

Intro

Mit GARANTIERT E-GITARRE LERNEN lernst du schnell und ohne Umwege, E-Gitarre zu spielen. Meine erfolgreich erprobte Methode wird dich spielerisch in kleinen, aufeinander abgestimmten Schritten voran bringen - bis hin zu deinem Gesellenstück: einem Solo im Stile von *Carlos Santana*.

GARANTIERT E-GITARRE LERNEN umfasst in einem Band alle wichtigen Bereiche wie *Melodie-/Solospiel, Begleitung, Equipment, Sounds*. Jeder Aspekt wird von Grund auf erklärt. Mit über 300 *Licks, Riffs* und *Übungen* geht es dabei stets praktisch zur Sache. Du lernst *Anschlagen* und *Abdämpfen*, typische Spieltechniken wie z.B. *Hammer-On, Pull-Off, Bend*, spielen nach *Tabulatur* (der besten Notationsform für Gitarre) ebenso wie *Akkorde, Arpeggios* und noch vieles mehr!

Auf den beiden beiliegenden CDs kannst du stets genau hören, wie es klingen soll. Die Übungen und Beispiele sind in *anfängergerechtem Tempo* aufgenommen. Auch lernst du die wichtigsten *Stilistiken* der Rockmusik kennen (dem Hauptgebiet der E-Gitarre): *Pop-Rock, Blues, Rock'n'Roll, Funk, Classic Rock, New Rock, Latin Rock*.

Die *Playalongs/Playbacks* wurden mit echtem Schlagzeuger und Bassisten *live eingespielt*, sodass du das Gelernte zusammen mit einer richtigen Rockband anwenden kannst.

Eine Menge *Fotos* und *Grafiken* dienen der *Veranschaulichung* (denn nicht selten sagt ein Bild mehr als tausend Worte). Darüber hinaus helfen dir *Tipps* und *Hinweise*, *Spielfehler* zu erkennen und *Irrwege* zu vermeiden. Und hast du trotzdem noch Fragen, findest du weitere Unterstützung auf meiner Website www.gitarrespielen.net.

Viel Spaß und Erfolg wünscht dir

Andi Frenn

Der erfolgreiche Weg

- ▶ spielerisch leicht lernen
- ▶ ohne Vorkenntnisse
- ▶ für Anfänger und Wiedereinsteiger
- ▶ kleine überschaubare Schritte
- ▶ alle Grundlagen
- ▶ umfassend und komplett
- ▶ Melodie-/Solospiel und Begleitung
- ▶ Spieltechniken
- ▶ Akkorde
- ▶ Sounds
- ▶ Equipment
- ▶ die wichtigsten Rock-Styles
- ▶ zwei CDs
- ▶ Tipps und Hinweise
- ▶ Internet-Unterstützung



Inhalt

Intro	3
Tipps für erfolgreiches Lernen / CD-Übersicht	6
1 Equipment	7
Die E-Gitarre	8
Der Verstärker	9
Das Zubehör	10
Umgang und Pflege	11
Das Stimmen	12
<i>Spielweise</i>	13
2 Spieltechniken I	15
Haltung, Schlaghand und Greifhand	16
Das Plektrum und der Abschlag	16
Die Tabulatur	19
Die Viertelnote	19
Takt, Zählzeiten, Beat	20
Das Greifen von Tönen	21
Greifen mit Zeige- und Ringfinger	22
Abdämpfen einer gegriffenen Saite	23
Die Viertelpause	23
Greifen mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger	24
Leersaiten und gegriffene Töne	25
Die Achtelnote	26
Abdämpfen von Leersaiten mit der Greifhand	28
Die Achtelpause	29
Abschlag über zwei Saiten	30
<i>Spielweise Pop-Rock</i>	31
3 Spieltechniken II	33
Aufschlag und Wechselschlag	34
Der Aufschlag	34
Der Wechselschlag	34
Der Haltebogen	37
Halbe Note und Halbe Pause	38
Slide	40
Slide-in und Slide-out	40
Double-Stops	42
<i>Spielweise Rock 'n' Roll - Back to the Fifties</i>	45
4 Powerchords	49
Der Power-Griff	50
Das Griffdiagramm	50
Tabulatur- und Rhythmusdarstellung	51
Verschieben des Power-Griffs	52
Übertragen des Power-Griffs auf andere Saiten	52
Wechselschlag bei Powerchords	53
Umkehrung von Powerchords	54
1. Die Quinte wechselt die Position	54
2. Der Grundton wechselt die Position	56
Powerchords in Grundstellung und Umkehrung	57
Powerchords mit verdoppelten Tönen	57
Powerchords über drei Saiten in Grundstellung	57
Powerchords über drei Saiten in Umkehrung	59
Powerchords mit offenen Saiten	60
Abdämpfen mit der Schlaghand	61
Der Shuffle	62
<i>Spielweise Blues Rock - Blues Rock Shuffle</i>	63



