzudenken sind.



FOUR STRINGS Vol. 1- Die E-Bass-Schule
 Multimedial E-Bass lernen mit der App für's iPad.
 artist ahead apps | innovativ. multimedial. einzigartig.



Scanne den QR-Code mit Deinem iPad und gelange direkt zu den artist ahead-apps im App-Store.



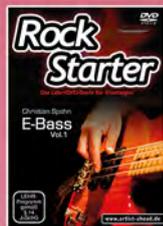
Weitere Ausgaben für E-Bass & Kontrabass aus dem Verlagsprogramm von *artist ahead*



FOUR-STRINGS.DE - Vol. 2
 Die E-Bass-Schule mit Internet-Unterstützung
 A4-Buch inkl. CD, 144 S.
 Tom Bornemann
 ISBN 978-3-936807-77-6



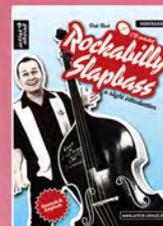
E-BASS PRAXIS
 Vom Akkordsymbol zur perfekten Basslinie
 A4-Buch inkl. CD, 160 S.
 Tom Bornemann
 ISBN 978-3-86642-026-7



ROCKSTARTER - Vol. 1
 Die Lehr-DVD-Serie für Einsteiger (Vol. 1-3)
 Lehr-DVD, 102 Min.
 Christian Spohn
 ISBN 978-3-86642-036-6



DER GITARREN-RATGEBER
 Tipps & Tricks rund um die Pflege & Einstellung deiner Gitarre
 A5-Taschenbuch, 76 S.
 Mark Schneider
 ISBN 978-3-86642-075-5



ROCKABILLY SLAPBASS
 A slight introduction - Zweisprach.
 Ausg. in Deutsch & Englisch
 A4-Buch inkl. CD, 112 S.
 Didi Beck
 ISBN 978-3-86642-004-5



DOUBLE FEATURE
 Lehrbuch für Gitarre & Bass - Zweisprach. Ausg. in Deutsch & Englisch
 A4-Buch inkl. CD, 176 S.
 Ralf Gauck
 ISBN 978-3-86642-024-3

www.artist-ahead.de

ISBN 978-3-936807-24-0



9 783936 807240