

IT'S YOUR MOVE

(etwa: Du bist dran, du bist am Zug > Schachbegriff; Anm.d.Übers.)

MOTIONS AND EMOTIONS

(etwa: Bewegungen und Gefühle, physische und psychische Bewegungen)

von

DOM FAMULARO

Text von Dom Famularo und Joe Bergamini
Layout, Notation und Design von Joe Bergamini
Abbildungen und Cover von Steve Leahy
Technische Bearbeitung von Mike Catalano

herausgebracht von:

WIZDOM ENTERPRISES
P.O. Box 35
Coram, NY 11727
Tel. 001 - 631 - 732 - 0203
Internet: www.domfamularo.com

Copyright © 1996 - 1999 Dom Famularo - Alle Rechte vorbehalten
Internationales Copyright gesichert
Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Zustimmung des Herausgebers kopiert,
vervielfältigt oder in irgendeiner Form reproduziert werden

Anmerkungen zur Arbeit mit der Übersetzung:

- Wir empfehlen mit der Originalfassung in Englisch parallel zu arbeiten.
- Um die Übersichtlichkeit und das leichtere Auffinden und Zuordnen der Themenbereiche zu gewährleisten, stehen im Inhaltsverzeichnis die Originaltitel der Übungen und - falls notwendig (und machbar) eine ungefähre Übersetzung in Klammern.
- Viele Fachbegriffe wurden in der englischen Form belassen und dafür im Anhang der Begriffsdefinitionen erläutert. Falls dennoch ein für Euch nicht verständlicher Begriff oder eine unklare Erklärung auftaucht, könnt Ihr gerne unter hessler@drummers-domain.de bzw. über meine homepage www.claushessler.de Kontakt mit mir aufnehmen.

IT'S YOUR MOVE

INHALT	SEITE IYM	SEITE Übersetzung
Foreword (Vorwort)	IV	3
Introduction (Einführung)	1	4
Elements for the Range of Expression (etwa: Elemente der Bandbreite des musikalische Ausdrucks)		4 7
SECTION 1		
General Technique (Generelle Technik / Stockhaltung)	7	8
Der „Free Stroke“	10	9
Übung zum „Free Stroke“	11	10
2-50 Exercise	12	11
Power Stroke	15	12
Moeller Stroke	16	13
Pumping Motion (etwa: fließende Bewegung)	19	15
Upstrokes + Downstrokes	21	17
SECTION 2		
Drumset Key (Zeichenerklärung)	31	- - -
Combination Exercises (Unisono Übung)	32	20
Drumistic Form	34	21
From Flam to Groove (Wie aus einem Rudiment ein Groove wird)	37	22
Some Ruff Exercises	40	22
Flam Facility (Flam Übung)	43	23
Intervention of Flams	49	23
Time Test (Timing Übung)	58	24
Sleight of Hand (etwa: Geschicklichkeit der Hände)	60	25
The Weaker Side (etwa: Die schwächere Seite)	64	25
Set Up the Single Stroke	66	26
Shuffle the 4-Stroke	69	26
7-Note Grouping Using 16 th Notes	72	27
Odd Feelings (Ungerade Taktarten)	74	27
Precision Test (Genauigkeitsübung)	78	28
Shuffling the 16 th 's	80	28
The 4 Stroke Ruff	85	29
Groove Facility	87	29
Conclusion (Schlußwort)	89	30
Begriffsdefinitionen	- - -	31

Der APPENDIX mit Danksagungen etc. ist nicht Bestandteil der Übersetzung

Für Al Miller, seine endlose Hingabe zum Schlagzeugspiel und die uneigenützige Art, sein Wissen ständig weiterzugeben ...
und all die großen Drummer der Vergangenheit die durch ständiges Experimentieren den „natürlichen Weg“ gefunden haben. Wir durften von ihnen lernen, wie wir unsere eigene Art des musikalische Ausdrucks finden können.

FOREWORD (Vorwort)

Zur Jahrtausendwende hat Dom Famularo einen besonderen Status als außerordentlicher Solist und eine Art „Percussion-Botschafter“, er motiviert und inspiriert Drummer weltweit. Für die Insider unter uns erscheint klar, wie stark die jüngsten Entwicklung auf dem Gebiet des Zusammenspiels zwischen Händen und Füßen durch Dom beeinflusst sind. Seine Fähigkeiten erscheinen uns um so erstaunlicher wenn man weiß, daß Dom bereits etwa 30 Jahre alt war, als er begann, an seiner Doppelpedaltechnik zu arbeiten.

IT'S YOUR MOVE enthält eine Menge von Doms besten Ideen. Ich habe einen gewissen Anteil an den „unisono“ bzw. Koordinationsübungen. Offensichtlich ist hier ein großes Potential an hervorragendem Übungsmaterial. Ungleich einzigartiger ist Doms Tätigkeit im emotionalen Bereich der Kunst des Trommelns. Ich denke Dom hat es auf den folgenden Seiten geschafft, einen großen Teil seiner unglaublichen Spielfreude auf diesem Instrument zu vermitteln.

Dom begann seine Laufbahn ursprünglich mit seinen Brüdern als Teil einer erfolgreichen „Familienband“. Als Teenager war er bereits ein sehr fähiger Musiker. Bald danach begann er sein Studium bei Al Miller, einem „local hero“ auf Long Island. Später konnte er sich glücklich schätzen, bei Joe Morello (Drummer von Dave Brubeck) Unterricht zu haben.

Mitte der 70er Jahre verbrachte Dom ein Jahr in Los Angeles, wo er Unterricht bei Colin Bailey (der mit dem fantastischen rechten Fuß) und Shelly Manne (King of Hollywood Jazz) hatte.

Nach seiner Rückkehr nach NY leitete Dom erfolgreich eine Fusionband. Zur gleichen Zeit begann er mit seinen Workshops in Musikläden und Schulen. Durch die Kombination aus ausdrucksstarkem Solospiel und menschlichen Qualitäten wurde er schon bald weg von Long Island ins wirklich große drum-clinic Geschäft gezogen. Er spielte u.a. neben Billy Cobham und Simon Phillips; auch neben solchen Superstars braucht er sich nicht zu verstecken. Seine jahrzehntelange Zusammenarbeit mit Sabian war außerdem ein wichtiger Motor für seine Tournéeen: Von Oslo bis Tel Aviv, von Buenos Aires bis Beijing (China), von Cairo nach Montreal.

Zu Hause läuft Doms Unterrichtstätigkeit von Unterbrechungen abgesehen, ständig weiter.

Der emotionale und inspirierende Teil des Drumsetspiels ist das faszinierende an Dom - genau wie seine Hingabe an den Fortschritt und das Wohlergehen aller, die Schlagzeug spielen.

Sinngemäße Wiedergabe des Songtextes von Jim Chapin
aus der CD „SONGS, SOLOS, STORIES“:
„ . . . Wenn du in Schwierigkeiten bist kommt Dom im Eiltempo
angerannt und bleibt bei Dir bis die Probleme gelöst sind . . . “

JIM CHAPIN

INTRODUCTION (Einführung)

In IYM geht es darum, Dein persönlich maximales Potential als Musiker zu erreichen. Dieses Buch ist die Zusammenfassung von Fragen, die mir weltweit in 30 Jahren Privatunterricht und fast 40 Jahren professioneller Tätigkeit als Musiker gestellt wurden. Die hier enthaltenen Übungen sollen die Spielfreude und Kreativität fördern. Das Buch ist für Hände als auch Füße, Pad als auch Drumset gedacht. Es soll helfen, die Fähigkeiten der Hände und Füße besser zu begreifen. Der Titel selbst ist zweideutig: Erstens ist er gedacht im Sinne von: „Du bist an der Reihe bzw. Du bist am Zug - es ist Dein Zug (wie beim Schach). Ich biete eine Idee an - sprich einen ersten „Zug“ - nun reagiere: Es ist nun „Dein Zug“ - Du hast die Wahl Dich zu entscheiden. Zweitens: „Es ist Deine Bewegung“ - die Art wie sich Dein Körper beim Spielen bewegt. Die in diesem Buch gezeigten Techniken werden Dich fordern, jede Einzelheit Deiner Art Schlagzeug zu spielen genau unter die Lupe zu nehmen und in Frage zu stellen. Man könnte sagen, daß Schlagzeugspielen eine Art Zusammenspiel zwischen sichtbaren körperlichen Bewegungen und unserem inneren Gefühlszustand widerspiegelt - deshalb der Ausdruck „Motions + Emotions“. Jeder Drummer muß seine eigene Art finden, wie er die Musik am besten unterstützt und seinen eigenen, persönlichen künstlerischen Ausdruck findet.

Zu Beginn meines Studiums eignete ich mir eine Menge an Kenntnissen an und entwickelte diese weiter um auf dem Weg zu möglichst umfassendem künstlerischen Ausdruck vorwärts zu kommen. Keine dieser Übungen bezieht sich auf eine bestimmte Stilistik sondern sie sind vielmehr auf alle möglichen musikalischen Richtungen anwendbar. Meine Lehrer Ronnie Benedict, Al Miller, Joe Morello, Colin Bailey und Jim Chapin verfügten über eine Menge Wissen und was sie mir weitergaben ist in überarbeiteter Form in diesem Buch zu finden. In diesem Zusammenhang möchte ich auch meinen Unterricht bei folgenden Lehrern erwähnen: Joe Porcaro, Shelly Manne, Louie Bellson, Roy Burns, John Guerin, Charlie Perry, Jim Keltner und Ralph Humphrey. Alle diese großen Musiker haben mir viel beigebracht und zeigten mir die „klassischen“ Techniken des Schlagzeugspiels. Ich habe diese Techniken aus dem klassischen und rudimentären Zusammenhang heraus überarbeitet und auf das moderne Drumsetspiel angewandt. Früher verwendeten Drummer gewöhnlich dünnere Stöcke, einschichtige Felle, spielten in akustischen Bands (ohne Verstärker, P.A. etc.) in Räumen mit oft sehr guter Raumakustik. Heute benutzen wir schwerere Stöcke, doppelschichtige Felle, haben P.A. verstärkte Musik in riesigen Hallen (mit manchmal armseliger Akustik) und dem mikroskopischen Ohr von Mikrofonen an allen Teilen des Sets. Deshalb müssen wir die althergebrachten und funktionierenden Konzepte der Vergangenheit mit Blick auf die Zukunft immer wieder neu untersuchen.

Das Schlagzeug als Instrument selbst ist noch relativ jung. Ich meine, daß die Entwicklung der Kunstform des Drumsetspiels sich noch immer in einer spannenden und noch nicht endgültig abgeschlossenen Phase befindet. Um herauszufinden wo das alles hinführt ist es nach meiner Meinung wichtig herauszufinden, wo die Entwicklung begann. Und gerade am Beginn des neuen Jahrtausends sollten wir die Kunst des Drumsetspiels noch weiter fördern und die Entwicklung vorantreiben. Die Dinge, die ich von meinen Lehrern lernen durfte, sind „historische“ Techniken. Ich fand daß es an der Zeit war, diese Dinge korrekt zu dokumentieren. Als Gene Krupa ein Manuskript für ein Buch von Joe Morello sah schlug er vor, doch Bilder und Illustrationen einzubauen, um gewisse Techniken klarer darstellen zu können.

Joe erwähnte dies vor langer Zeit; erst Jahre später lernte ich den Künstler Steve Leahy kennen und erinnerte mich an die Idee mit den Illustrationen - so enthält dieses Buch Jahre nach Krupas Vorschlag Zeichnungen, um meine Konzepte zu veranschaulichen.

Um sich zu verbessern braucht es Hingabe, Zeit und Geduld. Um das größtmögliche Wachstum zu erzielen, muß man den Weg des größten Widerstandes einschlagen. **Man sollte**

das üben, was man nicht kann bzw. kennt. Die Arbeit an Dingen die man schon beherrscht ist eine Art „Instandhaltung“ und „Pflege“ dessen, was schon funktioniert und als solches durchaus wichtig. Es sollte allerdings nur einen kleineren Teil unseres Übepfans darstellen.

ÜBETIPPS:

1. Echtes Üben ist ein Vorgang, bei dem unvorteilhafte Gewohnheiten zugunsten von neuen, besseren Techniken ersetzt werden.

Jeder hat seine persönlichen „schlechten Angewohnheiten“, sich derer bewußt zu sein ist sehr wichtig - andernfalls können wir unter Umständen unsere Möglichkeiten nicht voll ausschöpfen, da uns dieser „Ballast“ möglicherweise ohne unser Wissen davon abhält unser Potential voll zu nutzen. Wenn eine neue Technik erlernt wird, ist ständige Wiederholung und Ausbau notwendig um diese neue, „gute Angewohnheit“ zu etablieren. Stellt Euch eure schlechten Angewohnheiten als eine Art „Fehlinformation“ vor. Zunächst müßt ihr Euch eurer alten Begrenzungen und Limits bewußt sein, sie dann ausräumen und dann neue Gewohnheiten und Techniken aufbauen.

2. Beginnt langsam.

Euer Gehirn erlernt und reprogrammiert Gewohnheiten durch ständige Wiederholung. Wenn man seine Technik aus- und aufbaut, wird das Erinnerungsvermögen über die Bewegungsabläufe der Muskeln ständig reprogrammiert. Langsame, gleichmäßige und korrekt ausgeführte Schläge sind deshalb viel besser geeignet wenn es darum geht, alte Gewohnheiten durch neue und effektivere auszutauschen. Langsam zu üben beschleunigt also in gewisser Weise den Lernprozeß.

3. Benutzt einen Spiegel.

Übt vor einem großen Spiegel um Euch selbst genau beobachten zu können - Ihr werdet sozusagen Lehrer und Schüler gleichzeitig. Der Schüler ist im Spiegel zu sehen: Beobachtet ihn genau und korrigiert ihn durch die Kenntnis dessen, was ihr gelernt habt. Euch selbst die Techniken zu lehren kann die Fähigkeit des richtigen Programmierens der neuen Gewohnheit nur verbessern - Das gilt sowohl für das Üben auf dem Pad als auch am Set. Wichtig: Die Konsistenz und Gleichmäßigkeit der Sitzposition am Set steht in direkter Verbindung mit der Konsistenz und Gleichmäßigkeit mit der ihr spielt. Achtet auf korrekte und aufrechte Haltung.

