Die Optimierung der Trefferquote oder die "verfluchte" Lockerheit

Wahrscheinlich ist es für viele ein ganz neues Gefühl, mit einem lockeren Daumen zu spielen. Dummerweise kann man einen lockeren Daumen nicht einfach exakt so positionieren, daß er nur eine Saite und dann noch die richtige trifft. Deshalb müssen wir uns etwas einfallen lassen, wie der Daumen zwar in der Richtung der Drehbewegung locker bleibt, aber den Winkel zur Hand konstant beibehält.

Abb. 4

Zur Behebung dieses Problems versuchen wir einfach uns an das Gefühl zu gewöhnen, wenn der Daumen wie in Abb. 4 etwas von der Hand wegzeigt.

Jetzt beginnen wir das Handgelenk etwas hin- und herzudrehen, ohne den Daumen in seiner Position zu verändern. Wahrscheinlich werdet ihr den Daumen automatisch etwas anspannen müssen, um ihn überhaupt in dieser Position halten zu können. Wenn ihr euch erst einmal an diese Haltung und an die Bewegung gewöhnt habt, sollte mit jeder Bewegung des Handgelenks der Daumen ein bißchen lockerer gelassen werden, aber nur so viel, daß er gerade nicht aus seiner Position gerät. Ihr werdet feststellen, daß mit Fortlauf dieser Übung immer weniger Kraftaufwand von nöten ist, den Daumen in dieser Position zu halten und damit eine Erhöhung der Lockerheit die Folge ist.

Jetzt müßte eigentlich die erste Übung mit einer höheren Trefferquote erreichbar sein.

Übung 2

Wenn ihr euch jetzt etwas sicherer fühlt, können wir die Übung auf die E- und A-Saite ausdehnen. Die linke Hand übernimmt dabei die Dämpfung der D- und G-Saite. Das hört sich alles ziemlich einfach an, dennoch stoßen wir wahrscheinlich auf das nächste Problem: "Immer wenn ich versuche, die A- Saite zu treffen, schwingt die E-Saite ein bißchen mit. Wie kann ich denn die E-Saite abdämpfen?".

Probeseiten Thumbgames Web-Auflösung verminderte Qualität
Copyright 1995 by AMA Verlag GmbH

Was ist das "Left-Hand-Dead-Hammering"?

Das "LHDH" ist eine Geräuscherzeugung, die von der linken Hand ausgeht. Sie klingt im spielerischen Zusammenhang wie eine geslappte, aber abgedämpfte Note (Dead-Note). Der Bewegungsablauf ist ähnlich dem des Slappens. Statt nur den Daumen zu bewegen, bewegen wir hier alle Finger der linken Hand (außer dem Daumen). Wir nehmen zuerst alle Finger vom Griffbrett weg.

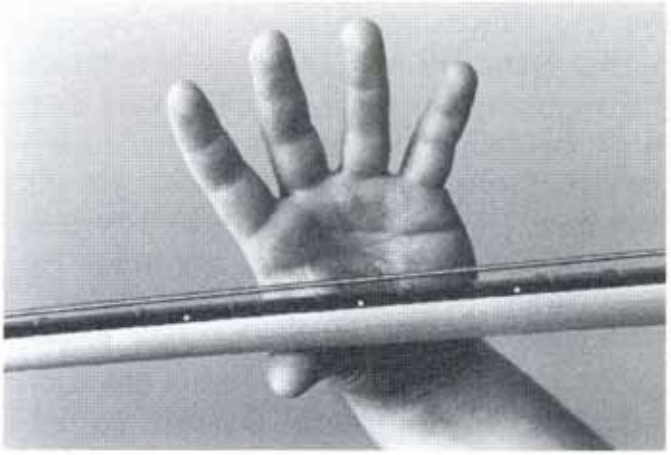


Abb. 9

Danach schlagen wir die Finger gegen die Saiten, so daß die Saiten die Bünde berühren und ein Geräusch ("Klacken") erzeugen.