5	Sound	65
	Die Soundkette	66
	Saitenschwingung	66
	Rahmenbedingungen der Gitarre	66
	Hände und Finger	67
	Tonabnehmer	68
	Verstärker	69
	Effekte	71
	Lautsprecher	72
	Spielweise	73
6	Spieltechniken III	75
	Koordination von Greifhand und Schlaghand	76
	Timing	78
	Weitere Notenwerte	79
	Ganze Note und Ganze Pause	79
	Sechzehntelnote und Sechzehntelpause	80
	Spielen auf abgedämpften Saiten	82
	Mit der Greifhand abgedämpfte Saiten	82
	Mit der Schlaghand abgedämpfte Saiten - Palm mute	83
	Spielweise: Funk	85
7	Akkorde	87
	Der Aufbau von Akkorden	88
	Die Intervalle	88
	Die Akkordsymbole	89
	Die fünf Basis-Akkordgriffe - C, A, G, E, D	90
	Der D Akkord	90
	Der A Akkord	91
	Der E Akkord	92
	Der G Akkord	93
	Der C Akkord	94
Moll-Dreiklänge: Em, Am, Dm	96	
Punktierte Noten	97	
Kreativer Umgang mit Akkorden	98	
Verschieben von Akkordgriffen	98	
Voicings	100	
Spielweise: Classic Rock	101	
8	Arpeggios	103
	Akkord und Arpeggio	104
	Arpeggio-Griffdiagramme zu den fünf Basis-Akkordgriffen	104
	Arpeggio-Griffdiagramme in Moll	107
Spielweise: New Rock	109	
9	Spieltechniken IV	113
	Hammer-on	114
	Pull-off	115
	Kombination von Hammer-on und Pull-off	116
	Hammer-on und Pull-off mit Leersaiten	117
	Bend	118
	Bend-in	119
	Unisono-Bend	119
	Hold-Bend	120
	Spielweise: Latin Rock - Santa Anna	121
10	Anhang	125
	Abkürzungen und Symbole	126
	Die römischen Zahlen	126
	Die Stammtöne auf dem Griffbrett	127
	Konventionelles Stimmen der Saiten	127
	Das Aufziehen der Saiten	128
Lösungen	129	



PREVIEW ONLY
Full use requires purchase

1 Equipment

Equipment bezeichnet die gesamte *Ausrüstung*, die du zum Musikmachen brauchst. Die Grundausstattung eines E-Gitarristen besteht aus *Gitarre, Verstärker und Lautsprecher, Kabel, Gurt, Plektren, Tasche/Koffer, Stimmgerät*. Im Folgenden stelle ich dir die wichtigsten Bezeichnungen und Bedienungselemente vor, gebe dir Tipps, worauf du beim Kauf achten solltest, sowie Hinweise zu Umgang und Pflege, damit du möglichst lange Freude an deinem Equipment hast. Selbstverständlich lernst du auch, die Gitarre zu stimmen. Einen Schritt weiter geht es dann im Kapitel 5 „Sound“. Dort wirst du erfahren, wie die verschiedenen Teile des Equipments zusammenwirken und wie du das Beste herausholen kannst. Da Englisch die E-Gitarren-Fachsprache ist, habe ich die meisten Begriffe zweisprachig aufgeführt.

Die E-Gitarre

Das **Griffbrett** ist zur besseren Orientierung am dritten, fünften, siebten, neunten, zwölften Bund usw. markiert.

Die beiden **Tonabnehmer** werden nach ihrer Position unterschieden:

Der Tonabnehmer, der am Ende des Halses sitzt, heißt **Halspickup**, der beim Steg heißt **Stegpickup**.