4. Benützt eine Uhr / Die Wichtigkeit von Zeitintervallen

Ihr solltet eine Uhr mit Sekundenzeiger in der Nähe Eures Notenständers haben und jede Übung mit einer genau festgelegten Übedauer angehen - als Minimum würde ich eine Länge von einer Minute empfehlen. Das ist aus zwei Gründen vorteilhaft: Erstens müßt Ihr Euch dadurch lange genug mit einer Übung befassen um Eure Fähigkeiten wirklich zu verbessern. Ständige Wiederholungen sind extrem wichtig. Zweitens wird es viel leichter mit Eurem Übeplan die größtmögliche Effektivität zu erreichen.

5. Benützt ein Metronom

Das Metronom ist ein hervorragendes Werkzeug um die „Feineinstellung“ Eures Time-Empfindens zu checken. Es kann aber auch dazu dienen, Eure Fortschritte meßbar zu machen. Wenn Ihr in Eurem Übeplan festhaltet bei welchem Tempo Ihr eine Übung begonnen habt und bei welchem Tempo Ihr einige Wochen später die Übung spielen könnt, dient der durch das Metronom meßbar gewordene Fortschritt auch dazu Euch selbst zu motivieren.

6. Benützt Audio - und Videomitschnitte, um Eure Fortschritte zu dokumentieren.

Viele der anschließend gezeigten Konzepte befassen sich mit bestimmten Bewegungsabläufen. Audio - und Videomitschnitte helfen Euch, Schwachpunkte in Eurem Spiel zu erkennen.

7. Bleibt bei allen Übungen relaxed und entspannt.

Ihr solltet nach vollständiger Entspannung beim Üben streben. Hört sofort auf, sobald Ihr Spannung und Anstrengung spürt. Verwechselt nicht Anspannung mit Intensität - und um ein möglichst hohes Maß an Intensität beim Spielen zu erreichen müßt Ihr entspannt sein!

8. „Stretch & Strengthen“ (im Sinne von Dehnen und Stärken bzw. Aufbauen)

Eines der Ziele dieses Buches ist Eure Technik auch dadurch zu verbessern, daß Eure Muskulatur im physiologischen aufgebaut werden muß. Obwohl Ihr beim Üben entspannt sein solltet behaltet im Auge, daß Ihr Euch auch ab und zu wirklich anstrengen müßt!

9. Konzentration

Effektives Üben erfordert völlige Konzentration - es sollte keine Ablenkung geben. Wenn Ihr zu Hause übt, schirmt Euch von anderen Leuten, vom Telefon, Fernseher und allen möglichen Störquellen ab. Legt eine Übezeit fest und nützt sie voll aus. Die einzige Möglichkeit die folgenden Techniken hinzukriegen ist, daß Ihr einzig und allein auf deren Übung konzentriert seid. Richtet eure Aufmerksamkeit und alle Eure Gedanken nur auf das was Ihr übt.

10. Geduld!

Versucht nicht, das vorliegende Material möglichst schnell hinter Euch zu bringen - es braucht Zeit um diese Dinge zu erlernen. Gebt Euch die Chance das Gelernte zu verdauen und habt Geduld mit Euch selbst.

11. Nehmt Euch einen Lehrer.

Nehmt Euch einen Lehrer damit Euer Talent und Potential in die richtigen Bahnen gelenkt wird. Geht zu allen möglichen Drum + Percussion Events in eurer Gegend - Musiker und Künstler eingeschlossen, die Ihr nicht kennt. Stellt Fragen und nützt jede Gelegenheit etwas zu lernen.

12. Hinweis für Linkshänder.

Bei vielen Übungen in diesem Buch ist beabsichtigt, daß mit der schwächeren Hand begonnen werden soll um größere Herausforderungen und damit verbundene größere Entwicklungschancen zu haben. Ihr solltet alle Handsätze deshalb einfach umdrehen. Sofern nicht anders angegeben, sind alle Übungen im 4/4 Takt notiert.

EIN KLEINER „GESCHICHTLICHER“ HINWEIS:

George Lawrence Stone lebt etwa von 1880 bis 1960. Er lernte die „Free Stroke“ Technik von seinem Vater so, wie sie seit Generationen weitergegeben worden war. Sein Buch „STICK CONTROL“ wurde mit dieser Technik als Hintergrund verfasst. Joe Morello war Stone's Meisterschüler, dem das Buch „ACCENTS AND REBOUNDS“ gewidmet ist. Joe zeigte mir die „Free Stroke“ Technik Mitte der 70er Jahre.

Sanford Augustus Moeller wurde um 1880 geboren und starb ebenfalls in den 1960ern. Er beobachtete viele Drummer, einschließlich etlicher Veteranen des Nord/Südstaaten Konflikts, die auch mit 90 Jahren noch enorme Power und Schnelligkeit hatten. Dadurch begann Moeller ein Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Bewegungsablauf und Schnelligkeit zu entwickeln. Moeller ist der im Vorspann von Jim Chapin's berühmtem Buch „ADVANCED TECHNIQUES FOR THE MODERN DRUMMER“ erwähnte S.A.M. Jim lernte diese, später nach Moeller benannte Technik, von Moeller selbst 1938, Jim zeigte sie mir etwa 1978. Jim war Moeller's Meisterschüler, das führte soweit, daß Gene Krupa, als er auf dem Höhepunkt seiner Karriere bei Moeller Unterricht haben wollte, von diesem an Jim verwiesen wurde, da Moeller selbst nicht mehr unterrichtete.

ELEMENTS FOR THE RANGE OF EXPRESSION**(Elemente für die Bandbreite des musikalischen Ausdrucks)**

Das grundsätzliche Ziel einer guten Technik ist es, das größtmögliche Potential an musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten zu erreichen. Das ultimative Ziel jeder Verbesserung der Technik ist die Freiheit, beim Spielen in jedem Moment die technische Möglichkeit zu haben, jeden kreativen Gedanken umsetzen zu können. Je weniger dynamische Möglichkeiten und je weniger Kontrolle jemand über sein Spiel hat, desto mehr ist er darin begrenzt, sich auszudrücken. Das Diagramm zeigt uns die Möglichkeiten einer vollen Bandbreite von Ausdrucksmöglichkeiten. Stellt Euch den Unterschied zwischen einem leisen Flüstern und einem lauten Schrei vor - oder von sehr langsamem bis hin zu sehr schnellem Sprechen. Je mehr Möglichkeiten Ihr habt, desto leichter ist es, bestimmte Dinge durch Euer Spiel zu vermitteln. Dabei geht es in erster Linie um **Schnelligkeit, Kontrolle, Power** und **Audauer**.

Wenn Ihr dann entscheidet was Ihr vermitteln wollt, kommt es nur noch auf eure Vorstellungskraft an. Viele Leute nutzen ihr Potential nicht. Wenn jemand ständig mit der gleichen Geschwindigkeit, der gleichen Lautstärke und dem gleichen Tonfall spricht, wird's schnell monoton. Dasselbe passiert Drummern, die sich nur im Mittelbereich des Diagramms bewegen. Viele zeitgenössische Stile nutzen nicht die volle Bandbreite der Möglichkeiten. Das ist keine Kritik an der Musik selbst, nur eine Beobachtung der stilistischen Erfordernisse und Merkmale. Es gibt Musiker in diesen verschiedenen Genres, die gar nicht die volle Bandbreite benötigen, um den jeweiligen Stil „korrekt“ und effektiv zu spielen. Deshalb haben Jazz-, Funk- oder Heavy Metal Drummer völlig unterschiedliche Anforderungen in ihren jeweiligen Genres zu erfüllen - für bestimmte Drummer ist das vollkommen o.k.

Für viele der heutigen Top-Drummer ist jedoch ein Stil nicht genug - sie streben nach der Vielseitigkeit in allen stilistischen Bereichen. Deswegen benötigen sie auch eine größere Bandbreite des musikalischen Ausdrucks. Betrachtet das Diagramm und versucht Euch selbst einzuordnen - wo gehört Ihr hin, was könntet Ihr verbessern, wo sind eure Schwachstellen? Vielleicht fehlt es Euch an Schnelligkeit, event. habt Ihr versäumt auch das Spiel in leisen Dynamikstufen zu trainieren. Das alles würde euren persönlichen Rahmen begrenzen. Der Raum außerhalb Eures Rahmens ist Euer persönliches ungenutztes Potential. Wenn Ihr Euch die „Großen“ anschaut - sie haben die komplette Bandbreite zur Verfügung - es gibt keine Begrenzungen ihres musikalischen Ausdrucks. Darum geht es in diesem Buch!

Es ist möglich, durch intensives Üben und Hören diese Fähigkeiten zu entwickeln. Diese Elemente beinhalten alles von schnell nach langsam, von leise nach laut, verbunden mit einer Palette verschiedener Techniken. Vielleicht wollt Ihr gar nicht so oft laut spielen. Das ist zwar o.k. aber es ist von Vorteil, wenn Ihr trotzdem die Fähigkeit besitzt und in eine musikalische Situation kommt, in der genau das verlangt wird. Strebt danach all diese Bestandteile eines möglichst umfangreichen musikalischen Potentials zu perfektionieren. Die Fähigkeit zu wachsen und sich zu verbessern ist schon in Euch - es liegt in eurer Hand! Diese Übungen sind meine Anregungen dazu. Das ist es was ich meine wenn ich sage „IT'S YOUR MOVE!“

ELEMENTE FÜR DIE BANDBREITE MUSIKALISCHEN AUSDRUCKS

- Der Sinn von Technik: Die Möglichkeit zu haben, auszudrücken was Du fühlst . . . genau in dem Moment indem Du es fühlst!
- Das Ziel: Ständige Verbesserung Deines „Vokabulars“ mit Bestandteilen wie z.B. verschiedener Lautstärken, Kontrolle, Schnelligkeit, Ausdauer, Power.
- Wo ist Dein Platz in diesem Diagramm?

ZIELE VON TECHNIK:

- **SCHNELLIGKEIT:** Sollte abrufbereit sein, wenn sie gebraucht wird.
- **KONTROLLE:** Die Stöcke genau dort „unterzubringen“ wo Du willst - egal wann und wo.
- **POWER:** Die Fähigkeit zu haben, auch höchste Lautstärkestufen realisieren zu können.
- **AUSDAUER:** So lange durchhalten zu können, wie es die Umsetzung einer musikalischen Idee erfordert.

SECTION 1

TECHNIK . . . DIE GRUNDLAGE

Hinweis: Wenn nicht anders angegeben, sind alle Übungen im 4/4 Takt notiert. Linkshänder drehen alle Stickings um.

GENERELLE TECHNIK / STOCKHALTUNG

Eine entspannte, natürliche Stockhaltung ist Voraussetzung für effektives Trommeln. Es gibt drei grundlegende Möglichkeiten der Stockhaltung: **Matched Grip**, **Germanic Style**, bei dem beide Hände den Stock in gleicher Weise halten, Handflächen zeigen nach unten. Diese Stockhaltung ist im Detail in den Abbildungen Fig. 1 - 5 gezeigt. Es gibt eine weitere Variation des Matched Grip, die als **French Grip** bekannt ist und in erster Linie zur Realisation schneller Single Stroke Rolls auf den Kesselpauken entwickelt wurde. Auch diese Technik wird von einigen namhaften Drummer benutzt, z.B. Simon Phillips und Billy Cobham. Der Daumennagel zeigt dabei nach oben, der Handrücken ist dadurch nicht wie bei German Grip waagrecht sondern steht senkrecht. Der French Grip baut auf den Grundlagen des German Grip auf. Teilweise wird auch der sog. **Traditional Grip** für das Drumsetspiel benutzt, bei dem die linke Hand den Stock in der Art der Marching Band Drummer hält. Drummer wie Buddy Rich, Tony Williams, Steve Gadd und Max Roach sowie viele andere benutzen diese Technik.

Matched Grip (Germanic)

1. Haltet den Stock zwischen dem abgeflachten Teil Eures Daumens (nicht mit der Spitze) und dem vorderen Glied Eures Zeigefingers (fig.1). Stellt Euch vor, daß eine Nadel, die durch die Mitte Eures Daumennagels gesteckt werden würde im vordersten Gelenk eures Zeigefingers wieder herauskommt. Das ist die Grundlage des sog. „Control Grip“ (fig. 3).
2. Laßt das hintere Ende des Stockes auf dem weichen Teil Eures Handballens zwischen kleinem Finger und Handgelenk ruhen. Dieser Teil der Hand fungiert als eine Art „Shock Absorber“ und fängt sozusagen die Energie des zurückkommenden Stockes ab.

3. Legt die anderen drei Finger locker um den Stock und schließt nicht die entstehende Lücke zwischen Daumen und Zeigefinger - haltet nur das erste Glied des Zeigefingers auf dem Stock. Das ist wie schon oben erwähnt der „Control Grip“ und der Ausgangspunkt für die Übungen in diesem Buch.

Es ist auch möglich, die Lücke zwischen Daumen und Zeigefinger zu schließen und den Stock vorwiegend mit dem zweiten Glied des Zeigefingers zu halten. Man nennt das den „Power Grip“, da man auf diese Art den Stock auch bei größerer Lautstärke bequem festhalten kann. Marching - und rudimentorientierte Drummer benutzen diesen Power Grip recht oft.

4. Die Handflächen zeigen nach unten, die Ellbogen hängen locker herunter - und sitzt unbedingt gerade und aufrecht! Eine gute Körperhaltung erlaubt Euch, Euren Körper zu entspannen und ermöglicht Euch die beste Ausgangsposition.
5. Stellt Euch vor, Ihr hättet vor Euch ein Faß, um das Ihr „herumspielen“ müßt. Wenn Ihr - beim Matched Grip - Eure Unterarme betrachtet, sollten sie eine gerade Linie mit dem Handgelenk bilden und keinen Knick! Das Handgelenk sollte auf keine Seite gebogen oder gedehnt werden - das ist die natürlichste Ausgangsposition von der aus Ihr die Muskulatur optimal belasten könnt.

Traditional Grip:

1. Eure stärkere Hand hält den Stock im Matched Grip.
2. In der schwächeren Hand ruht der Stock zwischen Daumen und Zeigefinger. Dort wird in erster Linie der Stock gehalten und fixiert (fig. 6).
3. Die folgende „**Open Handed**“ Übung (die Finger werden nicht um den Stock gelegt - siehe fig. 7) soll dazu dienen, Euch mit dem Gefühl für die Stockhaltung beim Traditional Grip vertraut zu machen. Der Handrücken steht senkrecht - siehe fig. 7. Beginnt nun, ganz locker aus einer Drehung des Unterarms heraus zu spielen - bewegt nicht den Unterarm auf und ab.
4. Nun werden Zeigefinger und Mittelfinger auf den Stock gelegt, der Daumen sollte in etwa auf dem Zeigefinger ruhen. Der Mittelfinger ist fast gerade, aber entspannt. Ringfinger und Kleiner Finger bilden eine Art Auflage für den Stock. Die Handfläche sollte immer zur Seite zeigen, der Handrücken senkrecht stehen (fig. 8).