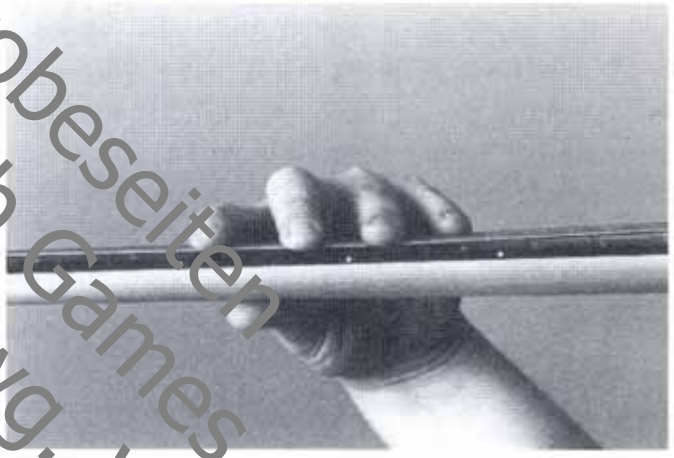


Abb. 10

Anders als beim Slappen bleiben jedoch die Finger der linken Hand ganz leicht auf den Saiten liegen und werden von der Federwirkung der Saiten wieder von den Bünden weggedrückt, so daß kein Ton, sondern nur das besagte "Klacken" zu hören ist. Auch hier ist es sehr wichtig, daß der Bewegungsablauf ohne Kraftanwendung und mit höchster Lokkerheit und Geschwindigkeit ausgeführt wird (denkt auch bei dieser Bewegung an den Tip beim Slappen).

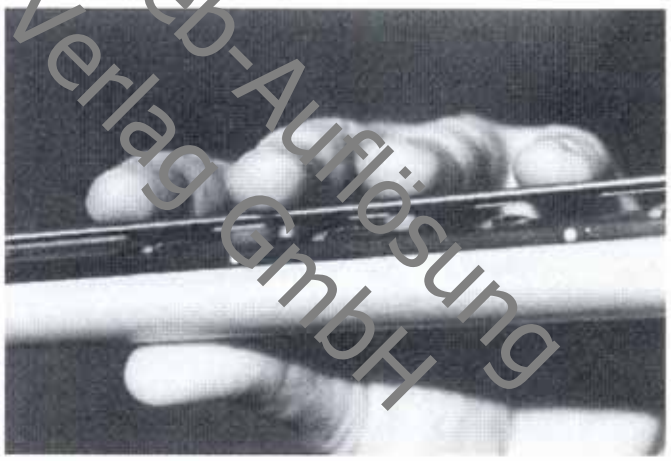
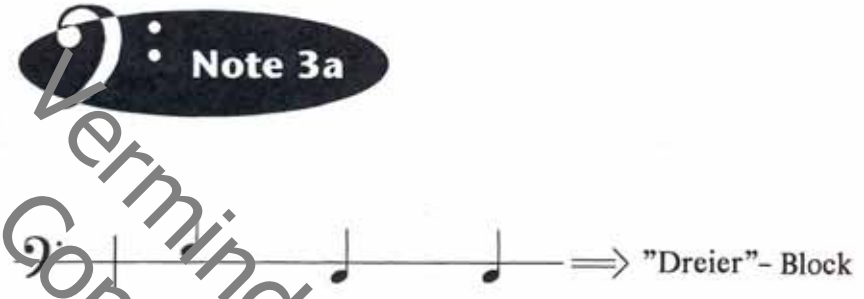


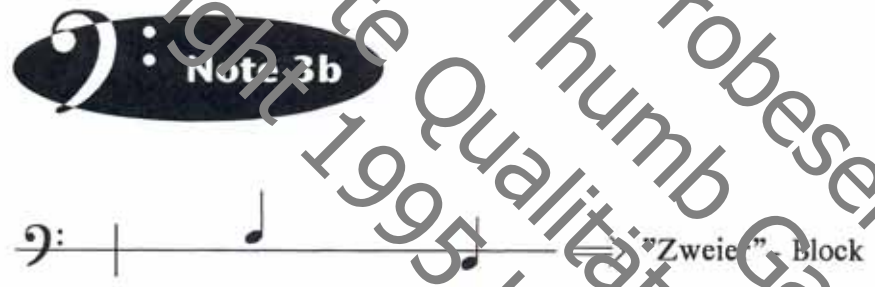
Abb. 11

Probeseiten Thumb Games Web-Auflösung Verlag GmbH
Verminderte Qualität wg.
Copyright 1995 by AMA

