

SIGNS & SYMBOLS // WIE DENN, WO DENN, WAS DENN?

Die sechs Tabulatur-Linien (TAB) repräsentieren die sechs Gitarrensaiten EADGHE, die untere Linie ist die tiefe (dicke) E-Saite. Steht eine Zahl auf einer Tabulaturlinie, wird die entsprechende Saite angeschlagen. Die Ziffer bezeichnet den Bund, in dem die Saite gegriffen wird (0 = leere Saite, 1 = 1. Bund, 2 = 2. Bund usw.).

↓ 4/4-Takt

Ganze Note
1 2 3 4

Halbe Noten
1 2 3 4

Viertelnoten
1 2 3 4

Achtelnoten mit Ab- und Aufschlag
1 u. 2 u. 3 u. 4 u.

T	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0
A											
B											

Sechzehntelnoten mit Ab- und Aufschlag
1 e u. e 2 e u. e

1 2 3 X
Dämpfen auf der Zählzeit 4

P.M.-----|
Palm Mute
(mit dem Handballen der rechten Hand dämpfen)

Vorbereitendes Dämpfen

T	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X	0	X
A																							
B																							

Fingersatz linke Hand

P.M.-----|
Akzente und Palm Mute

Barré

Rolltechnik (kein Barré)

T	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A																							
B																							

Fis Gis Ais Fis Des Es F Ges Fis Es E F

Ein Ton wird durch das Vorzeichen # um einen Halbtonschritt erhöht. Die Endsilbe »is« wird angehängt. Das Vorzeichen gilt bis zum nächsten Taktstrich.

Ein Ton wird durch das Vorzeichen b um einen Halbtonschritt erniedrigt. Die Endsilbe »es« wird angehängt (Ausnahme: das erniedrigte H heißt B). Das Vorzeichen gilt bis zum nächsten Taktstrich.

Ein Auflösungszeichen ♯ setzt die Vorzeichen nach seinem Erscheinen bis zum nächsten Taktstrich außer Kraft.

T	4	6	3	4	4	1	3	4	4	1	2	3
A												
B												

langsamer (Arpeggio)-Anschlag

Stakkato (kurz phrasiert)

x = Dead Note (linke Hand lockern)

N.C.
»no chord« (kein Akkord), nur Melodietöne

T 0
A 1
B 2

0 1 2 3 5 X 5 X 5 X 5 X 1 3 1 0

G/D

"slash chord" (Dreiklang plus Basston)

Pull-Off, Hammer-On

1 2 3 4
Vorschlagsnote (vor der Hauptzählzeit spielen)

Slides, Pull-Off, Vibrato

T 3
A 4
B 5

3 4 5 5 2 0 0 2 2 2 4 6 8 6 5 8

Vorzeichen hinter dem Schlüssel gelten für das ganze Stück.

T
A
B



// Von wo nach wo denn?

In »Rock On Wood« findet ihr Spielanweisungen zur Song-Navigation. Hin und wieder wird im Song zu früher oder später gelegenen Formteilen gesprungen. Dafür gibt es festgelegte Zeichen. Man spart mit diesen Spielanweisungen Platz, denn wenn man alle Songs ausschreiben würde, wäre die Folge nervtötendes Blättern.

D. C. al Coda bedeutet: *Da Capo al Coda*. Die meisten dieser Bezeichnungen stammen aus dem Italienischen oder Lateinischen. *Da capo* bedeutet »vom Beginn an« oder wörtlich »vom Kopf«, *al Coda* »zum Schwanz«. Gemeint ist der Sprung zum Nachspiel oder der Schlusswendung eines Stückes. Die *Coda* wird mit dem Coda-Symbol Φ in den Noten vermerkt. Im Klartext bedeutet *Da Capo al Coda* also: Spiele von Beginn an bis zum Hinweis *D. C. al Coda*.

Dann spiele von vorne bis zum kleinen Coda-Zeichen Φ und springe dann auf die Schlusswendung, die mit dem großen Symbol Φ gekennzeichnet ist. Oft wird nach dem Sprung nach vorn eine beim ersten Durchlauf verlangte Wiederholung nicht erneut gemacht. Für diesen Fall heißt es *senza repetitione* oder *senza rep.* (ital.: ohne Wiederholung). Wird die Wiederholung mitgenommen, schreibt man *con rep.* (ital.: mit Wiederholung).

Wird zu einem früheren Songteil gesprungen, der sich mitten im Stück befindet, schreibt man **D. S. al Coda**. *D. S.* bedeutet *dal Segno* (ital.: vom Zeichen). Mit *Segno* ist das Symbol S gemeint, das ihr beim Erreichen des Hinweises *D. S. al Coda* suchen müsst, denn es ist das Ziel des Rückwärts-Sprungs. Von dort spielt ihr bis zum kleinen Coda-Zeichen Φ und springt dann in die *Coda* Φ .