Mit dem **Pickup-Schalter** kann man die Tonabnehmer anwählen: jeden einzeln oder zusammen.

Die **Poties** (Kurzform von *Potentiometer*) regeln die **Lautstärke (Volume)** und den **Klang (Tone)**. Je nach Gitarrenmodell kann es mehr oder weniger Schalter und Regler geben.

Die **Ausgangsbuchse (Output Jack)** ist bei der abgebildeten Gitarre an der Seite angebracht und deshalb nicht zu sehen. Hier hinein steckst du den einen **Klinkenstecker** deines Gitarrenkabels. Das andere Ende geht zum Verstärker (► S. 9).

Kauftipps

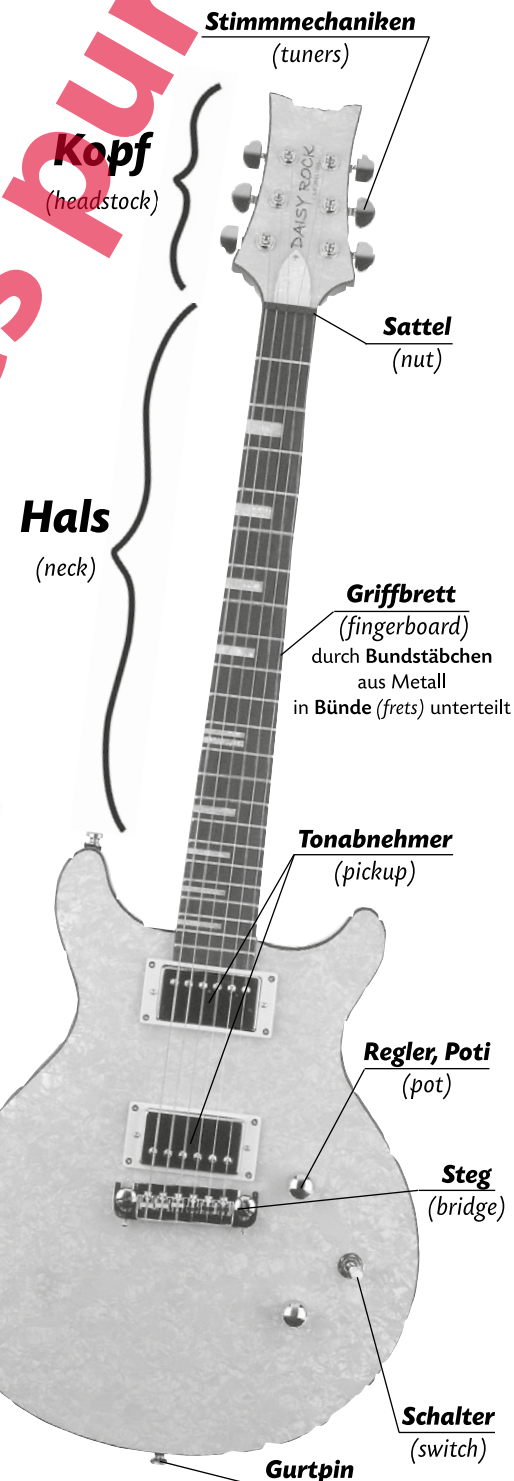
Vor dem Kauf einer E-Gitarre solltest du auf folgende Dinge achten:

Verarbeitung

Selbstverständlich sollte die Gitarre tadellos verarbeitet sein.

Prüfe:

- Ist der Hals gerade?
- Haben die Bundstäbchen keine scharfen Kanten?
- Ist die Lackierung gleichmäßig?
- Sind die Stimmmechaniken leichtgängig?



Korpus
(body)



Das Halten des Plektrums



Plektrum zwischen Zeigefinger und Daumen



Die Spitze steht etwa 3 - 6 mm über

Halte das Plektrum zwischen Zeigefinger und Daumen, sodass die Spitze etwa drei bis sechs Millimeter übersteht. Die übrigen Finger liegen locker nebeneinander.