Time-Shifting von Slap-Pop-Kombinationen

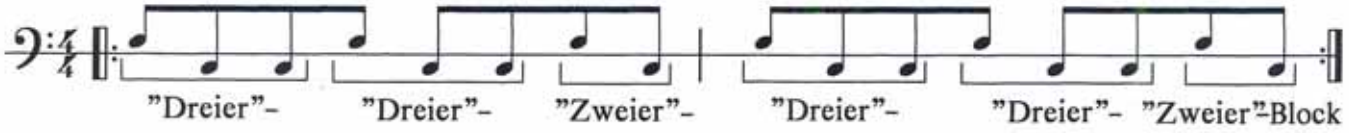
Wir werden uns jetzt einer weiteren Variante dieser Übungen widmen. Statt der Kombination Slap-"LHDH"-Dead-Note werden wir die Kombination Pop-Slap-Slap, wie wir sie schon einmal Übung 10 hatten, einbauen.





Um Mißverständnissen vorzubeugen, möchte ich hier einfügen, daß ein "Dreier"-Block nicht zu verwechseln ist mit einer Triole! Ein "Dreier"-Block ist lediglich die Zusammenfassung von drei "normalen" Viertel-,Achtel- oder Sechzehntelnoten. Ich glaube, jetzt müßte die Blockstruktur, wie ich sie sehe, keinerlei Auffassungsprobleme mehr machen. Daher verzichte ich ab Übung 25 auf die Hervorhebung der einzelnen Blöcke.

Entsprechend der Übung 14 werden wir den Takt erst einmal in zwei "Dreier"- und eine "Zweier"-Gruppe unterteilen.



Probeseiten Thumb Games Verminderte Qualität wg. Web-Auflösung Copyright 1995 by AMA Verlag GmbH

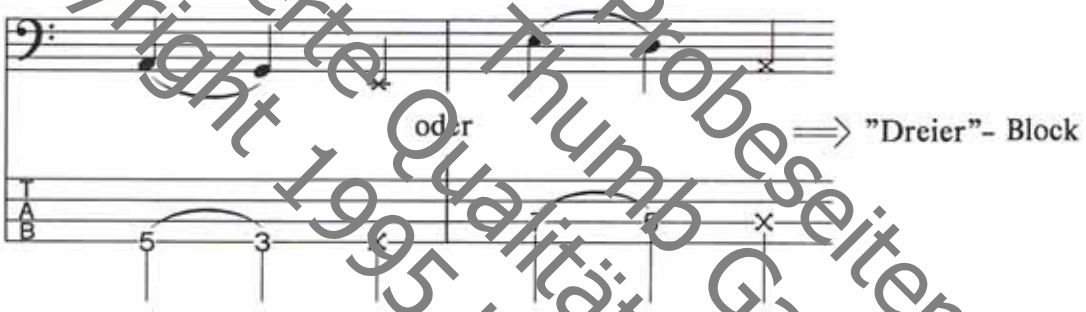
Hinweis:
Für die "Hammer-On"-Übungen sowie für die nachfolgenden "Pull-Off"-Übungen ist wiederum von sehr großer Bedeutung, daß das Microtiming innerhalb der Figuren exakt eingehalten wird. Nur so können diese Licks zum Grooven gebracht werden.