Benützt diese Erklärungen und Anhaltspunkte als eine Art Leitfaden - trotzdem ist es ratsam, die Tips und Hinweise eines Lehrers zusätzlich zu haben. Natürlich gibt es viele verschiedene Variationen dieser Positionen und Stockhaltungen - die hier beschriebenen finden jedoch eine breite Akzeptanz und sind auf jeden Fall anerkannt. Sie haben sich bei vielen Drummern als effektiv erwiesen und werden, falls Ihr sie sorgfältig und korrekt praktiziert, für Eure Hände eine natürliche und bequeme Ausgangsposition bilden auf deren Grundlage Ihr beginnen könnt Eure technischen Fähigkeiten aufzubauen. Es gibt natürlich noch andere nützliche Techniken wie z.B. das „Manipulieren“ des Stocks mit den Fingern (was vorwiegend in der vorhin erwähnten Position des „French Grip“ praktiziert wird - Anm.d.Übers.). Aus Platzgründen können wir hier natürlich nicht auf alles eingehen. Der Schwerpunkt dieses Buches liegt somit auf den Bewegungen des Handgelenks und Kombinationen von Hand/Armbewegungen.

DER „FREE STROKE“

Die sog. „Free Stroke“ Technik ist die Grundlage und Ausgangsposition für die Übungen in diesem Buch. Sie beruht auf physikalischen Prinzipien, welche die Bewegungen Eurer Hände wesentlich natürlicher werden lassen. Dadurch, daß Ihr dem Stock bei der Bewegung gewisse „Freiheiten“ laßt, Eure Bewegungen auf das wirklich notwendige reduziert und auf mehr Entspanntheit und Kontrolle beim Spiel achtet, werdet Ihr Eurem Ziel eines optimalen musikalischen Ausdrucks wesentlich näher kommen: **Schnelligkeit** für das „Spektakuläre“, **Kontrolle** für Klarheit und Genauigkeit, **Ausdauer** für die Länge des Auszudrückenden, **Power** für die Dynamik in moderner Musik.

Die Konzepte und Prinzipien des Free Strokes werden von vielen der heutigen Top-Drummer benutzt. Obwohl viele möglicherweise den Begriff „Free Stroke“ nicht benutzen fällt es auf,

daß bei der Beschreibung und Erklärung ihrer Techniken offensichtlich die gleichen Grundlagen benutzt werden. Die Grundidee wurde von den großen Lehrern George Lawrence Stone (Autor von Stick Control) und Billy Gladstone in den frühen 20er Jahren etabliert. Sie wurde dann von Joe Morello weitergeführt, der mich 1975 darin unterrichtete.

Full Stroke: Beginnt in der „Natural Position“ (siehe fig. 5 auf Seite 9). Der Stock wird senkrecht gehalten, die Spitze nach oben, Ellbogen nahe am Körper. Der Schlag wird durch Euer Handgelenk erzeugt, der Ellbogen sollte sich dabei nicht nach außen bewegen. Die Oberarme sollten entspannt herunterhängen. Konzentriert Euch auf die Stockhaltung und die Bewegung des Stockes. Stellt Euch einen Basketball vor, der beim Dribbeln vom Boden zurückkommt. „Werft“ den Stock nach unten und laßt ihn einfach von selbst wieder in die Ausgangsposition zurückkommen ohne ihn durch Aktion des Handgelenks wieder dorthin zurückzubefördern. Wenn Ihr den Stock locker am richtigen Balancepunkt haltet, wird er nach dem Fellkontakt sofort wieder zurückkommen. Laßt den Stock reagieren, egal ob er Euch am Anfang vielleicht auch ab und zu einfach aus der Hand fliegt. Zu Beginn werdet Ihr in der Phase von kurz nach Beginn der Bewegung bis kurz vor Ende in der Ausgangsposition möglicherweise Mittel-, Ring- und Kleinen Finger vom Stock wegnehmen müssen, um den Rebound zu erhalten - und dann den Stock quasi wieder „auffangen“, sprich die Finger wieder um den Stock legen. Das ist in diesem Fall vollkommen o.k. Übt langsam und analysiert genau wie die Bewegung abläuft. Spielt nicht in schnellerer Abfolge bis Ihr bei sehr langsamen Einzelschlägen wirklich sicher seid. Gebt Euch die Chance durch sehr langsames Üben, die Bewegung in Euer Unterbewußtsein übergehen zu lassen und wirklich zu erfassen, um was es geht. Wenn Ihr den Eindruck habt, daß der Stock nicht richtig zurückkommt, haltet Ihr den Stock womöglich zu fest, erlaubt ihm vielleicht nicht nach dem Fellkontakt zurückzuspringen oder haltet den Stock möglicherweise nicht an der günstigsten Stelle oder bringt den Stock durch entsprechende Bewegung des Handgelenks selbst wieder in die Ausgangsposition zurück (und nicht wie gedacht nur durch den Rebound selbst). Wenn Ihr das geschafft habt, versucht nun das gleiche, nur diesmal ohne die Finger vom Stock wegzunehmen sondern sie ganz locker um den Stock zu legen. Wenn Ihr den Rebound zulaßt, sollte die Hand einfach dem Stock folgen. Zieht den Stock nicht selbst nach oben! Er hat genug Energie von selbst wieder in die 90° Ausgangsposition zurückzukommen. Versucht den Stock nur durch einen kurzen Impuls in Bewegung zu bringen und „arbeitet“ nur dem Fell entgegen. Die Oberarme hängen locker herunter und die Unterarme sind parallel zum Boden. Der „Full Stroke“ wird lediglich mit dem Handgelenk erzeugt. erinnert Euch an das imaginäre Faß vor Euch, um das Ihr „herum“ spielen müßt. Eure Handgelenke sollten locker und gerade sein - und nicht nach welcher Richtung auch immer gedehnt oder gebogen.

Ihr solltet vollkommen locker sein um mit dem Free Stroke zurechtzukommen. Sobald Ihr irgendeinen Teil (Gelenke etc.) auf ungewöhnliche oder unnatürliche Art bewegt wird unweigerlich Verspannung und Verkrampfung erzeugt, die sich in Eurem Spiel widerspiegeln wird. Ähnlich wie ein Pantomimenkünstler solltet Ihr Euch Eures ganzen Körpers bewußt sein und alle Eure Bewegungen getrennt voneinander im Auge behalten und steuern können. Ich empfehle Euch unbedingt einen Lehrer aufzusuchen, der diese Technik intus hat. Jedes Detail wie und wo Ihr den Stock haltet spielt u.U. eine große Rolle. Wenn alles funktioniert, wird Euch Euer Spiel vollkommen umgekrempelt erscheinen.

Half + Low Strokes: Der Full Stroke beginnt in einer 90° Position, der Stock steht also senkrecht (ca. 40 - 50 cm) von der Spielfläche (Pad, Trommel etc.) entfernt. Wenn Ihr den Full Stroke hinter Euch habt, versucht den Half Stroke (ca. 16 - 20 cm vom Fell entfernt) und den Low Stroke (5 - 10 cm vom Fell weg). Diese geringen Abstände vom Fell erfordern eine Menge Konzentration. Versucht unbedingt auch hier den Stock nur durch den Rebound wieder in die Ausgangsposition zu bringen - nicht durch Eure Bewegungen selbst. Ihr solltet auch vor Beginn der Schlagbewegung den Stock nicht erst nach oben ziehen um ihn dann nach unten zu bewegen. Haltet zur Kontrolle eventuell den jeweils anderen Stock in der entsprechenden Höhe parallel zum Fell über den Stock. Falls es „klickt“ bevor Ihr auf dem Fell angekommen seid ... na ja, sollte halt nicht passieren! (Seht dazu die Abbildung fig. 4 auf

Seite 13 „stick over stick“ exercise). Übt auch ein Free Stroke in allen drei Stockhöhen - im Buch findet Ihr Illustrationen, welche die Abstände und Dynamikstufen zeigen. Beginnt langsam; vielleicht bei 52 BPM. Es geht nur um Bewegung - natürliche Bewegung. Und jetzt seid Ihr am Zug - It's your move!

ÜBUNGEN FÜR DEN FREE STROKE

Diese Übung dient dazu, die entsprechende Bewegung besser zu verstehen und die Ausführung zu perfektionieren. Beginnt in der Full Stroke Position. „Werft“ den Stock nach unten und laßt ihn wie bereits oben beschrieben zurückkommen. Das Diagramm auf Seite 14 oben zeigt die Bewegung Eurer Hand. Die Finger können sich vom Stockende weg bewegen. Bleibt auch nach dem Fellkontakt extrem locker und verkrampft nicht. Die Abwärtsbewegung der Hand hält auch noch beim Zurückkommen des Stockes vom Pad an, die Stockbewegung endet im Zwischenraum von Zeigefinger und Daumen (der Stock geht jedoch nicht bis ganz zurück zur „Daumenwurzel“ sondern bleibt quasi seitlich zwischen Daumen und dem alleruntersten Glied des Zeigefingers hängen, Anm.d.Übers.). An diesem Punkt endet die Abwärtsbewegung der Hand in einer Art „down position“ - eben unten am Fell; die Hand sollte dabei annähernd unterhalb der Höhe Eures Pads sein. Ihr solltet bei der Ausführung im Grunde nur die abwärts gerichtete Bewegung fühlen. Der Stock wird sehr schnell aus eigener Kraft zurückkommen - sehr wenig Einsatz bringt hier optimale Resultate. Ihr werdet durch diese Übung das ganze Reboundpotential des Stockes spüren und zu nutzen lernen während Ihr darauf achtet den Stock beim Free Stroke nicht hochzuziehen. Nach dieser Übung könnt Ihr einige in der Full Stroke Position endende Free Strokes spielen. Die Bewegung des Stockes sollte sich genauso anfühlen.

2 - 50 EXERCISE (Aufwärmübung)

Joe Morello zeigte mir diese Aufwärmübung etwa 1975.

Um mit dem Free Stroke zurechtzukommen und in eurem Spiel zu nutzen sollten die beschriebenen Abläufe so in Fleisch und Blut übergegangen sein, daß Ihr beim Spielen überhaupt nicht mehr auf die Korrektheit der Ausführung achten müßt. Um das zu realisieren müssen möglicherweise einige Eurer alten schlechten Gewohnheiten im spieltechnischen Sinne ausgeräumt und durch neue, bessere ersetzt werden. Dieser Prozeß erfordert eine Menge an konzentrierter Übung. Die „2 - 50 Exercise“ dient genau dazu.

Die eigentliche Übung besteht Free Strokes in Form von Viertelnoten, die zum Metronom gespielt werden. Stellt das Metronom auf etwa 80 bis 120 BPM (besser 80 - Anm.d.Übers.). Es sollte wirklich langsam sein, damit Ihr den Rebound jedes einzelnen Schlages wirklich spüren könnt und die Chance habt, zwischendurch die Stockhaltung und die Bewegung zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren. Der Prozeß des Reprogrammierens ist am besten in einem langsamen Tempo zu bewältigen. Wenn Ihr mit dem Metronom spielt versucht es als einen Teil dessen was Ihr selbst spielt zu verstehen. Ich würde vorschlagen nicht mit dem Fuß die Time mitzutreten um Euch wirklich voll auf die Bewegung und das Metronom konzentrieren zu können.

Beginnt damit 2 Takte Viertelnoten mit der linken Hand zu spielen, dann zwei Takte mit der rechten Hand. Dann 4 Takte rechts, vier Takte links, 6 Takte rechts, 6 Takte links und so weiter - eben bis 50 (deswegen 2-50 Exercise).

Wenn Ihr diese Übung bei mit den angegebenen Tempi übt werdet Ihr feststellen, daß das wirklich ziemlich langsam ist. Entspannt Euren ganzen Körper, konzentriert Euch auf die Bewegung und die Stockhaltung und richtet Eure Aufmerksamkeit ganz auf den Fluß der Viertelnoten. Wenn Ihr die ganze Übung spielt, wird die Prozedur ca. 45-50 Minuten dauern. Es ist nicht nur eine Übung für den Free Stroke allein sondern auch die mentale Disziplin ist dabei gefordert. Laßt Euch durch nichts ablenken und verzählt Euch nicht . . . falls das doch passieren sollte - fangt von vorne an (das kann dauern sage ich Euch . . . - Anm.d.Übers.). Ihr seid dadurch wirklich gezwungen, eure ganze Aufmerksamkeit auf Euer Spiel zu richten.

Wenn Ihr mit korrekter Technik durchkommt seid Ihr optimal warmgespielt und der Free Stroke wird als Konzept für die optimale Nutzung des Rebounds immer mehr in Euer Unterbewußtsein übergehen. Es ist eine ziemliche Herausforderung aber es lohnt sich. Die Übung zu schaffen wird Euch wiegesagt nicht zuletzt auch für Eure Übedisziplin nützlich sein.

Zum Abschluß noch folgendes: Übt wenn möglich die 2 - 50 Exercise vor einem möglichst großen Spiegel um eure Körperhaltung und die Bewegung so gut wie möglich analysieren und eventuelle Fehlhaltungen korrigieren zu können. Ein mit der Materie vertrauter Lehrer kann Euch dabei helfen die Punkte zu finden, an denen Ihr noch arbeiten müßt. Nochmals: Seine Technik zu verbessern ist ein sehr langwieriger Prozeß, der viel Aufmerksamkeit und Konzentration erfordert. Wenn Ihr mit dem Free Stroke zurechtkommt und die 2-50 Exercise hinter Euch habt, nehmt Euch „STICK CONTROL“ von George L. Stone vor. Spielt jede Übung 1 Minute lang als Full Strokes etwa bei Tempo 40 - 50 BPM. Nehmt Euch eine Seite pro Woche vor, die Ihr jeden Tag wiederholt (das wären 24 Minuten am Tag - soviel Zeit hat man eigentlich doch immer, oder?).

DER FREE STROKE

Auf der linken Seite der Seite 13 sehr Ihr eine Art Kurzanleitung / Zusammenfassung der Ausführung des Free Strokes:

- Beginnt in der Full Stroke Position
- Unterarme sind parallel zum Boden
- Denkt nur an die Abwärtsbewegung
- Zieht den Stock nicht hoch
- Haltet den Stock ganz locker
- Laßt den Stock wieder nach oben kommen
- Die Bewegung endet in der Ausgangsposition (Full Stroke Position)
- Seid entspannt
- Konzentriert Euch

Die rechte Seite der Seite 13 zeigt die verschiedenen Stockhöhen für Full Stroke, Half Stroke und Low Stroke sowie deren dynamischen Einsatzbereich. Außerdem seht Ihr die „stick over stick“ Exercise mit deren Hilfe Ihr überprüfen könnt, ob Ihr die empfohlene Stockhöhe einhaltet oder ob Ihr vor Beginn des Schlages den Stock schon nach oben zieht.

