

b) Und hier siehst du Spielanweisungen, wie man sie häufig in ausnotierten Bass-Stimmen findet. Das Ergebnis ist dasselbe. Der Bassist soll hier selber auf die andere Zeitebene umdenken. Das Notenbild bleibt erhalten und der gleichbleibende Klick wird jeweils anders eingeordnet:

MP3 47

♩ = 63

E9sus4

Dm13

Double-Time (♩ = ♩) ♩ = 63

Original Feel (♩ = ♩) ♩ = 63

Half Time (♩ = ♩) ♩ = 63

Original Feel (♩ = ♩) ♩ = 63

D.S. §

[100] Achtel-Klick

Du hörst die Klicks in Achteln. Um den Sechzehntel-Groove (a) genau spielen zu können, hilft es, sich die Sechzehntel dazwischen vorzustellen: Klick: 1 + 2 + ..., im Kopf: 1 e + e 2 e + e... . Wenn du nicht auf diese Genauigkeit achtest, könnte dein Bassspiel missverstanden werden, z. B. wie in (b).

♩ = 176

Diese Metronomübung kannst du auch auf alle anderen Sechzehntel-Grooves anwenden.

a)

b)

[101] Klick auf +

Stelle dir eine Ride-Becken-Kuppe vor, die auf allen „+“-Zählzeiten gespielt wird. Sprich mit dem Klick: „+ + + +“, dann nimm die Zählzeiten (also die Downbeats) dazu: „1 + 2 + 3 + 4 +“. Zähle dann ein:

♩ = 92

Diese Metronomübung kannst du auch auf die Übungen [91] und [93] – [96] anwenden.

MP3 48

„+ + + + 1 + 2 + 3 + 4 +“ 1 + 2 +

1 2 + 3 4 +

HO