Spieltechniken

Linke/Rechte-Hand-Technik

Die linke Hand sollte den Hals deines Instruments umgreifen können. Setze jeden der vier Finger auf aufeinander folgende Bünde, um eine Spanne von vier Halbtönen zu erreichen. Um eine optimale Kraftverteilung und entspannte Handhaltung zu erhalten, setzt du am besten den Daumen gegenüber dem Mittelfinger auf die gerundete Halsrückseite. Schlechte Gewohnheiten fangen z. B. damit an, dass du in der G-Tonleiter jeden Ton mit dem Daumen unter dem Zeigefinger der linken Hand spielst. Du wirst dann merken, dass der kleine Finger (4. Finger) sich schwer strecken lässt.

Copyrigh Die rechte Handposition basiert auf der Pizzicatotechnik des Kontrabasses, bei dem der erste und zweite Finger die Saiten zupft. Um gerade Achtelpattern zu spielen, ist es allerdings oft besser nur mit dem ersten Finger zu spielen, um ein gerades, kräftiges und gleichmäßiges Feeling zu bekommen. Zwei Finger können manchmal ungleichmäßig klingen. Du kannst aber versuchen, die Längenunterschiede zwischen Zeige- und Mittelfinger auszugleichen, in en du die Hand etwas in Richtung Steg kippst. Denn es ist vorte haft, wenn man mit zwei Fingern möglichst gleichmäßig spielen kann.

> Die natürlichst Haltung dernes linken Armes erreichst du, wenn Unter- und Oberarm im rechten Winkel zueinande stehen. Du wirst bemerken, dass ein spitzerer Winkel mehr Muskelarbeit erfordert und a schneller mude wirst. Größere Winkel können zu einem Kontrollverlust führen, da der Hals deines Instruments von deinem Körper entfernt ist. Der rechte Daumen kann auf einem Pitk-up aufliegen und ihn als Stütze benutzen. Er kann auch über die vierte Saite (1) gelegt werder und sogur hinüber bis zur dritten Saite (A), um größere Kontrolle und Präzision zu erreicher.

Rhythmisches Spielgefünl und Dynamik

Ein Laid-Back-Feeling zu erzeugen heist nicht unbedingt, möglichst wenige Noten zu spielen. Noch muss man für einen starken Driva (antreibendes Gefühl) möglichst viele Noten spielen. Es ist vielmehr eine Frage des Mil rotimings, wann eine Note im Verhältnis zum Taktschlag gespielt wird, um ein bestimmtes Fzeling zu erzeugen. Wenn du etwas nach dem Taktschlag spielst (oder "zu spät"), klingt es lässig und entspannt. Wenn du exakt mit dem Schlag (oder sogar "zu früh") spielst, wist du ein antreibendes Feeling erzeugen.

Ein treibender Rhythmus kann aber auch stark sein, wenn er ein gespielt wird, und noch aggressiver, wenn er laut gespielt wird. Ein lässiges Feeling kann ebenfalls hart oder sanft sein. Es kommt auf die Stimmung des Stückes und die Intensität der Musik zur, dich herum an.

Klangbildung

Ein Teil der Basskunst ist es, den richtigen Sound zu erzeugen. Ein heller Ton kann für einen vordergründigen, härteren Sound nützlich sein. Er kann für Soli oder "Lead Lines" (Phrasen mit starkem musikalischen Wiedererkennungswert) benutzt werden, um größere Klarheit oder einen treibenden Effekt zu erzielen.

Ein bassiger Ton kann auf andere Art und Weise nützlich sein. Ähnlich wie der Kontrabass kann auch der E-Bass lediglich einen dumpfen, subtilen Puls erzeugen. Der Ton "blubbert" von "unterhalb der Band" heraus, von wo er nicht mit den übrigen, höher klingenden Instrumenten konkurrieren muss. Der richtige Ton kann eine Band antreiben; der falsche Ton das Feeling ruinieren.



Standard-12-Takt-Bluesformen:

12/8-Blues und R & B (Shuffle Feel)



■ Lateinamerikanische Stilrichtungen





Nordafrika und der Mittlere Osten

Die arabische Musik in dieser Region ist nicht so kraftvoll wie die von Trommeln geleitete afrikanische Musik, da die akustischen Instrumente die Melodie und Begleitung relativ leise spielen und die Perkussion somit viel feiner und zurückhaltender gespielt wird. Bassgitarren waren während der Entwicklung der türkischen Musik und der des Mittleren Ostens leider nicht en vogue, aber ich habe einige der Linien übernommen, die authentischen Drum-Patterns angelehnt sind oder von Instrumenten stammen, die eine ähnliche Rolle wie der Bass spielen.





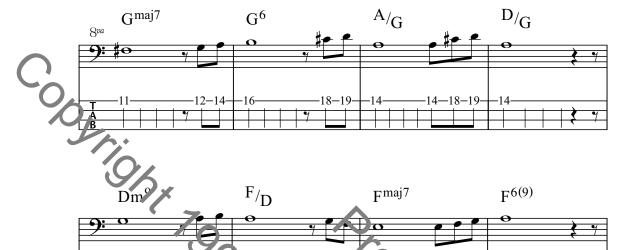
Fretless Bass Soli

open key Gmaj7
medium ad lib.



922







Longo Gmoh