

Um ein Gefühl für die Quintolen zu bekommen, ist es wichtig, mit einem Metronom zu üben.

Man beginnt diese Übung in einem langsamen Tempo und spielt abwechselnd mit der rechten und linken Hand die Quintolen. Dazu spielt man die Bassdrum in Vierteln.

Als kleine Hilfe ist es sinnvoll, die Quintolen mitzusprechen. Zum Beispiel mit den Silben „Ta Ke Ti Ta Ke“.

Ta Ke Ti Ta Ke Ta Ke Ti Ta Ke Ta Ke Ti Ta Ke Ta Ke Ti Ta Ke

R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L

Im nächsten Schritt wird jeweils die erste Note der Quintolengruppe betont.

R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L

Um ein Gefühl für den In-Between Shuffle zu bekommen, kann man nun die erste und vierte Note in der Quintolengruppe betonen.

Spricht man die Silben „Ta Ke Ti Ta Ke“ mit, so ist jeweils das „Ta“ betont.

R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L

Für die Akzente wird jetzt das Sticking von „R L R L R“ zu „R L L R L“ geändert (Right Hand Lead).

R L L R L R L L R L R L L R L R L L R L

Inbetween-Grooves ohne Ghost Notes



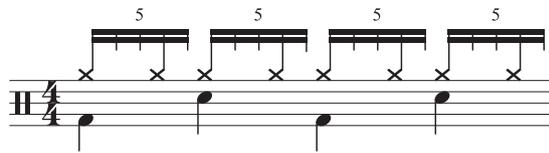
Bisher waren die Ghost Notes mit der linken Hand eine gute Hilfe, die Quintolen und das Inbetween-Feel zu fühlen. Um zu hören, wie der SWAG-Shuffle ohne Ghost Notes klingt, können diese auch auf dem Oberschenkel (oder einer anderen lautlosen Spielfläche) gespielt werden.

Im nächsten Schritt lässt man dann die Ghost Notes einfach weg.

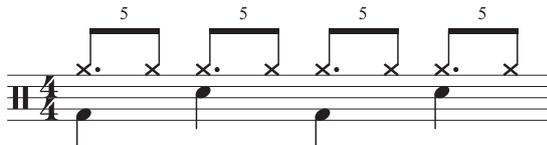
Um die Quintolen weiter zu fühlen, kann man die Silben „Ta Ke Ti Ta Ke“ mitsprechen.



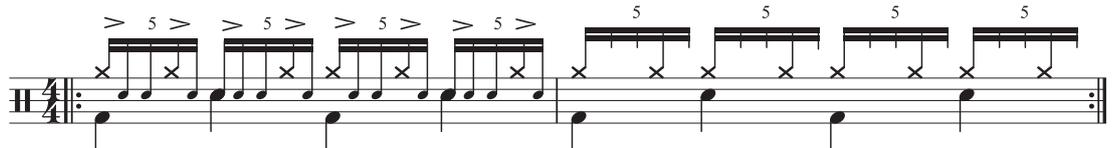
SWAG-Shuffle:



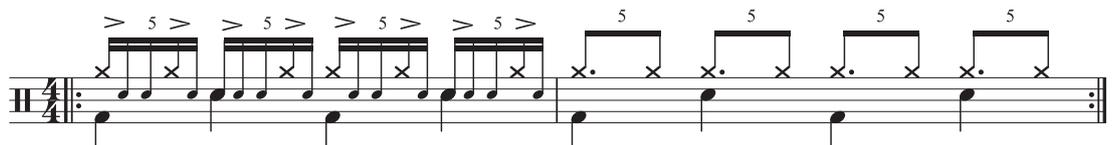
Alternative Schreibweise:



Abwechselnd mit und ohne Ghost Notes zu spielen, ist eine gute Übung, um ein Gefühl für den SWAG-Shuffle zu bekommen.



Alternative Schreibweise:



Auf dieser Seite wird erklärt, wie man 16tel-Rhythmen in das Inbetween-Feel übersetzt.