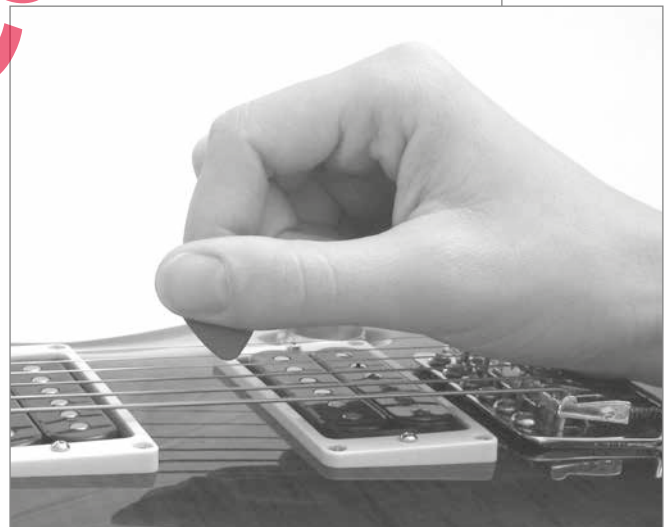
Die zwei Ausgangsstellungen der Schlaghand

Für die Schlaghand gibt es zwei Ausgangsstellungen:



Stellung A:

Die Schlaghand befindet sich frei über den Saiten (gestützt durch den aufliegenden Unterarm).



Stellung B:

Die Schlaghand stützt sich zusätzlich auf dem Steg ab.



Powerchord-Riffs

Riff

Mit **Riff** wird eine mehrstimmige, hervorstechende Tonfolge bezeichnet, die *mehrfach* wiederholt bzw. eingeworfen wird. Der Riff kann begleitende, einleitende oder überleitende Funktion haben.

Jetzt bist du so weit, die folgenden *Riffs* spielen zu können.

Zu a: Durch die Wiederholung stoßen zwei Takte mit **F5** aufeinander, nämlich der letzte Takt des ersten Durchgangs und der erste Takt des zweiten Durchgangs.

Zu b: Dämpfe für die Pausen exakt ab, indem du den Greifdruck nachlässt (▶ S. 23).

CD 1
54

a **F⁵** **Bb⁵** **C⁵** **Bb⁵** **F⁵**

b **F⁵** **G⁵** **Bb⁵** **C⁵**

Umkehrung von Powerchords

Umkehrung

Bei der **Umkehrung** wird der Grundton zum hohen und die Quinte zum tiefen Ton des Powerchords.

Bislang haben wir die Powerchords so gespielt: Der **Zeigefinger ①** greift den **Grundton**, der **Ringfinger ③** die **Quinte** (die „5“). Dabei ist der Grundton der tiefere Ton und die Quinte der höhere, was als **Grundstellung** bezeichnet wird.

Stellt man den Akkord um, sodass der Grundton der höhere von beiden Tönen ist und die Quinte der tiefere Ton, nennt man das **Umkehrung**. Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Töne umzukehren:

1. Die **Quinte** wechselt ihre Position oder
2. Der **Grundton** wechselt seine Position.

Grundstellung und Umkehrung klingen unterschiedlich, obwohl es sich um den gleichen Akkord handelt. Durch die Verwendung von Umkehrungen wird dein Powerchord-Spiel abwechslungsreicher werden.

1. Die Quinte wechselt die Position

Grundstellung von C ⁵	Umkehrung von C ⁵
<p style="text-align: center;">III</p>	<p style="text-align: center;">III</p>
<p>Greife mit dem Zeigefinger ① die e- und a-Saite gleichzeitig am 3. Bund als Barré (▶ S. 42)</p>	

Spielwiese: Rock'n'Roll

Break

Back to the fifties! Das Stück ist purer Rock'n'Roll. Zunächst der Überblick.

Bei einem Break (Unterbrechung, Pause) unterbricht die Begleitung. Dabei wird entweder vollständig pausiert oder es werden wie hier einzelne Einwürfe/ Akzente gesetzt, um den Solisten zu unterstützen. Breaks schaffen Abwechslung.