EXERCISE FOR THE FREE STROKE

Auf der Seite 14 oben seht Ihr, wie Ihr beim Üben des Free Strokes aus der Full Stroke Position unter Umständen auch die Finger kurzzeitig vom Stock wegnehmen könnt, um den Rebound nicht zu behindern.

2 - 50 EXERCISE

Eine Anwendung des beschriebenen Free Strokes.

- Benutzt Full Strokes
- Überprüft ab und zu Position und Stockhaltung
- Beginnt mit der jeweils schwächeren Hand
- Spielt 2 Takte Viertelnoten in Form von Full Strokes mit jeder Hand
- Fügt bei jedem Durchgang jeweils 2 Takte hinzu
- Benutzt einen Spiegel
- Tempo zwischen 80 - 120 BPM für die Viertelnote
- Entspannt und konzentriert Euch.

Auf Seite 14 rechts unten beginnt die „Flip Book Box“, mit deren Hilfe Ihr beim schnellen Blättern des Buches mit dem Daumen von hinten nach vorne die Bewegung des Free Strokes beobachten könnt.

POWER STROKE

Eine Variation des Free Strokes von Joe Morello

Die Bewegung beginnt in der Free Stroke Position - nur so kann das Handgelenk genügend Power liefern. Diese Art des Schlages macht von der stärkeren Muskulatur im Ellbogenbereich Gebrauch, auf den Ihr besonders achten solltet. Das Handgelenk erzeugt nicht wirklich den Schlag sondern eigentlich der Ellbogen. Aus der Full Stroke Position wird der Ellbogen quasi nach außen (vom Körper weg) „geworfen“. Gleichzeitig bewegt sich die Stockspitze nach unten in Richtung Trommel bzw. Pad. Der Ellbogen beginnt somit die Bewegung, das Handgelenk folgt nach. Dann reagiert der Stock auf die Bewegung des Handgelenks. Während der Ellbogen sich wieder entspannt und in die Ruheposition zurückkehrt, geht das Handgelenk ebenfalls in die Full Stroke Position zurück. Das alles passiert in sehr schneller Abfolge . . . quasi blitzartig. Durch die Einbindung von Ellbogen und Bizeps wird die größere Power erzeugt.

Das ist vielleicht nicht die Art von Bewegung und Technik, für die Ihr sehr oft Verwendung haben werdet aber es ist eine nützliche Art „Reflex-Übung“ - und immer dann wenn Ihr die entsprechende Power braucht könnt Ihr somit auf diese Variante zurückgreifen um den von Euch gewünschten musikalischen Ausdruck zu gewährleisten. Er ist besonders dann von Nutzen wenn Ihr Akzente in „Hand to Hand“ Abfolge spielt, d.h. abwechselnd rechts und links.

Ich würde es in etwa mit einer Art „Reflex-Bewußtsein“ in diversen Kampfsportarten vergleichen. Benützt die Seiten 5 - 7 aus „STICK CONTROL“ um diese Technik zu üben. Stellt das Metronom sehr langsam um sicherzustellen, daß Ihr zwischen den Schlägen auch wirklich wieder in die Ausgangsposition zurückkehrt. Findet das für Euch selbst am Besten geeignete Tempo um die Muskulatur zu trainieren und die Bewegung bestmöglich zu schulen.

- Beginnt in der Full Stroke Position
- Der Ellbogen erzeugt den Schlag
- Der Ellbogen wird vom Körper weg „geworfen“
- Das Handgelenk reagiert auf diese Bewegung
- Der Stock trifft auf das Pad
- Der Ellbogen kehrt nach dem Schlag in eine entspannte Position zurück
- Die Bewegung endet in der Full Stroke Position
- Entspannt und konzentriert Euch

DER „MOELLER STROKE“

Der sog. „Moeller Stroke“ ist wie der Free Stroke ein Konzept, das heute von vielen führenden Drummern verwendet wird - stellt Euch diesen Schlag als eine Art Turbolader vor. Wenn Ihr in Eurem Rennwagen mehr Geschwindigkeit braucht, dann werft Ihr eben den Turbo an - und genau diese Funktion hat dieser Moeller Stroke für uns Drummer. Viele Drummer benutzen eine Version dieser Bewegung, die sie selbst ohne entsprechenden Unterricht entdeckt und entwickelt haben und in der Tat hat Sanford Moeller diese Technik nicht erfunden sondern bei Top-Drummern seiner Zeit „abgeschaut“. Er stellte fest, daß sie alle eine wellenartige bzw. peitschenartige Bewegung bevorzugen, die eine sehr flüssige Bewegung und entspannten Sound erzeugt. Eines von Moellers Schlüsselerlebnissen war die Erkenntnis, daß Power nicht unbedingt nur aus Muskelkraft sondern auch aus einer gewissen Bewegung heraus erzeugt wird.

Der Moeller Stroke ist ein peitschenartig / wellenartig ausgeführter Schlag, der trotz seines entspannten Spielgefühls eine große Menge Energie entwickeln kann. Er beruht auf den auch im Free Stroke benutzten Prinzipien von Entspannung und Rebound - deswegen empfehle ich, den Free Stroke zuerst zu erlernen. Der Moeller Stroke wird ebenso in drei verschiedenen Stockhöhen unterschieden: Full Moeller, Half Moeller und Low Moeller. Diese drei Levels sind allerdings von mir selbst unterschieden worden, um den heutigen Anforderungen modernen Drumsetspiels entgegenzukommen. Vor vielen Jahren spielten wir mit dünnen Fellen und dünnen, leichten Stöcken in akustischen, unverstärkten Bands in entsprechend designten Räumen. Heute spielen wir mit viel größeren und dickeren Stöcken

auf doppelschichtigen Fellen mit Verstärkern und elektrischen Instrumenten - und das teilweise in Arenen und großen Stadien. Deshalb benötigen wir heutzutage auch eine größere Bandbreite an dynamischem Ausdruck.

1. LOW MOELLER

In diesem Level erzeugt das Handgelenk den Schlag, wir beginnen in der Position des Low Strokes. Stellt Euch vor Ihr seid eine Marionette und werdet mittels Seilzug von oben gesteuert. Wenn der Puppenspieler die am Handgelenk der Puppe befestigte Schnur nach oben zieht hebt sich das Handgelenk, aber der Ellbogen bleibt unten und die Hand selbst knickt nach unten. So kann man sich die Ausgangsbasis für den Moeller Stroke vorstellen. Man könnte sich auch eine Cobra vor dem Angriff vorstellen. Beachtet, daß beim Heben des Handgelenks in dieser Position die Stockspitze noch nicht nach oben geht - sie bleibt in der Low Stroke Position. Stellt Euch vor, die Stockspitze ist unglaublich schwer - und kann sich gar nicht nach oben bewegen!

Wenn Ihr das Handgelenk angehoben habt bringt Ihr die Hand mit einer wellenartigen Bewegung wieder zurück in die Ausgangsposition. Die Hand bewegt sich dadurch recht schnell nach oben und wieder zurück nach unten - im Prinzip wie bei einer Peitsche, die knallen soll (Anm.d.Übers.). Die ganze Bewegung sollte flüssig, leicht und ohne Anstrengung ausgeführt werden. Die Bewegung lassen sich nicht wirklich exakt in Form von up - und downstrokes auseinanderdividieren - es ist eine flüssige zusammenhängende Form der Bewegung. Bringt den Ellbogen nicht nach außen. Drummer, die diese von mir beschriebene Form des Low Moeller recht oft benutzen sind z.B. Steve Gadd, Vinnie Colaiuta, Steve Smith und Jeff Porcaro. Alle Ihre Videos sind sehr nützlich, um dieses Phänomen zu beobachten.

Entspannung ist der Schlüssel zur Moeller Technik. Wenn Ihr das Handgelenk peitschenartig bewegt, wird eine Menge Energie beim Schlag freigesetzt (da Ihr den Stock durch die schnelle Bewegung auch auf kleinem Raum recht stark beschleunigen könnt, Anm.d.Übers.). Ihr müßt Euch nicht übertrieben anstrengen. Das ist das Geheimnis, wie man auch bei sehr kraftvollem Spiel durch die für die Moeller Technik nötige Entspanntheit locker und unverkrampft bleibt und dadurch in der Folge auch Verspannungen und möglicherweise sogar Verletzungen verhindert. Ihr solltet keinerlei Spannung und Verkrampfung spüren während Ihr die Moeller Technik übt. Übt vor einem Spiegel und benützt nur soviel Kraft und Aufwand wie unbedingt nötig, um den Stock in der Hand zu behalten. Seid locker und berücksichtigt die im Kapitel zum Free Stroke gegebenen Hinweise. Trainiert beide Hände gleichmäßig mit dieser neuen Technik und beginnt mit der schwächeren Hand. Benutzt die „Flip Box“ Bilder am rechten unteren Rand des Buches um Euch eine genauere Vorstellung von der Bewegung machen zu können.

2. HALF MOELLER

Größere „Wellenbewegung“ + mehr Muskulatur = Mehr Power

Der Half Moeller ergibt sich quasi aus dem Low Moeller, aber der Ellbogen erzeugt den Schlag. Beginnt damit, den Ellbogen nach außen zu bewegen, das Handgelenk folgt der Bewegung und beugt sich - und dann wird die ganze Aktion praktisch in einer wellenartigen / peitschenartigen Bewegung in umgekehrter Reihenfolge und recht „plötzlich“ ausgeführt. Das heißt: Die Handfläche wippt nach oben, der Ellbogen bewegt sich wieder nach innen zum Körper hin, das Handgelenk geht nach unten, der Stock trifft auf das Fell nachdem der Ellbogen quasi an den Rippen „angedotzt“ ist. Ellbogen und Oberarm bleiben am Körper bzw. hängen nach dem Fellkontakt locker und entspannt herunter. Steve Smith benutzt in seinem Spiel recht oft exakt diese Technik. Beachtet, daß die Prozedur wieder in der „Natural Starting Position“ endet (die immer noch Ausgangs- und Endposition für alle in diesem Buch gezeigten Techniken ist - siehe fig. 5 auf Seite 8 rechts oben, Anm.d.Übers.).

3. FULL MOELLER

Größtmögliche Wellenbewegung + Muskeleinsatz = Größtmögl. Power

Diese Schlagtechnik ist für das lauteste und intensivste Spiel gedacht. Sie beruht auf dem Half Moeller, aber die Stöcke bewegen sich bis über den Kopf mit der größtmöglichen Wellenbewegung. Einige Rockdrummer wie Kenny Aronoff oder Stewart Copeland benutzen diesen Schlag. Beginnt damit, den Ellbogen zu heben, dann den ganzen Arm unter Einbindung der Schultermuskulatur und als letztes beugt sich das Handgelenk. Stock und Arm als Einheit bilden diesmal die „Welle“, der Stock schwingt über Euren Kopf, der Arm kommt wieder nach unten, dann der Ellbogen dann das Handgelenk - es folgt der Fellkontakt mit enormer Power (siehe z.B. auch Liberty de Vito von Billy Joel - Anm.d.Übers.). Beachtet Eure Stockhaltung und bleibt entspannt - ansonsten wird das ganze eher zum „Höhlenmensch“ Still!

Wenn Ihr diese Technik erlernt habt beobachtet so viele Drummer als möglich und seht, wie viele von Ihnen diese wellenartige / peitschenartige Bewegung nutzen. Besonders im Rockbereich ist die Moeller Technik für die Umsetzung von backbeats sehr nützlich. Ihr könnt auch bei kraftvollem Spiel entspannt bleiben während die flüssige Art der Bewegung beim Grooven fast wie eine Art „Tanz“ aussieht. Für weitere Erläuterungen hierzu empfehle ich das Video von Jim Chapin „CONTROL, SPEED, POWER & ENDURANCE“ erschienen bei Warner Brothers.

DER MOELLER STROKE

„Whipping Motion“ (peitschenartige Bewegung)

Diese Seite zeigt in Kurzbeschreibungen und Abbildungen die eben im Detail erläuterten Techniken. Seht die „Flip Box“ am rechten oberen Rand der Seite 18 um einen genaueren Eindruck zu haben.

LOW MOELLER:

- Wellenartige / peitschenartige Bewegung
- Stellt Euch die beschriebene Situation mit der Marionette vor
- Das Handgelenk bewegt sich als erstes nach oben
- Die Stockspitze folgt nach
- Der Schlag endet wieder in der Natural Starting Position
- Beachtet: Low Moeller ist die Ausgangsbasis, das solltet Ihr draufhaben bevor Ihr Half - oder Full Moeller angeht!

HALF MOELLER:

- Der Ellbogen beginnt die Bewegung
- Das Handgelenk folgt
- Der Ellbogen geht wieder nach unten, das Handgelenk folgt nach
- Die Stockspitze trifft das Fell mittels peitschenartig ausgeführter Bewegung
- Die Bewegung endet in der Natural Starting Position

FULL MOELLER:

- Ellbogen geht als erstes raus
- Die Hand bewegt sich bis über den Kopf
- Handgelenk folgt
- Schultermuskulatur ist mit in den Bewegungsablauf eingebunden
- Größtmögliche Wellenbewegung des ganzen Armes
- Peitschenartige Abwärtsbewegung mit Fellkontakt
- Natural Starting Position

PUMPING MOTION

Sobald Ihr den Low Moeller verstanden habt seid Ihr bereit für die sog. Pumping Motion, welche die Moeller Technik in einem wesentlich breiteren Einsatzbereich nutzbar macht.

Im wesentlichen geht es dabei darum, Mehrfachschläge unter Benutzung der Wellenbewegung der Moeller Technik auszuführen. Die beim Moeller Stroke erzeugte Energie bewirkt, daß Ihr durch eine Bewegung mehrere Schläge realisiert. Eure Kontrolle, Geschwindigkeit, Ausdauer und allgemeinen Fähigkeiten werden sich dadurch wesentlich verbessern.