Um binäre/gerade 16tel-Gruppen in einen Inbetween/Quintolen-Shuffle zu übertragen, ist es notwendig, dass man die vier einzelnen Noten der 16tel-Gruppe auf die fünf Noten der Quintolengruppe aufteilt.

Da der Inbetween-Shuffle vom Timing her zwischen den binären und ternären Achteln liegt, befindet sich die „UND-Zählzeit / +“ auf der vierten Note der Quintolen-Gruppe.

Logischerweise ist die „d-Zählzeit“ auf der fünften Note dahinter.

Bei der „e-Zählzeit“ muss man sich für die zweite oder dritte Note der Quintolen-Gruppe entscheiden. Aus der Erfahrung heraus klingt es oft lässiger und abgehangener, wenn man die dritte Note spielt (Konzept A). Es gibt aber auch Fälle und Patterns, in denen sich die zweite Note anbietet (Konzept B).

Konzept A

Konzept B

Hier noch ein Beispiel, wie die Übersetzung mit Konzept A und Konzept B aussieht.

Rhythmusbaustein:

wird im Konzept A zu:

wird im Konzept B zu:

Hier sind alle möglichen I 6tel-Gruppen und die jeweilige Inbetween-/Quintolen-Variante abgebildet.

Die erste Spalte zeigt die „normale“ binäre Schreibweise. Die zweite Spalte zeigt, wie der I 6tel-Baustein in die Quintolen-Gruppe übertragen wird. Die dritte Spalte zeigt die Schreibweise als Quintole.

Die Konzepte A und B werden durch die Buchstaben A und B gekennzeichnet.

Gruppe I		▷			
Gruppe 2A		▷			
Gruppe 2B		▷			
Gruppe 3		▷			
Gruppe 4		▷			
Gruppe 5A		▷			
Gruppe 5B		▷			
Gruppe 6		▷			
Gruppe 7		▷			
Gruppe 8A		▷			
Gruppe 8B		▷			

Die Leseübungen mit den geraden/binären Achteln und 16teln werden folgendermaßen übersetzt:

<p>Achtel-Leseübung (Takt I – Seite 30)</p> <p style="text-align: center;">▽</p> <p>Übersetzung in Quintolen (Konzept A)</p> <p style="text-align: center;">▽</p> <p>Rhythmus als Akzente gespielt (Seite 31)</p> <p style="text-align: center;">R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L</p>	<p>16tel-Leseübung (Takt I – Seite 34)</p> <p style="text-align: center;">▽</p> <p>Übersetzung in Quintolen (Konzept A)</p> <p style="text-align: center;">▽</p> <p>Rhythmus als Akzente gespielt (Seite 33)</p> <p style="text-align: center;">R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L</p>
--	---

Die Leseübungen auf den folgenden Seiten können auf verschiedene Weise am Drumset umgesetzt werden.

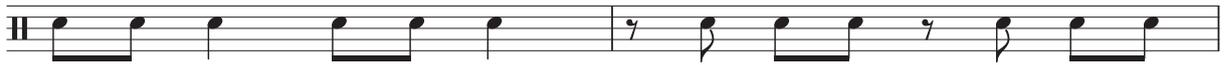
Beispiel 1: Die Akzentübung kann man mit den Fuß-Begleit-Patterns spielen (abgebildet ist die Übung mit Fuß-Begleit-Pattern 5 – siehe Einleger).

Neben dem Handsatz RLRL ... ist es auch möglich, die Übung mit Links zu beginnen oder Right-Hand-Lead zu spielen.

Beispiel 2: Man spielt einen SWAG-Shuffle mit der Snare auf der 2. und 4. Zählzeit. Dazu liest/spielt man die Leseübung mit der Bassdrum.

Beispiel 3: Wie in Beispiel 2 kann man die Leseübung auch mit der Snare lesen/spielen.