Ablauf

FORMTEIL	LEAD-GITARRE spielt ...
Intro	Single Note Licks (ein Ton nach dem anderen) und Double Stops (zwei Töne gleichzeitig)
Strophe	Einwürfe, die einem Gesang Platz lassen
Break/Solo	Single Note Licks und Double Stops
Schluss	Double Stops

CD

CD 1 39	Vollplayback - komplette Besetzung
CD 1 40 - CD 1 48	Lead-Gitarre - Die einzelnen Abschnitte der Lead-Gitarre langsamer und ohne Bandbegleitung.
CD 1 49	Halbplayback - Das Stück ohne Lead-Gitarre

Einüben

Um ein längeres Stück zu lernen, unterteilt man es am besten in kleine Abschnitte. Das habe ich hier für dich bereits vorbereitet. Jeder dieser Abschnitte ist in der Tabulatur durch eine *Klammer* gekennzeichnet und *nummeriert*. Unter diesen Nummern sind auf der CD die einzelnen Abschnitte in verringertem Tempo und ohne Bandbegleitung zu hören. Zusammen mit der Tabulatur kannst du also genau verfolgen, wie eine Stelle gespielt werden soll. Die meisten Licks hast du bereits in diesem Kapitel kennen gelernt und eingeübt. Zum Beispiel beginnt das folgende Stück exakt mit dem Lick von S. 44.

Gehe in folgender Weise vor: Lerne jeden Abschnitt einzeln auswendig. Verbinde dann die einzelnen Abschnitte nach und nach miteinander. Spiele vom ersten bis zum zweiten Abschnitt. Wenn das klappt, spiele vom ersten bis zum dritten Abschnitt, dann vom ersten bis zum vierten Abschnitt usw. Arbeite dich so bis zum Ende des Stückes durch. Beginne *sehr langsam* und steigere dein Spieltempo erst, wenn du in dem gewählten Tempo fehlerfrei spielen kannst.

Achte auf die *Anschlagrichtung*, denn es gibt sowohl Abschnitte, die nur mit *Abschlägen* gespielt werden, als auch Abschnitte mit *Wechselschlag*. *Dämpfe* die Saiten für die Pausen exakt ab.



Lautsprecher

Schall ist bewegte Luft. Deshalb folgt in der Soundkette nach dem Verstärker ein **Lautsprecher** (*loudspeaker*, kurz: *speaker*), der die elektrischen Impulse durch die Bewegung seiner Membran an die Luft weitergibt. Der Lautsprecher wandelt also elektrische Energie in Schall um. Üblich für die E-Gitarre sind Speaker mit einem Durchmesser von 10" und 12" (Zoll), das sind etwa 25 bzw. 30 cm.

Lautsprecher werden in ein Gehäuse eingebaut, was den Wirkungsgrad erheblich verbessert. Je mehr Lautsprecher in eine Box gepackt werden, desto mächtiger klingt das System. Gängig sind Boxen mit einem bis vier Lautsprechern. Lautsprecher und Boxen können je nach Marke, Bauform und Typ recht unterschiedlich klingen.

Manche Verstärker besitzen zusätzlich einen „direct out“ mit Lautsprecher-Simulation. Dabei wird der Klang einer Lautsprecherbox elektronisch nachgeahmt. Diesen Ausgang kann man per Kabel direkt mit einem Mischpult oder Computer verbinden und hat so auf einfachem Wege den kompletten Gitarrensound zum Beispiel für Aufnahmen zur Verfügung. *Modeling Amps* gehen noch einen Schritt weiter. Sie präsentieren virtuell eine ganze Armada unterschiedlicher Lautsprecherboxen, die man mit den modellierten Amps beliebig kombinieren kann.