Wenn Ihr einen Schlag nach Art des Low Moeller ausführt und dann den Stock einfach weiterspringen laßt bis er von selbst wieder zur Ruhe kommt seht Ihr, daß diese Art der Bewegung genügend Energie produziert, um 2,3,4 oder sogar 5 sog. Taps (kontrollierte Schläge mit geringer Stockhöhe) zu erzeugen. Beginnt diese „Pumping Motion“ mit Achteltriolen, indem Ihr einen Low Moeller Stroke gefolgt von zwei Free Strokes aus der Low Position spielt. Dann stoppt die Bewegung. Beginnt sehr langsam, versucht es bei Viertelnote 58 BPM. Ihr solltet nur minimalste Energie aus dem Handgelenk darauf verwenden, um die beiden Low Strokes zu erzeugen, die beiden Schläge werden natürlich leiser als der vorangehende Moeller Stroke sein. Macht Euch bewußt, wie die Energie des Moeller Strokes die beiden Low Strokes mitträgt und in diese „hinüberreicht“. Wenn Ihr mit den Triolen klarkommt, versucht es mit den 16tel Noten (Übung B auf Seite 20).

Allmählich werdet Ihr den Prozeß beschleunigen können und die Wellenbewegung der Moeller-Technik wird sich quasi nahtlos in die beiden Low Strokes einfügen, was nur minimalste Energie des Handgelenks und nur falls wirklich nötig mit den Fingern noch kontrolliert werden kann. Wenn Ihr entspannt bleibt, könnt Ihr locker auf 120 BPM und mehr kommen - allerdings sobald Ihr verkrampt wird's in die Hose gehen. Das Prinzip der Wirkungsweise ist: Eine Bewegung - aber drei bzw. vier erzeugte Schläge.

Fangt mit Eurer schwächeren Hand an. Stellt das Metronom auf ein bequem zu realisierendes Tempo ein und spielt non-stop 5 Minuten lang mit der schwachen Hand, dann 5 Minuten mit der starken Hand, dann 5 Minuten mit beiden Händen gleichzeitig (keine Flams!). Versucht, diese Prozedur 30 Minuten lang durchzuhalten und benutzt den Spiegel um eure Technik zu beobachten und ggf. zu korrigieren. Die wellenartige / peitschenartige Bewegung sollte noch immer genau so aussehen, wie Ihr sie gelernt habt. Jedoch werdet Ihr vielleicht feststellen, daß die Beugung des Handgelenks ab einem gewissen Tempo nicht mehr so „ausführlich“ aussieht (als wenn Ihr vielleicht backbeats in einem Rocktitel spielt). Es passiert normalerweise recht schnell, daß man ohne es zu wollen der Moeller Technik kleine „Extras“ hinzufügt (z.B. sich beim letzten tap - dem dritten Triolenachtel - zu früh wieder nach oben zu orientieren um die Wellenbewegung wieder anzuschließen; Anm.d.Übers.). Ihr müßt den Moeller Stroke wirklich kapiert haben, bevor Ihr mit der Pumping Motion beginnt - ansonsten wird womöglich weder das eine noch das andere funktionieren. Merkt Euch: Der Stock will springen bzw. zurückkommen - und wir wenden eine Art der Technik an, die in Einklang mit diesem natürlichen Phänomen steht anstatt dagegen anzukämpfen!

Übt diese Pumping Motion in verschiedenen Tempi und benutzt sie als Aufwärmübung vor dem Gig. Sie ist hervorragend dazu geeignet, die gesamte Muskulatur des Unterarmes zu lockern. Hört bei dem kleinsten Anzeichen von Spannung oder Verkrampfung sofort auf. Das sind wichtige Indikatoren die Euch anzeigen, daß Ihr irgendeine unnatürliche Bewegung vollzieht. Das System der Free Strokes und Moeller Strokes nutzt den Rebound und dieser entsteht gar nicht erst richtig wenn Ihr nicht locker seid!

PUMPING MOTION

Eine Anwendung des Moeller Strokes

Es folgt eine Übersetzung der Zusammenfassung dieser Übung und der „Kurzanleitung“ auf Seite 20 mit einigen nachträglichen Anmerkungen des Übersetzers.

Hinweis: Die Begriffe „Tap“ sind unter dem Notenbild der Übungen A und B etwas verschoben. In der Übung A werden das zweite und dritte Triolenachtel als Tap ausgeführt (wobei beim letzten Triolenachtel schon wieder die Aufwärtsbewegung des Handgelenks im

Sinne der wellenartigen Moeller Technik einsetzt; Anm.d.Übers.). Ebenso gilt die Bezeichnung Tap in der Übung B für die zweite, dritte und vierte 16tel Note. Auch hier setzt die Aufwärtsbewegung des Moeller Strokes bereits wieder bei der vierten und letzten 16tel ein und mündet nahtlos in die Abwärtsbewegung auf der akzentuierten ersten 16tel. Ihr seht das auch durch die korrekt unter den Noten befindlichen Pfeile angezeigt.

- Metronom bei Tempo 58 - 120
- 5 Minuten links
- 5 Minuten rechts
- 5 Minuten mit beiden Händen genau gleichzeitig (keine Flams)

An was Ihr denken solltet:

- Beginnt langsam
- Seid locker
- Die taps nutzen den Rebound

In der Abbildung unten seht Ihr nochmals den Bewegungsablauf für die Pumping Motion - quasi in Triolenform. Um die Abbildung mit dem Notenbild in Einklang zu bringen beachtet folgendes:

Bild 1 bezieht sich auf das zweite Triolenachtel.

Bild 2 und 3 beziehen sich auf den Bewegungsablauf beim dritten Triolenachtel.

Bild 4 zeigt die Bewegung beim akzentuierten ersten Triolenachtel.

UPSTROKES und DOWNSTROKES

Der Free Stroke und der Moeller Stroke sind grundlegende Bewegungsabläufe, die sich an einer möglichst natürlichen Form des Bewegungsablaufes orientieren. Sie lassen sich auf jedes, mit Stöcken spielbares Instrument anwenden, unabhängig ob mit eher klassischer, rudimentärer, „world-mäßiger“ oder dumsetspezifischer Ausrichtung. Um den Free Stroke und den Moeller Stroke jedoch nutzbar zu machen, müssen diese in ein System gebracht werden, welches jede beliebige Kombination der bis hierher erläuterten technischen Grundlagen berücksichtigt. Erst damit kann man als Spieler auf ständig wechselnde Lautstärken, Stockhöhen, Akzentpatterns u.s.w. auch wirklich reagieren und die erlernte Technik damit anwendbar machen. Ich möchte hier zwei Typen unterscheiden: **Upstrokes** (die man manchmal auch **Pull Outs** nennt) - mit Bewegungsrichtung zunächst nach oben - , bei denen zuerst ein leiser, dann ein akzentuierter Schlag kommt und **Downstrokes** (die man manchmal auch **Control Strokes** nennt) - mit Bewegungsrichtung zunächst nach unten - bei denen zuerst ein lauter Schlag, dann ein leiser gespielt wird. Deren Kombination macht es möglich, jede beliebige Schlagfolge ausführen zu können. Das ist meine persönliche Auslegung der klassischen Techniken, die mir von meinen Lehrern gezeigt wurden, aber mit Blick auf die Erfordernisse des modernen Drumsetspiels.

Bis jetzt habt Ihr den Free Stroke als Full Stroke, Half Stroke und Low Stroke ausgeführt - aber noch nicht in bestimmten Kombinationen, die unterschiedliche Stockhöhen in einer Übung berücksichtigen. Pull Outs und Control Strokes sind Elemente, die genau dahin arbeiten. Der Free Stroke erlaubt dem Stock in seine wirkliche (egal wie weit vom Fell entfernte) Ausgangsposition zurückzukehren. Wenn Ihr allerdings wirklich am Set spielt ist das jedoch nicht immer notwendig und teilweise vielleicht sogar hinderlich und unpraktisch, deshalb brauchen wir eine Vorgehensweise, die den Rebound entsprechend kontrolliert. Während wir das jetzt versuchen solltet Ihr alle bisher zum Free Stroke gegebenen Hinweise nach wie vor berücksichtigen.

Ich möchte hier Upstrokes und Downstrokes in zwei grundlegend verschiedene Kategorien einteilen: **Formal** und **informal**. (Anm.d.Übers.: Natürlich müßte es in korrektem Deutsch eigentlich „formell“ und „informell“ heißen. Um aber näher an der Vorlage zu bleiben wurden diese Ausdrücke in der englischen Form belassen - siehe hierzu auch den Appendix über Begriffsdefinitionen). Formale Technik berücksichtigt vorrangig Aktionen des Handgelenks im

Sinne der Free Stroke Technik und findet vorwiegend im klassischen Bereich sowie im traditionellen rudimentorientierten Spiel als auch in modernen Drum Corps. Informale Technik wird vorrangig am Set benutzt und berücksichtigt in erster Linie die Bewegungsabläufe der Moeller Technik. Upstrokes und Downstrokes der informalen Methode beginnen üblicherweise in der Low Position.

George L. Stones Buch „ACCENTS & REBOUNDS“ (das Nachfolgewerk zu „STICKCONTROL“) ist eine hervorragende Quelle für Übungen zum Thema Upstrokes und Downstrokes. Joe Morellos Buch „MASTER STUDIES“ ist ein „Muß“ um diese Technik zu perfektionieren und Euch darauf vorzubereiten die am Set einzusetzen. Ted Reeds Buch „SYNCOPIATION“ (ab Seite 52) kann auch benutzt werden. Die Möglichkeiten Eures musikalischen Ausdrucks erweitern sich dadurch zusätzlich.

UPSTROKES: FORMAL PULL OUTS

Ein Upstroke entsteht, wenn auf einen Low Stroke oder Half Stroke ein Schlag mit höherem Stocklevel folgt. Die Möglichkeiten wären: Low > Full, Half > Full, Low > Half. Um einen formalen Pull Out Upstroke zu spielen, beginnt in der jeweiligen Stockhöhe und führt den ersten Schlag unter Zulassung des vollen Rebounds aus. Nützt die Energie des Rebounds dazu, die Half Stroke bzw. Full Stroke Position des Stockes zu erreichen. Versucht nicht den Stock vor Beginn des Schlages hochzuziehen oder den Stock nach dem Fellkontakt durch Aktion des Armes oder Handgelenks in die beabsichtigte Position zu bringen. Sicherlich wird das einiges an Konzentration und Übung erfordern. Da der formale Pull Out nur aus dem Handgelenk gespielt wird ist er besonders nützlich bei langsamen Tempi und größeren Abständen zwischen den zu spielenden Noten sowie bei geringeren Lautstärken. Es ist eine sehr kontrollierte Bewegung und deshalb als solche auch besser für diese Einsatzgebiete geeignet.

Benützt die Übungen auf Seite 26 und beachtet die Abbildungen auf Seite 25 um die korrekte Bewegung zu gewährleisten.

UPSTROKES: INFORMAL PULL OUTS

Die Moeller Methode erzeugt nicht nur eine Menge Reboundenergie sondern ermöglicht es auch Akzentpatterns auszuführen, die mit herkömmlicher Aktion des Handgelenks nur sehr schwer spielbar sind. Viele Drummer „arbeiten“ für bestimmte Resultate sehr hart und erhalten trotzdem nicht den gewünschten Effekt. Die Bewegung der informalen Pull Outs entwickelt enorme technische Möglichkeiten und strengt in keiner Weise an. Der informale Pull Out ist eine Bewegung aus „einem Guß“, die aber zwei Schläge erzeugt. Er besteht aus einem Moeller Stroke mit sozusagen in die wellenartige Bewegung eingebautem Tap. Der Sound ist quasi eine Art Flam, jedoch mit nur einer Hand gespielt. Das moderne Drumsetspiel erfordert flüssige Bewegung - eine Art „Tanz“ des Drummers an seinem Instrument, die persönliche Art, wie Ihr Euch an Eurem Instrument bewegt. Man muß eigentlich den Groove wirklich spüren, bevor man sich entsprechend bewegen kann, deshalb sollte gerade der Drummer als erster zum Groove an seinem Instrument „tanzen“.

Spielt einige Low Moeller Strokes, bleibt locker und beobachtet Eure Bewegungen im Spiegel. Denkt an das Bild mit der Marionette (die Ihr selbst seid) und an die an Eurem Handgelenk befestigte Schnur. Beim Pull Out solltet Ihr zulassen, daß die Spitze des Stockes das Fell berührt während Ihr in der bekannten wellenartigen Bewegung das Handgelenk hochzieht und die Handfläche nach unten knickt. Es entsteht also ein Schlag durch die Aufwärtsbewegung des Handgelenks. Auf diesen Tap folgt dann der aus der peitschenartigen Moeller Whip gespielte akzentuierte Schlag - so als würdet Ihr den zweiten Schlag eines Open rolls betonen. Beginnt und beendet die Bewegung in der Low Position. Ein großer Teil dessen, was Ihr normalerweise am Set spielt, läßt sich mit dieser Bewegung sehr vorteilhaft umsetzen.

Lernt diese Technik sehr langsam um sicherzugehen, daß Ihr nicht von den schon gelernten Grundzügen der Moeller Technik abweicht. Übt auf dem Pad bis das Ganze wirklich flüssig und sauber ist. Die Beispiele A bis D auf Seite 26 erfordern die Pull Out Bewegung in

unterschiedlichen rhythmischen Mustern mit Akzenten auf allen möglichen Positionen. Es wird sicher einige Zeit dauern bis Ihr Euch daran gewöhnt habt, zwei alte Bewegungen durch eine neue zu ersetzen, die wesentlich effizienter ist. Beachtet die sehr langsamen Tempi bei diesen Übungen. Wenn Ihr das Tempo steigert, denkt an den Zusammenhang zwischen Entspannung und Schnelligkeit!

Wenn Ihr mit dem informalen Pull Out klargekommen seid, versucht andere Rhythmen und mischt die Beispiele mit Euren eigenen Ideen. Versucht Euch an Grooves, die sehr leise Snareschläge direkt vor einem Akzent beinhalten. Drummer wie Steve Gadd und David Garibaldi benutzen diese Technik sehr oft um Akzente in ihre Grooves einzubauen, die eine großartige Addition zur Dynamik und zum Fluß Eures Spiels sind.