Die "Pull-Off"s

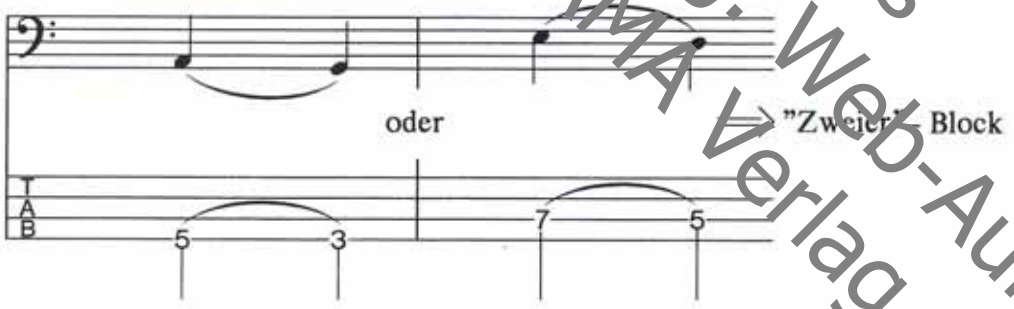
Was liegt jetzt eigentlich näher, als die im vorigen Kapitel über "Hammer-On"s angesprochenen "Pull-Off"s in unsere Übungen einzubauen? Auch hier dient uns wieder die Blockstruktur. Zu den "Pull-Off"s möchte ich noch erwähnen, daß der Zielton an Lautstärke gewinnt, wenn man beim Abziehen des Fingers vom Quellenton (pull-off = abziehen) der Saite noch einen kleinen "Schnick" verpaßt.

Verminderte Qualität wg. Web-Auflösung
Copyright 1995 by AMA Verlag GmbH
Probeseiten
Thumb Games

Note 5a

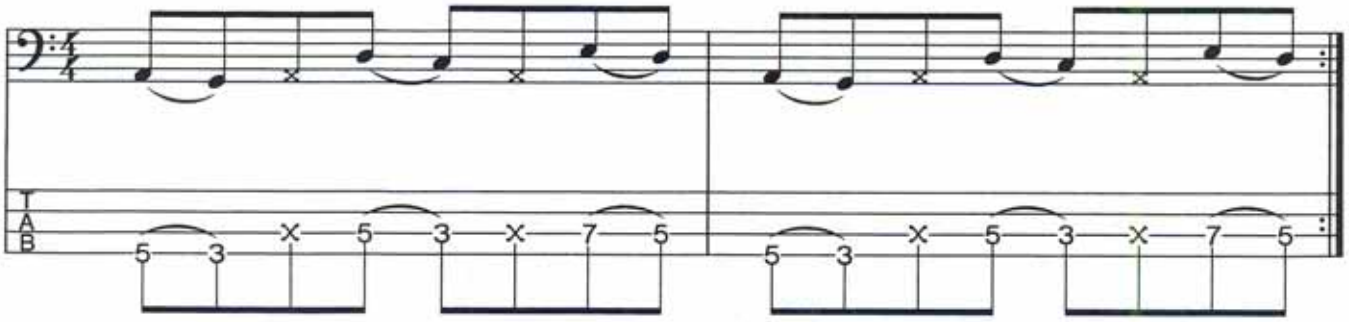


Note 5b



Wir fangen wieder mit unserem "Dreier"-"Dreier"-"Zweier"-Block an.

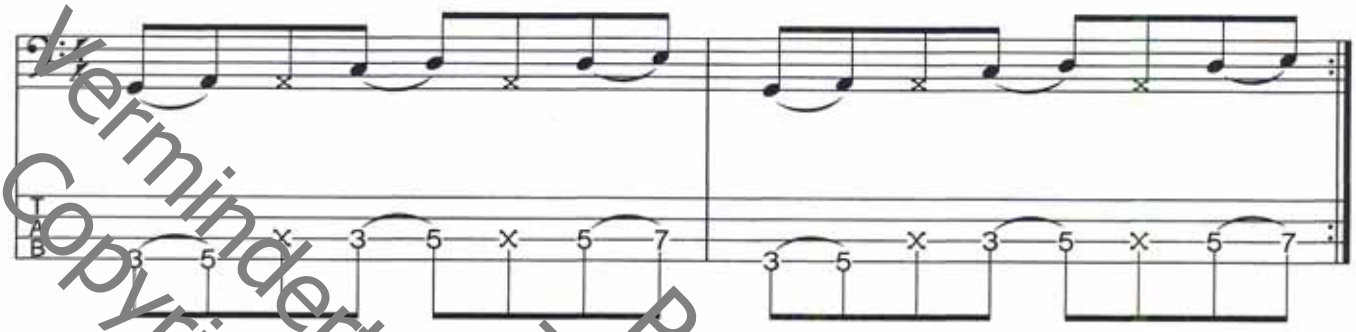
Übung 40



Die "Percussion-Pops"