12" Lautsprecher

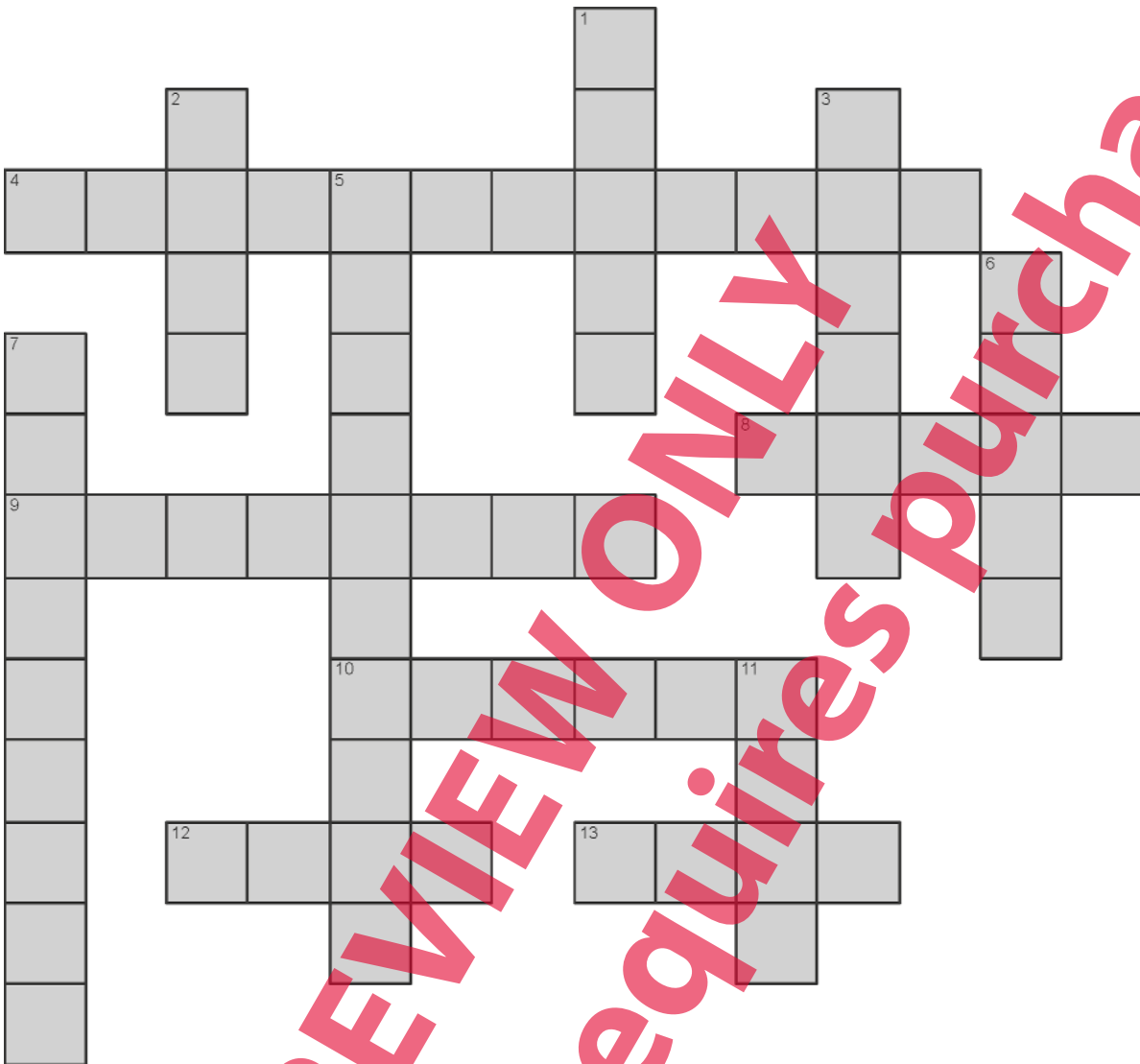


4 x 12" Lautsprecherbox

legal use only requires purchase



Spielwiese



Senkrecht

1. unverzerrt, klar
2. Röhre
3. in Richtung Steg klingt es
5. Tonabnehmer mit einer Spule
6. Sound
7. Pickup, der Brummen unterdrückt
11. Reverb

Waagrecht

4. Speaker
8. Verzögerung, Echo
9. digitale Nachbildung
10. leicht angezerrt
12. Regler für die Vorstufe eines Amps
13. engl./amerikan. Maßeinheit



Bend

Ein *Bend* (*biegen, spannen; Saiten ziehen*) dehnt die Saite *quer* zum Griffbrett und *erhöht* dadurch die Tonhöhe. Im Gegensatz zu den anderen Legatotechniken Hammer-on, Pull-off und Slide kann man die Tonhöhe *stufenlos* verändern, was *sehr weiche* Übergänge ermöglicht. Auch lassen sich Zwischentöne erzeugen, die außerhalb unseres westlichen Tonsystems mit seinen Halbtonschritten liegen. Wie leicht dir ein Bending fällt, hängt von mehreren Faktoren ab:

- *Wie hoch ist die Saitenspannung deiner Gitarre?*
- *Wie stark wird die Saite gedehnt?*
- *und besonders, wie gut ist deine Greifhand bereits trainiert?*

Release

Lässt man eine gezogene Saite, während sie weiter schwingt, wieder zurück zum Ausgangston, nennt man das *Release*.

engl. = loslassen

Das Bending geht leichter von der Hand, wenn du *weitere Finger* zu Hilfe nimmst: Ein Bend mit dem *Mittelfinger* kann *durch den Zeigefinger*, ein Bend mit dem *Ringfinger* durch *Zeige- und Mittelfinger* unterstützt werden. Die *drei hohen Saiten* (g-, b- und hohe e-Saite) werden *in Richtung Daumen* gedehnt (vgl. Fotos).