DOWNSTROKES: FORMAL CONTROL STROKES

Formale Control Strokes sind eine weitere Anwendung des Free Strokes, sie sind nützlich wenn Ihr langsam spielt und kraftvolle Akzente nicht nötig sind. Ein Downstroke entsteht dadurch, daß ein Schlag mit höherem Stocklevel als erstes ausgeführt wird während ein Schlag mit niedrigerer Stockhöhe folgt. Der Rebound des Stockes wird quasi unterbunden wenn man beabsichtigt als nächstes eine leise Note als nächstes zu spielen. Die Kombinationen wären: Full > Low, Full > Half, Half > Low. Um den Downstroke auszuführen spielt den Schlag aus der größeren Höhe wie Ihr es normal tun würdet und stoppt den Rebound auf der Höhe des Schlages, den Ihr als nächstes spielen wollt - allerdings ohne dabei zu verkrampfen. Für die Kombination Full Stroke / Half Stroke würdet Ihr also einen Full Stroke spielen und den Rebound etwa 8" (der Höhe des Half Strokes) vom Fell entfernt sachte stoppen. Versucht das mit den Kombinationen auf Seite 28. Und übt natürlich zuerst wieder langsam.

DOWNSTROKES: INFORMALE CONTROL STROKES

Hier wird wieder die Moeller Technik benutzt - auf Grundlage der gleichen Kombinationsmöglichkeiten wie oben erwähnt. Die Bewegung ist hier flüssiger und bequemer als bei den formalen Control Strokes. Wir beginnen wieder in der Low Position - das ist üblicherweise die Ausgangsposition für alle informal ausgeführten Schläge. Ein Moeller Stroke kommt zuerst, der Rebound dieses Schlages erzeugt eine weitere, leisere Note, quasi eine Art Tap. Bleibt locker, da sonst der zweite durch den Rebound erzeugte Schlag nicht richtig zustande kommen kann. Benutzt die Diagramme und Übungen auf Seite 27-28.

UPSTROKES & DOWNSTROKES

- Upstrokes:** Nach einem leisen Schlag aus der Aufwärtsbewegung kommt ein laute Note.
Downstrokes: Nach einem lauten Schlag folgt eine leise Note.
Formal: Berücksichtigt Free Strokes, Spiel aus dem Handgelenk, geeignet für langsame Passagen und klassisch orientiertes Spiel.
Informal: Berücksichtigt die Moeller Technik, geeignet für schnellere Tempi und das Drumsetspiel, Pumping Motion.

Im folgenden seht Ihr auf Seite 24 alle möglichen Varianten, wie Ihr beim Üben die verschiedenen Schlagarten miteinander kombinieren könnt.

UPSTROKES: PULL OUTS

Hier seht Ihr die Bewegungsdiagramme.

UPSTROKES: PULL OUTS (Übungen)

- Tempo 40 - 76 BPM
- Übt sehr langsam auf dem Pad
- Spielt jeden Takt wirklich so lange bis es paßt
- Spielt jeden Takt 4 x mit und 4 x ohne Akzent
- Spielt mit formalem und informalem Pull Out
- Vorschlag: Spielt unbetonte Schläge als Low Strokes, Akzente als Full Strokes

DOWNSTROKES: CONTROL STROKES

Hier seht Ihr die Bewegungsdiagramme.

DOWNSTROKES: CONTROL STROKES (Übung)

Siehe Übungsanleitung zu den Pull Outs.

UPSTROKES & DOWNSTROKES

Wenn Ihr mit Pull Outs und Control Strokes klarkommt könnt Ihr damit beginnen, diese zwei zu kombinieren. Alle folgenden Übungen stellen Varianten eines Akzentpatterns von zwei 16tel Noten Dauer dar. Die sich verschiebenden Akzente erfordern in jeder Übung einen neuen Bewegungsablauf als Mischung von Upstrokes und Downstrokes. Spielt die Akzente als Full Strokes und die unbetonten Noten als Low Strokes - für das Verständnis der Technik ist das zunächst am günstigsten. Über den Noten seht Ihr den Bewegungsablauf im Sinne der erläuterten Technik beschrieben (also ob es Pull Outs oder Control Strokes sind). Bei den Beispielen B und F tauchen auch zwei Full Strokes hintereinander auf (F to F). Die vor einem Akzent auftauchende unbetonte letzte Note derselben Hand ist jeweils ein Upstroke, die Note der gleichen Hand nach dem Akzent ist hier meist ein Tap. Ihr solltet jeden genau analysieren um herauszufinden wo sich die Upstrokes, Downstrokes und Taps befinden; spielt sehr langsam und sorgfältig. Benutzt „ACCENTS & REBOUNDS“ für weitere Übungen zu diesem Thema. Stone schrie dieses Buch genau zu diesem Thema, erwähnte aber im Text nirgendwo Upstrokes und Downstrokes.

- Tempo 40 bis 76
- Bleibt solange bei jeder Übung, bis sie sicher und flüssig läuft
- Konzentriert Euch auf die Bewegungsabläufe für die Control Strokes und Pull Outs
- Übt mit der formalen Technik (Handgelenk) als auch der informalen Technik (Moeller)
- Kreiert Eure eigenen Akzentpatterns und versucht die Seiten 5,6 + 7 von „STICK CONTROL“ mit Pull Outs und Control Strokes zu üben, indem Ihr nach Belieben Akzente einzeichnet

SECTION 2

PERFORMANCE EXERCISES für Drumset & Pad, Hände & Füße

Ihr seht auf Seite 30 die Erläuterung der für die Notation benutzten Notenköpfe und Symbole in einem System aus nur drei Notenlinien.

COMBINATION EXERCISES

Um euren Groove zu verbessern, sollten Hände und Füße wirklich genau miteinander abgestimmt sein. Wenn Ihr das schafft, seid Ihr dem „in the pocket“ Groove wirklich auf der Spur. Die von mir entwickelten Combination Exercises beinhalten alle die Schwierigkeit, daß 2,3 oder 4 Gliedmaßen genau gleichzeitig agieren müssen um auf diese Art mehr Kontrolle über das Set zu bekommen. Die in der grauen Box auf Seite 32 unten gezeigte Box zeigt alle Kombinationen, die mit Händen und Füßen gemeinsam gespielt werden sollen. Ihr seht die Übungen A, B und C, die als erstes mit rechter Hand und linkem Fuß gleichzeitig gespielt werden soll. Versucht, mindestens eine Minute non-stop durchzuhalten, dann geht weiter zu B und anschließend zu C. Als nächstes versucht wieder Übung A aber diesmal mit Kombination 2 und so weiter. Wenn Ihr die ganze Übung durchspielt (A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3 . . .) erhalten Ihr eine non-stop Übung von 33 Minuten Dauer. Wenn Ihr diese Dinge sorgfältig übt, werdet Ihr Euch nach einer Zeit sicherlich wesentlich wohler am Set fühlen.

Bleibt unbedingt locker. Wenn Ihr zu den Triolen oder den Sechzehnteln kommt, müßt Ihr vielleicht auf die Moeller Technik mit Akzenten auf den Downbeats zurückgreifen. Spielt mit beiden Füßen auf dem Pedal aufgelegt (aus dem Fußgelenk). Das trainiert die Muskeln in eurem Knöchel und erzeugt außerdem einen offenen „splashed“ Sound auf der HiHat.

Versucht es sehr langsam, achtet auf Genauigkeit und werdet nicht schneller. Wenn Ihr das Tempo anziehen wollt, stoppt die Übung und beginnt noch mal in Eurem neuen Tempo. Hier noch einige weitere Übungshinweise:

1. Sound Kombinationen - Instrumentierung am Set

Wählt eure eigene Art der Instrumentierung am Set (Toms, Becken, Snare . . . versucht z.B. Übung A mit rechts auf dem Standtom und mit links auf der Snare). Das Experimentieren hilft Euch sicherlich auch, die Palette Eurer Soundmöglichkeiten etwas zu erweitern.

2. Genauigkeit

Spielt alle verwendeten Instrumente genau gleichzeitig - keine Flams! Achtet auf die Hihat - sie sollte wirklich genau gleichzeitig mit allen anderen Instrumenten „splashen“. Nehmt Euch selbst auf Audio oder Video auf um Eure Fortschritte zu überprüfen.

3. Balance der Lautstärke

Achtet darauf, daß alle verwendeten Instrumente gleich laut erklingen. Man neigt sehr leicht dazu, die jeweils stärkeren Hände und Füße lauter zu spielen als den Rest. Ihr könnt die 11 Kombinationen auch mit jedem anderen Buch verwenden wie z.B. „MODERN READING TEXT“ von Louie Bellson & Gil Breines oder „SYNCOPATION“ von Ted Reed.

Combination Exercises

- Übt auf dem Set
- Spielt alle Instrumente genau zusammen - keine Flams
- Spielt mit aufgelegten Füßen auf Hihat und Bassdrum
- Übt langsam
- Achtet auf Lautstärkebalance
- Benutzt beliebige Sounds (Toms, Becken . . .)
- Nicht während des Spiels schneller werden

DRUMISTIC FORM

Obwohl das Drumset oft nur eine unterstützende Nebenrolle hat, sollte der Drummer dennoch „musikalisch“ denken. Wirklich gute Jazz - und Fusiondrummer sind in Ihren Bands genauso aktiv wie der Rest der Musiker. Diese „Drumistic Form“ genannte Übung soll Euch dazu bringen in dieser Richtung Euer Spiel so zu verbessern, daß Ihr mehr in musikalischen Bahnen denken lernt - und eine Art Arrangement spielen müßt.

Ein Musikstück für Drums zu kreieren ist etwas völlig anderes, als nur einen eintaktigen Groove zu basteln. Eine Komposition beinhaltet die Bestandteile **Melodie, Harmonie, Rhythmik, Dynamik** und ein dazugehöriges **Arrangement**. Auch wenn eine Komposition „nur“ für Drums geschaffen werden soll, muß sie doch in gewisser Weise ebenso diese Bestandteile enthalten. Wenn Ihr die Patterns der folgenden Übung lernt, hört Ihr gewissermaßen die „Melodie“ der einzelnen Instrumente am Set. Obwohl wir am Set keine genau bestimmbaren Töne produzieren, haben doch die einzelnen Teile des Sets eine Art relative Tonhöhe zueinander - dadurch läßt sich eine Art **Melodie** erzeugen. **Harmonien** (im Sinne von Akkorden) entstehen, wenn zwei oder mehrere Stimmen gleichzeitig gespielt werden. Das passiert z.B. jeweils in Haus 1 und 2. **Rhythmus** bedeutet (wie die meisten Drummer wissen), daß ein Pattern „in time“ gespielt wird - und allzu oft beschäftigen sich Drummer nur mit diesem Gebiet. **Dynamik** im Sinne verschiedener Lautstärkestufen vermittelt mehr emotionalen Ausdruck. Der Teil A steht im mezzoforte, der Teil B im forte. Das **Arrangement** sagt etwas über die Reihenfolge der zu spielen Teile und den Ablauf des Stückes aus. Auch der Auftakt bei „Drumistic Form # 1“ ist z.B. sehr wichtig. Übt die Teile zunächst getrennt voneinander und setzt Sie erst dann zusammen. Der Teil B führt automatisch wieder zu A zurück. Ich empfehle, das Hihat mit aufgelegtem Fuß zu spielen, der offene „splash“ Sound in „Drumistic Form # 2“ ist dann leichter spielbar.

Als erstes solltet Ihr natürlich in der Lage sein, die Übung in der vorliegenden Form durchzuspielen. Wenn das klappt könnt Ihr über den Teil A ein Solo spielen und mit B quasi als eine Art Bridge wieder zurück zu A. Eine andere Idee könnte sein, nach dem einmaligen Durchspielen des Arrangements 8x über A und 8x über B zu solieren, beim achten Durchgang von B das zweite Haus zu spielen und dann das „Thema“ im Sinne des vorliegenden Arrangements der ausgeschriebenen A und B Form noch mal als Schlußthema.

Wenn „Drumistic Form #1“ klappt geht zur nächsten Übung, „Drumistic Form # 2“; hier werden eintaktige Phrasen verwendet. Beachtet die dynamischen Unterschiede zwischen A und B. Die Teile können in beliebiger und frei festlegbarer Länge gespielt werden - ich würde jedoch zunächst vorschlagen, es mit jeweils 4 Takten A und B zu versuchen. Dann soliert über A und B indem Ihr zunächst nur kleinere Veränderungen an der „Melodie“ vornehmt, nach und nach mehr Ergänzungen macht, ausdrucksstärker spielt und einfach mehr riskiert. Es ist durchaus vorteilhaft einen Solostil zu entwickeln der dem Zuhörer die Chance gibt, immer noch eine Art Melodie und „Ordnung“ in Eurem Spiel zu hören. Hört Euch Jazzdrummer aller Altersstufen an um zu hören, wie sie das melodiose Element auf dem Set berücksichtigen um die Musik zu unterstützen! Um einen Eindruck von melodiosen Spiel auf dem Drumset auf allerhöchstem Niveau zu haben, empfehle ich Euch Terry Bozzios dreiteilige Videoreihe „MELODIC DRUMMING AND THE OSTINATO“.

Noch ein Hinweis: Ihr solltet bei Drumistic Form # 1 die sogenannte „Open Handed“ Spielweise benutzen d.h. Rechtshänder spielen die Hi-hat mit der linken Hand und die Snare mit rechts; Linkshänder analog umgekehrt.

FROM FLAM TO GROOVE

Diese Übung zeigt, wie man Rudiments dazu benutzen kann neue Grooves am Set zu entwickeln. Inspiriert wurde ich dazu durch das Spiel von Steve Gadd und David Garibaldi, die durch das Umsetzen von Rudiments wirklich musikalische und kreative Dinge entwickeln. Sobald man das Sticking eines bestimmten Rudiments auf verschiedenen Soundquellen verteilt, entsteht recht schnell ein interessantes „lick“; außerdem sind Rudiments natürlich sehr gut dazu geeignet unser allgemeines Vokabular zu erweitern - wie die folgenden Beispiele zeigen werden.

Für beide Levels der Übung ist es erforderlich, daß Ihr zunächst mit dem Rudiment selbst auf Pad oder Snare vertraut werdet. Das Sticking LRRLL RLLRL nennt man auch Single Flammed Mill (man könnte aus auch eine Art Inverted Flamadiddle bezeichnen), es taucht in beiden Patterns auf. Spielt nun mit eurer starken Hand auf dem Hi-hat und wiederholt die Figur. Sobald Ihr das tut, solltet Ihr keine richtigen Flams mehr spielen sondern die beiden Noten des Vorschlags gleichzeitig ausführen, man nennt das auch „Flat Flam“. Beachtet wie der Sound des Rudiments sich ändert, sobald Ihr das Rudiment auf zwei verschiedene Spielflächen verteilt. Nehmt als nächstes die Bassdrum Figur dazu - und das wär's: „From Flam to Groove!“

Jede Übung hat am Ende bei „Step 4“ noch mal ein anderes Bassdrum Pattern. Nachdem Ihr die Variationen alle ausprobiert habt, versucht Eure eigenen Figuren zu kreieren!