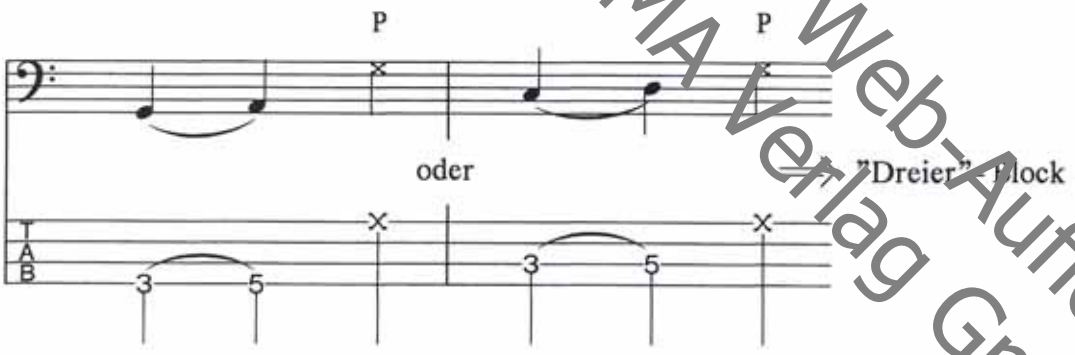
Wie ihr euch mit Sicherheit vorstellen könnt, ist die o.g. Übung nur eine von vielen Kombinationsmöglichkeiten. Die nachfolgende Übung nimmt sich die Übung 32 zum Vorbild.

Übung 44

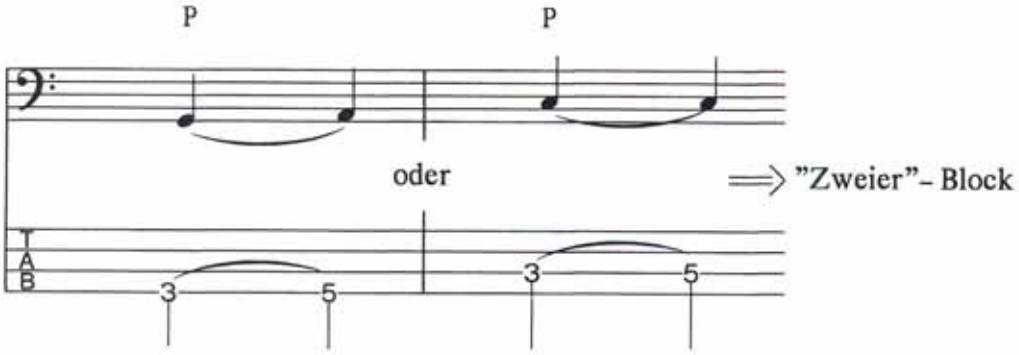


Was haltet ihr davon, die Dead-Notes durch abgedämpfte Pops zu ersetzen? Der Bewegungsablauf dieser Übung ist nämlich weniger aufwendig, da man ja einen Doppel-Slap gegen eine Pop-Slap-Kombination eintauscht. Bei dieser Pop-Slap-Kombination bewegt sich die rechte Hand viel weniger als bei einem Doppel-Slap. Logischerweise können wir somit höhere Geschwindigkeiten mit weniger Kraftaufwand erreichen. Diese Bewegung ist lediglich etwas ungewohnter und braucht anfangs einfach mehr Zeit, um sich daran zu gewöhnen.

Note 7a



Note 7b



Probeseiten Thumb Games
Verminderte Qualität wg. Web-Auflösung
Copyright 1995 by AMA Verlag GmbH