Dazu spielt man einfach einen SWAG-Shuffle mit der HiHat und zum Beispiel die Bassdrum in Vierteln.



Hier ein paar Tipps und Tricks von Jan „Stix“ Pfennig zum Thema Sound und Effekte:

Allgemein sollte man bei einem HipHop-Live-Drumset eher trockene Sounds nutzen und das Schlagzeug möglichst direkt mikrofonieren. Das bedeutet, dass sich die Mikrofone sehr nah am Instrument befinden. Anstatt Overheads aufzustellen, sollte man beispielsweise ein Mikrofon direkt ans Crash und eins direkt ans Ride stellen. (Falls man überhaupt ein Ride benutzt). Auf Raum-Ambience oder Effekte wie Hall sollte komplett verzichtet werden.

Am Mixer kann man mit stark eingestellte Gates und einem komprimierten Drumsound, insbesondere den der Snare, sehr „fett“ abmischen.

Bassdrum/Kickdrum: 1. trocken, 2. wenig/kein Attack

Gut eignen sich Bassdrums/Kickdrums mit einem Durchmesser von 20“ und kleiner. Ich nutze meist eine Kick mit 18“ oder 16“. Es empfiehlt sich, das Resonanzfell für einen möglichst trockenen Kicksound abzunehmen. Ein Handtuch vor dem Schlagfell eignet sich zudem, um den Attack des Beaters abzdämpfen. Optional kann man auch den normalen Beater gegen einen weicheren austauschen. Ich habe mittlerweile eine zweite Kickdrum, um der tief gestimmten normalen eine höher gestimmte Kickdrum klanglich entgegenzusetzen. Diese besteht aus einem sehr tief gestimmten 14“ Tom, bei dem auch das Resonanzfell abgenommen wurde und das Schlagfell mit einer Decke gedämpft ist. Entsprechend mikrofoniert, kann aber auch diese kleine Kickdrum erstaunlich „fett“ abgemischt werden.

Snaredrum: 1. präsentester Part im Drumgroove, 2. trocken

Der Snare-Backbeat ist sehr wichtig und sollte der präsenteste Sound im Groove sein (nur als Beispiel: Wenn man einen Rap-/HipHop-Track lautlos stellt und dann die Lautstärke langsam hochdreht, ist das erste, was man hören wird, der Rap und der Backbeat der Snare.). Bei den meisten Produktionen benutzt man sehr trockene und direkte Snare-Sounds. Auch live sollte man daher möglichst direkt mikrofonieren und auf Hall oder Ähnliches verzichten, da man so trockene Sounds fetter und präsenter abmischen kann.

Solch einen Sound erreicht man, indem man beispielsweise ein dünnes Handtuch auf die Snare legt oder ein großes Loch in ein altes Fell schneidet und es umgedreht auf die Snare legt (Dämpfring). Ich empfehle, die Snare nicht mit Rimshots, sondern nur mit der Stockspitze in der Fellmitte, aber trotzdem intensiv, zu spielen, da sich so ein vollerer Snare-Sound entfalten kann.

Um den Snare-Sound etwas „breiter“ klingen zu lassen, benutze ich auch sehr gerne Flams/Vorschläge. Diese Spielweise wird ausführlich im Kapitel „Flam-Grooves“ beschrieben.

HipHop-Beats leben von unterschiedlichen Snare-Sounds. Das heißt, die Produzenten legen großen Wert auf unterschiedliche und charakteristische Sounds. Ein HipHop-Live-Drumset sollte daher mindestens zwei Snares (eine höher und eine tiefer gestimmte) oder im Idealfall drei unterschiedliche Snares (eine sehr hoch gestimmte, eine normal gestimmte und eine sehr tief gestimmte) beinhalten. So deckt man ein breites Spektrum an Sounds ab.

SWAG DRUMMING



Cowbell
(Fußmaschine)

Kickdrum 2

Kickdrum 1



Trash-Cymbal

Tamburin

HiHat 3
(mit Chimes)