SOME RUFF EXERCISES

Es ist durchaus normal, daß wir alle eine „stärkere“ Hand haben mit der wir bevorzugt unsere Fills etc. beginnen oder unsere „Lieblings - Handsätze“ für bestimmte Figuren entwickeln. Auf lange Sicht bedeutet das allerdings auch eine Begrenzung unserer Möglichkeiten und unseres Vokabulars. Deswegen möchte ich anhand des sog. Four Stroke Ruffs (manchmal auch Single Stroke Four genannt) einmal genauer beleuchten was passiert, wenn wir dieses Rudiment mit anderen Stickings versehen und Akzente verschieben.

In dieser Übung gibt es drei grundlegende Handsätze für den Ruff, die sich alle sehr leicht auf das Set übertragen lassen:

- A. RLRL LRLR
- B. RRLL LLRR
- C. RRRL LLLR

Die Buchstaben bei den Übungen (A1, B2 u.s.w.) beziehen sich auf diese genannten Handsätze. Die Herausforderung besteht darin, all diese Stickings zu meistern, den letzten Schlag zu akzentuieren (der auf einen Downbeat fällt) und das Ganze in unterschiedliche Patterns zu integrieren. Die meisten Drummer werden sich mit bestimmten Passagen zunächst sehr unwohl fühlen und daher ist es nicht so leicht, die erforderliche Lockerheit und Kontrolle zu entwickeln. Ihr benutzt am Besten den Low Moeller Stroke, Pull Out und Control Strokes in dieser Übung. Übt bei langsamen Tempi auch die formale Technik - aber ansonsten natürlich auch die informale (Moeller Technik).

Übung 1 arbeitet mit abwechselnden Einzelschlägen in Achteltrioen auf den Ruff zu; beachtet, daß alle Downbeats betont sind. Bei Übung B liegt der Schwerpunkt auf dem Pull Out der nötig ist, um den Akzent auf der nächsten 1 bringen zu können. Genau das fällt hier nicht so leicht, da der letzte unbetonte Schlag mit links und der erste akzentuierte Schlag mit links unmittelbar aufeinander folgen. Bei genauerer Analyse werdet Ihr feststellen, daß Pull Outs und Control Strokes durch die Akzente hier ständig auftauchen. Bleibt locker, nutzt den Rebound und achtet auf rhythmisch exaktes und sauberes Spiel. Danach geht weiter zu den eintaktigen Übungen, die wegen des öfter auftauchenden Ruffs etwas schwieriger sind.

Bei Übung 2 findet Ihr statt „hand to hand“ gespielten Triolen quasi „einhändig“ gespielte Achteltrioen vor. Hier kommt auch ein großes Pensum an Ausdauer ins Spiel, zusammen mit der erforderlichen Kontrolle und Entspannung - Ihr solltet während der Übung keinerlei Spannung oder Verkrampfung spüren. Falls doch, hört sofort auf und verlangsamt das Tempo. Beobachtet Eure Technik im Spiegel und achtet auf die Bewegungen der Pumping Motion, der Pull Outs und Control Strokes. Seid besonders aufmerksam bei A3 - C3, da Ihr bei den durchgehenden 16tel Triolen auch wechselnde Handsätze vorfindet. Viel Erfolg!

FLAM FACILITY

Wenn Ihr Euch noch nie so richtig Gedanken über Flams gemacht haben solltet . . . jetzt wäre es Zeit etwas daran zu ändern! Der Flam (oder Vorschlag) ist eines der nützlichsten Rudiments überhaupt, er bringt zusätzliche Klangfarben und Ausdrucksmöglichkeiten in Euer Spiel; der Flam ist aus diesen Gründen heute ein sehr weit verbreitetes Stilmittel. Der Sound jeder Trommel wird durch den kleinen Abstand zwischen den beiden zu spielenden Noten "breiter". Die folgende Übung wird auch dabei helfen, die Ausführung von Flams besser kontrollieren zu können und einige interessante Einsatzmöglichkeiten zeigen.

Die Übungen A - D bauen auf einer Art Rhythmuspyramide auf (non-stop von Viertelnoten bis Quintolen). Ihr solltet die Übung bei Viertelnoten beginnend non-stop bis zu den Quintolen spielen und von dort (ebenfalls ohne Unterbrechung) wieder zurück zu den Viertelnoten. Wie lange Ihr dabei bei den einzelnen Notenwerten (Achteln, Triolen . . .) bleibt, ist dabei Euch überlassen. Der Schwerpunkt liegt dabei darauf, daß eben alle zu spielenden Noten Flams sind. Beachtet, daß das Sticking sich ändert: Bei A gibt es nur Flams von links nach rechts, bei B von rechts nach links, bei C sind die Flams in rhythmischer Anordnung gemischt während sie bei D ständig abwechselnd auftauchen. Jede Übung hat ihre ganz eigene Art der Herausforderung parat.

Flam Facility 3 hat eine noch vielfältigere Palette an Handsätzen auf Lager. Die ersten vier beruhen auf Paradiddles: RLRR LRLR. Das ist anfangs ziemlich schwierig - genau so war's aber beabsichtigt! erinnert Euch: Der Weg des größten Widerstands und der größten Herausforderungen ist auch gleichzeitig die Möglichkeit für größtmögliche

Entwicklungschancen! Bleibt locker und haltet die leisen Noten der Flams auf jeden Fall möglichst weit unten am Fell. Ihr könnt auch andere Stickings mit diesem Konzept üben, z.B. die Seiten 5,6 und 7 aus „STICK CONTROL“.

Die Teile 4 und 5 sind gemischte Rhythmen die mit allen Variationen von Handsätzen gespielt werden sollten, die Ihr jeweils auf den entsprechenden Seiten ganz unten findet. Wenn Ihr das geschafft habt, ist der Flam wirklich ein fester Bestandteil in Eurem technischen Arsenal! erinnert Euch beim Üben an folgende Prinzipien:

- Genauigkeit und Kontrolle sind zwei entscheidende Qualitätsmerkmale der Spieltechnik.
- Übt langsam um einen gleichmäßigen Sound für jeden Flam zu gewährleisten (gleiche Lautstärkeverhältnisse rechts und links . . .)
- Die Vorschläge werden auf dem Stocklevel von Low Strokes (2" - 4") gespielt.
- Bei langsameren Tempi kann die Hauptnote des Flams als Full Stroke gespielt werden (16" - 18").
- Bei schnelleren Tempi kann die Hauptnote des Flams als Half Stroke gespielt werden (6" - 8").
- Triolen, 16tel Noten und Quintolen sollten unter Benutzung des Low Moeller gespielt werden.

INTERVENTION OF FLAMS

Wenn Ihr mit Flam Facility durch seid, habt Ihr wirklich damit begonnen über eines der wichtigsten und spannendsten Rudiments Kontrolle zu entwickeln. Die folgende Übung bringt uns noch einen Schritt weiter.

Die Bezeichnung „Intervention of Flams“ kommt daher, daß hier Flams an bestimmten Stellen in das Sticking eingebaut sind, aber nicht ständig auftauchen. Die Übungen lassen sich in zwei Gruppen einteilen: Einmal Patterns, bei denen sich der Handsatz des Flams ständig ändert (wie Beispiel A in der Triolen-Section) - dann Patterns bei denen genau das nicht der Fall ist (siehe Beispiel K). Durch „Flam Facility“ seid Ihr auf solche Fälle gut vorbereitet. Durch diese Übung werdet Ihr darauf getrimmt, Flams an jeder beliebigen Stelle eines Stickings einzubauen. Bleibt entspannt und nutzt das Free Stroke Prinzip um die Stöcke durch den Rebound in Bewegung zu halten. Achtet auf die Verwendung unterschiedlicher Stockhöhen (Low Strokes und Half Strokes bzw. bei langsameren Tempi und / oder höheren Lautstärkestufen Half Strokes und Full Strokes). Verwendet die Moeller Whip um die „Geschmeidigkeit“ Eurer Bewegung zu gewährleisten.

Die Übungen benutzen Triolen, 16tel Noten und Quintolen. Die Platzierung der Flams ist variabel gestaltet um jede mögliche Position und Kombination von Flams in einem bestimmten Rhythmus zu erhalten. In jeder der drei Sections sollte die Übung A als eine Art „Refrain“ benutzt werden, wenn alle Variationen durch sind. Wenn Ihr jedes Pattern einzeln geübt habt, spielt sie zusammenhängend non-stop aber schiebt A nach jeder Übung ein. Übung A ist eine Art „Schlüsselpattern“, Ihr solltet Euch damit wohl fühlen bevor Ihr zu den anderen Übungen weitergeht.

Diese Übungen schließen mit einer Art „workout“, der alle Figuren miteinander kombiniert. Wählt ein Tempo, das der notwendigen Lockerheit beim Spielen zuträglich ist und berücksichtigt beim Üben auch eure schwächere Hand. Benutzt einen Spiegel um eure Haltung überprüfen zu können.

Hinweis für die Quintolen: Obwohl Ihr eine Tempoangabe hierzu habt, solltet Ihr womöglich nach dem für Euch am Besten geeigneten Ausgangstempo suchen. Findet ein bequemes Tempo und wiederholt die Übungen möglichst oft, bevor Ihr sie mit den anderen kombiniert. Bei schnelleren Tempi ist es nicht unbedingt praktisch, die Quintolen wirklich zu zählen.

TIME TEST

Vielleicht habt Ihr schon einmal den viel zitierten Ausspruch eines berühmten Komponisten gehört, der besagt „... Musik ist der Raum zwischen den Noten.“ Und genau darum geht es bei der nächsten Übung, welche die Genauigkeit Eurer inneren Uhr auf die Probe stellt. Sie besteht aus rhythmischen Fragmenten, die exakt zum Click gespielt werden sollen - zunächst mit Pad und Metronom. Versucht nicht, die Time mit Eurem Fuß zu treten während Ihr spielt sondern vertraut nur auf Euren Sinn für möglichst exaktes Timing und versucht den Click als internen Bestandteil Eures eigenen Spiels zu begreifen. Besonders bei den heutigen Anforderungen im Studio wird Euch diese Übung sicherlich helfen, Euren Standard zu verbessern.

Spielt jede der „Time Test“ Übungen separat solange, bis Ihr wirklich den Eindruck habt, gut mit dem Click zusammen zu sein und sich Euer Spiel gut anfühlt - Ihr solltet jede Übung mindestens eine Minute lang spielen, um den Rhythmus wirklich zu erfassen. Ihr hättet dann eine 15minütige Übung als Basis. Als nächstes versucht non-stop durch alle Rhythmen zu spielen - Ihr könnt dabei jeden Takt z.B. 1x, 2x oder auch 4x wiederholen und dann ohne Unterbrechung zum nächsten weitergehen. Beachtet die weite Tempospanne (40 - 152 BPM oder mehr) und übt in allen Tempi - besonders auch im langsamen Bereich. Professionelle Studiodummer wissen, daß besonders das Spiel in langsamen Tempi seine Tücken hat und nur die Drummer mit dem besten Time-Empfinden diese Hürden nehmen können.

Spielt die „Time Test“ Übung mit allen Händen und Füßen zunächst einzeln und überprüft die rhythmische Genauigkeit sorgfältig. Dann bildet Kombinationen aus Händen und Füßen und variiert auch die Handsätze. Diese Übung sollte ein ständiger Bestandteil eures Programms sein; Ihr könnt diese Dinge gar nicht zu oft üben. Versucht z.B. auch die anderen Musiker in Eurer Band mal damit zu konfrontieren und checkt ihre Time!

SLEIGHT OF HAND

Sinn dieser Übung ist es, die Balance und „Feinabstimmung“ zwischen Euren Händen zu verbessern und damit natürlich auch Eure „Geschicklichkeit“ als Ganzes. Am Set ist die Balance zwischen den Händen besonders wichtig, weil Ihr Euch mit Ihnen sozusagen quer über das Ganze Set bewegt und alle möglichen Instrumente spielt. Beim zaubern (es ist wirklich zaubern im Sinne von David Copperfield gemeint - Anm.d.Übers.) bedeutet „sleight of hand“ soviel wie die spezielle, geschmeidige Art der Bewegung die nötig ist, um gewisse Illusionen und Tricks zu erzeugen. Eine vergleichbare Geschicklichkeit sollte ebenso für uns als Drummer ständig abrufbar und präsent sein. Alle bisher erläuterten Techniken sollten hier je nach Bedarf sorgfältig angewandt werden. Das Tempo für diese Übung beginnt bei ziemlich langsamen 66 BPM - und dort solltet Ihr auch wirklich beginnen.

In Übung A seht Ihr einige Kombinationen bzw. Handsätze, die Ihr benutzen solltet:

1. Nur links
2. Nur rechts
3. Beide Hände gemeinsam und genau gleichzeitig (T= together, gemeinsam)
4. Abwechselndes Sticking, rechts beginnend
5. Abwechselndes Sticking, links beginnend

Übt alle Buchstaben A-I mit diesen 5 Handsätzen jeweils eine Minute lang um optimale Ergebnisse zu erzielen. Ihr solltet mit dieser Übung noch mehr „Push“ und Herausforderung in Bezug auf Tempo, Genauigkeit und Konzentration annehmen als bisher. Ihr könnt als Grundlage für die 5 Handsätze natürlich auch alle möglichen Rhythmen aus anderen Büchern benutzen oder eure eigenen erfinden. Danach solltet Ihr die Übungen mit Euren Füßen statt Händen spielen - besonders dann, wenn Ihr zwei Bassdrums oder ein

Doppelpedal benutzt. Für weiteres Studium an Euren Füßen bzw. Fußtechnik empfehle ich Euch „Bass Drum Control“ von Colin Bailey.

Obwohl diese Rhythmen grundsätzlich mit jeder beliebigen Technik geübt und gespielt werden können, wurden sie von mir mit dem Konzept des Free Strokes im Hinterkopf designed. „Sleight of hand“ ist damit sozusagen eine Art Fortsetzung der Free Stroke Übungen und der „2-50 Exercise“. Benutzt eure Vorstellungskraft um das Spielgefühl zwischen Händen und Füßen zu verbessern. Wenn Ihr das schafft, seid Ihr auf dem besten Weg und könnt jetzt wirklich anfangen zu „zaubern“!

Zu dieser Übung wurde ich durch meinen Schwager Vito Lupo, einen international bekannten Zauberer inspiriert.