Bend mit *Mittelfinger* ②, unterstützt durch *Zeigefinger* ①.



Bend mit *Ringfinger* ③, unterstützt durch *Zeige-* ① und *Mittelfinger* ②.

In der Tabulatur wird ein Bend durch einen *Legatobogen*, der den Ausgangs- mit dem Zielton verbindet, notiert. Über dem Zielton steht zusätzlich ein „B“ für *Bend*. Bei *Release* steht entsprechend ein „R“.

Bend Übungen

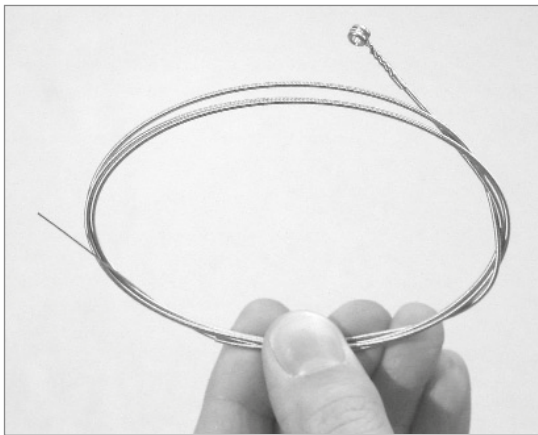
In dieser Übung lernst du die grundlegenden Bends, die den Ton um *einen* bzw. um *zwei Halbtonschritte* erhöhen. Achte darauf, den Zielton genau zu treffen. Vergleiche die Tonhöhe deshalb mit dem normal gegriffenen Zielton.

CD 2
60

B = Bend
R = Release

a

Finger: 2 2 3 3
Zählzeit: 1 2 3 4



Das Aufziehen der Saiten

1. Schritt

Entferne die *alten* Saite/n!

2. Schritt

Nimm die *neue/n* Saite/n aus der Verpackung. Das *Ballend* (rundes Endteil) dient zur Befestigung am Korpus. Es sind hauptsächlich *zwei Systeme* verbreitet:

- die Saite wird von hinten durch den Korpus und dann über den *Steg* geführt.
- das *Ballend* wird beim *Steg* eingehängt.

3. Schritt

Ziehe die Saite *straff* und führe sie dabei so, wie sie *endgültig* zu liegen kommen soll, über den *Steg und Sattel*. Halte die gestraffte Saite neben die Mechanik, an der sie aufgewickelt werden soll. Schneide nun die Saite mit einem *Seitenschneider* ab, sodass etwa *fünf Zentimeter* zum Aufwickeln bleiben.

4. Schritt

Stecke die Saite durch das *Loch* in der Mechanikachse, sodass das *Saitenende* etwa *einen Zentimeter* heraus-schaut. Knicke die Saite auf beiden Seiten des Lochs in *scharfem Winkel* ab.

5. Schritt

Wickle die Saite nun mit Hilde der *Mechanik (Wirbel)* auf, wobei eine Hand die Saite führt, damit die Wicklungen sauber untereinander zu liegen kommen.

6. Schritt

Wenn du alle Saiten gewechselt hast, *stimme* die Gitarre einmal durch.

7. Schritt

Neue Saiten müssen sich erst auf die Spannung einstellen. Gehe Saite für Saite vor. *Dehne* die Saite am 12. Bund, indem du sie mit Zeigefinger und Daumen der rechten Hand so weit senkrecht hochziehst, dass der Abstand zwischen Saite und Griffbrett etwa *zwei Zentimeter* beträgt. Lasse die Saite langsam zurück und stimme erneut. Wiederhole diesen Vorgang von Dehnen und Stimmen etwa *drei bis vier Mal*. Dann sollte die Saite die Stimmung halten.