THE WEAKER SIDE

Überall in diesem Buch liegt ein wesentlicher Schwerpunkt darauf, Eure jeweils schwächere Hand verstärkt zu fordern und zu trainieren - und die folgende Übung soll Euch in dieser Beziehung sogar noch auf das nächst höhere Level bringen. Falls Ihr Linkshänder seid, dreht alle Stickings dieser Übungen um - keiner kommt hier so einfach davon! Das Konzept besteht aus durchgehenden 16tel Noten, die mit verschiedenen Akzent-Patterns und Stickings gespielt werden sollen, wodurch eben besonders die schwächere Hand gefordert sein soll. Auch hier werden wieder Pull Outs und Control Strokes benutzt, um die Akzente realisieren zu können. Deshalb ist es auch sehr wichtig, daß die Übungen in Section 1 wirklich verstanden und auf ein gewisses Level gebracht wurden um optimale Ergebnisse erzielen zu können.

Ganz oben auf der Seite seht Ihr die vier Sticking Patterns, die in dieser Übung benutzt werden. Spielt diese zunächst mit Low Strokes und achtet auf saubere und gleichmäßige Ausführung. Die Übungen A bis D benutzen diese Bausteine und haben jeweils Akzente, die mit der linken Hand zu spielen sind. Es sind also nicht nur drei Schläge links hintereinander, sondern einer der drei ist gleichzeitig akzentuiert (siehe z.B. A1, A2 oder A3).

Im Pattern A1 ist das Sticking RLLL, der erste Akzente fällt auf „1e“. Die nächsten beiden Schläge links sind Low Strokes. Demnach haben wir es durch das Aufeinanderfolgen eines akzentuierten und eines unbetonten Schläges direkt danach wieder mit einem Control Stroke zu tun. Danach folgt wiegesagt ein weiterer unbetonter Low Stroke; nach diesem solltet Ihr Euch schon nach oben orientieren um den nächsten Akzent auf „1e“ vorbereiten zu können - das alles während Ihr mit der rechten Hand einen Low Stroke auf Zählzeit „1“ spielt. Natürlich gehen all diese Bewegungsabläufe in eurem Spiel rasend schnell vorbei; aus diesem Grund solltet Ihr die technischen Details vorher unbedingt langsam üben. Nur dadurch könnt Ihr sicherstellen, daß alle spieltechnischen Einzelheiten korrekt ausgeführt werden.

Pattern A2 benutzt das gleiche Sticking, der Akzent verschiebt sich jedoch auf „1und“. Daher haben wir es hier mit Pull Out und Control Stroke in direkter Folge zu tun - der erste unbetonte Schlag mit links ist ein Upstroke, es folgt der Downstroke als Akzent auf „1und“, danach sofort der Low Stroke bzw. Tap auf „1unde“. Diese Kombination ist möglicherweise die schwierigste der drei jeweils auftauchenden Varianten von Pull Out und Control Stroke. A3 zeigt einen mit der Pull Out Bewegung erzeugten Akzent auf Zählzeit „1unde“, alle anderen unbetonten Schläge sind auch hier wieder Low Strokes.

Versucht die Übungen auf dieser Seite auch auf Eure Füße zu übertragen, wie ich es für viele andere Übungen in diesem Buch auch empfehle. Ich wiederhole meinen Tip einfach aus dem Grund immer wieder, da viele Drummer noch immer ihre Füße vernachlässigen und damit auch ihre Ausdrucksmöglichkeiten begrenzen. Die Schwierigkeiten sind natürlich anfangs enorm, die Ergebnisse aber dafür ebenso lohnend.

SET UP THE SINGLE STROKE

Ziel der folgenden Übung ist es, die Geschwindigkeit, Kontrolle und Ausdauer beim Single Stroke Roll zu verbessern. Wie schon die Überschrift andeutet erreichen wir das durch ein besonderes, schon auf den Roll „zuarbeitendes“ Pattern im halben Tempo. Obwohl die meisten Drummer nur auf schnelle Einzelschläge scharf sind ist es wichtig zu erkennen, daß es genauso entscheidend ist, erst einmal in den Roll hinein und wieder heraus zu kommen.

Die Übung besteht aus vier Grundmustern A-D, die jeweils vier Takte lang sind. Mit Ausnahme von C hat jedes Pattern zwei verschiedene Handsätze (C hat vier). Übung A arbeitet mit Achtel- und 16tel Noten, B mit Achtel- und 16tel Triolen, C mit Achtelnoten, 16tel Noten und 16tel Triolen; bei den Übungen A-C wird im Grunde mit „hand to hand“ Stickings vorgegangen. Bei D wird als Sticking auf das Rudiment des Single Paradiddles zurückgegriffen.

Nachdem Ihr jeweils die Übungen zuerst in einem langsamen Tempo zur korrekten Einhaltung des Stickings durchgegangen seid, solltet Ihr beim Üben ruhig etwas auf das Tempo - versucht jede Übung mit allen Handsätzen 2 Minuten lang durchzuhalten. Die Achtelnoten im ersten Takt sollten jeweils schon absolut gerade und sicher klingen, wenn es hier schon wackelt, werden die anschließenden 16tel Noten oder 16tel Triolen sicher nicht besser werden. Das Tempo solltet Ihr immer erst dann steigern, wenn Ihr Euch mit einer Übung wirklich sicher fühlt.

Der Single Stroke Roll sollte gleichmäßig und flüssig klingen - ohne Anspannung und Verkrampfung in euren Händen. Diese Übungen sind auch für Eure Füße sehr effektiv - wie im Prinzip alle für die Hände gedachten Übungen sehr gut dazu geeignet sind, aus der Gewohnheit auszubrechen nur oder vorwiegend mit den Händen zu üben.

Ganz bewußt sind hier keine Akzente enthalten - Ihr solltet ganz besonders auf den gleichmäßigen Sound und Lautstärke der einzelnen Schläge achten.

SHUFFLE THE 4-STROKE

Der 4-Stroke Ruff ist ein sehr nützliches Rudiment, aber es ist nicht so leicht ihn auch in schnellen Tempi sauber zu spielen. Ebenso ist es eine Herausforderung, ihn rechts als auch links beginnen zu können oder mit alternativen Stickings zu spielen. Und um diese Gesichtspunkte geht es hier.

Die Grundidee seht Ihr in den Beispielen 1 und 2 oben auf der Seite 69 angedeutet. Die linke Hand spielt einen konstanten Shuffle Rhythmus, bestehend aus punktierten Achtelnoten und 16tel Noten. Der 4-Stroke Ruff wird dann durch entsprechendes „Einschieben“ der jeweils anderen Hand erzeugt - entweder durch Doppelschläge oder Einzelschläge. Beachtet, daß der Akzent im Shuffle Pattern auch hier wieder durch den Einsatz eines Pull Outs zustandekommt.

Die Übungen A bis O verwenden diese beiden genannten Möglichkeiten im Rahmen eines 4/4 Taktes. Zunächst taucht nur ein Ruff an unterschiedlichen Stellen im Takt auf, dann zwei bis Ihr schließlich einen kompletten Takt mit 4-Stroke Ruffs habt. Übt mit beiden angegebenen Stickings auf dem Pad im non-stop Verfahren. Wenn Ihr durch seid, dreht alle Stickings um. Jedes Beispiel sollte 1 Minute lang geübt werden - auch hier könnt Ihr mit den Füßen das gleiche Procedere veranstalten. Ihr könnt beim Üben mit den Füßen auch ohne Pedale üben; die Fersen auf dem Boden aufgesetzt und der Bewegung aus den Fußgelenken.

7-NOTE GROUPING USING 16th NOTES

(16tel Noten in Gruppen zu jeweils 7 Schlägen)

Die hier benutzte Gruppe zu 7 Schlägen ist eine Hand / Fußkombination, die Ihr in dem grauen Kasten auf Seite 72 oben links seht. Diese Übung würde ich nicht unbedingt als eine Art „hot lick“ betrachten sondern sie soll Euch Anregungen liefern, wie Ihr durch ähnliche Patterns etwas mehr Spannung in Euer Spiel bringen könnt.

Hier seht Ihr die sechs verschiedenen „Phasen“ (six different variations), welche die 7er Gruppe beim Durchlaufen (des im Prinzip 7taktigen Patterns) zeigt. Ihr solltet diese zunächst einzeln solange üben, bis Ihr mit allen sechs wirklich vertraut seid.

Wenn Ihr Euch die „One-Measure-Phrase“ auf Seite 72 ansehen stellt Ihr fest, daß die 7er Gruppe zweimal hineinpaßt ($7 \times 2 = 14$): die restlichen zwei 16tel werden mit den Händen aufgefüllt (beachtet die Klammer über den Noten). Dieses Beispiel liefert einen interessanten, eintaktigen Fill der, auf das Set verteilt, schon recht spannend klingt. Analog dazu können wir mit dem zweitaktigen Modell in gleicher Weise vorgehen. Hier paßt die 7er Gruppe viermal hinein, vier Schläge bleiben übrig, die wir diesmal als Doppelschläge zwischen Händen und Füßen anhängen. Genausogut könntet Ihr die vier übriggebliebenen Noten nur mit den Händen oder auch nur mit den Füßen (>Doppelpedal) auffüllen. Versucht mit Euren eigenen Varianten zu experimentieren. Wenn Ihr die Patterns gelernt habt, versucht die Hi-hat mit dem Fuß auf die Viertelnoten durchzuspielen - was wirklich nicht so einfach ist!

Das letzte Beispiel ist für die Verwendung auf eurem nächsten Gig bei einer Hochzeit nicht unbedingt geeignet - es zeigt aber dafür, wie sich die Gruppe von 7 16tel Noten nach sieben Takten wieder auflöst (der achte und der erste Takt sind identisch). Beobachtet, wie sich die ungeraden Gruppen über die Taktstriche hinweg immer weiter verschieben und versucht, den Puls der Viertelnoten und das Schema der 4/4 Takte nachzuvollziehen. Auf geht's!

ODD FEELINGS (Ungerade Metren)

Dies ist eine Drumset - Übung die angeregt wurde als ich feststellte, daß die Taktart 15/8 durchaus Panik bei meinen Schülern auslöste. Die Übung beschäftigt sich damit, wie sehr komplexe Metren dadurch vereinfacht werden können, indem man sie in mehrere, leichter zu begreifende Takte unterteilt.

Um einen 15/8 Takt besser verstehen zu können, trennt man ihn am Besten in zwei verschiedene Grooves - einen 4/4 Takt und einen 7/8 Takt. Das muß natürlich nicht immer genau so in dieser Form passieren - aber es kann ein erster (und relativ bequemer) Schritt sein um ein Metrum zu verstehen, in dem die meisten Drummer gewöhnlich nicht spielen. Innerhalb und während der Fills ist das kontinuierliche Weiterzählen natürlich enorm wichtig, der Fluß der Achtelnoten darf nicht unterbrochen oder gestört werden. Letztendliches Ziel ist es, die Taktart 15/8 so natürlich zu empfinden, daß auch die Unterteilung in zwei oder mehrere Taktarten bzw. Grooves nicht mehr nötig ist. Bei den Fills könnt Ihr im Prinzip alles mögliche spielen was Euch in den Sinn kommt um die beiden Teile des Taktes miteinander zu verbinden.

Teil B ist der wirkliche 15/8 Groove (der auch so empfunden werden sollte). Wenn Ihr hier den Fill spielt versucht wirklich entsprechend der 15 Achtelnoten zu phrasieren. Sobald Ihr das geschafft habt, könnt Ihr den 15/8 Takt auch in Sektionen mit anderen Längen unterteilen z.B. $\frac{3}{4} + \frac{9}{8}$ oder $\frac{5}{4} + \frac{5}{8}$. Zählt die Achtelnoten jeweils auf dieselbe Art wie im gezeigten Beispiel (1+2+3+4+5+ 12345).

Odd Feelings Nr. 2 und 3 folgen derselben Vorgehensweise für 11/8 und 13/8 Takte und sie sollten ebenfalls einiges von der Konfusion bei ungeraden Rhythmen abbauen. Wir sollten nicht vergessen, daß uns diese Problematik nur deshalb so „erschlägt“, weil wir im Regelfall mit solchen Dingen nicht in Berührung kommen und daher auch keinen „Erfahrungsschatz“ mit solchen Metren aufbauen. Wenn wir damit beginnen solche Dinge in unseren Übeplan einzubauen und uns damit beschäftigen werden wir nach und nach mit der Materie vertraut - bis sie uns schließlich (bei entsprechendem Übeaufwand) zur Gewohnheit wird und uns ganz natürlich erscheint.

PRECISION TEST

Oft passiert es, daß unser „Groove“ durch den Mangel an kontinuierlicher Präzision und Kontrolle über unser Spiel gestört oder negativ beeinflusst ist. Präzision und Genauigkeit sind notwendige „Zutaten“ um über unsere Spieltechnik ein gewisses Spielgefühl zu erzeugen. Bei dieser Set - Übung geht es darum, genaues Augenmerk auf die Kontrolle (bzw. den Mangel an Kontrolle) beim Spiel zu haben.

In Übung A beginnen wir damit, die Abstände zwischen drei Noten ständig zu verringern. Es sollte ein genau feststellbarer Unterschied zwischen den Triolen den 16teln und dem Drag bestehen. Wichtig: Beginnt jeweils mit Eurer schwächeren Hand, den der „Groove“ kann nur so gut werden wie „das schwächste Glied in der Kette“ sprich an Eurem Körper. Spielt z.B. zwei volle 4/4-Takte von der Triolenfigur, das gleiche mit den 16teln und dann mit dem Drag. Bei A3 solltet Ihr noch im letzten Takt der 16tel Figur mit dem Drag beginnen und die Viertelnote auf dem Downbeat „1“ spielen.

Übung B basiert auf dem gleichen rhythmischen Grundmuster, jedoch sind die ersten beiden Schläge der Triolenfigur verdoppelt - daher solltet Ihr, um die nötige Genauigkeit gewährleisten zu können zunächst wesentlich langsamer üben. Alle Figuren bei B werden in ihrer Eigenschaft als 5-Stroke-Roll mit Doppelschlägen begonnen.

Übung C folgt dem gleichen Prinzip, hier haben wir allerdings drei Doppelschläge im Handsatz eines 7-Stroke-Rolls. Da wir hier natürlich das schwierigste der drei gezeigten Rudiments in den Griff bekommen müssen, werden sicherlich auch alle möglichen Probleme bei der präzisen Abstimmung unseres Bewegungsablaufes deutlich werden. Wenn Ihr feststellt, daß Ihr bei diesen Übungen Defizite habt - hervorragend! Jetzt wißt Ihr, woran Ihr arbeiten müßt. Wenn Ihr die Übungen ohne Probleme spielen könnt - auch gut! Ihr festigt damit Eure schon vorhandenen Fähigkeiten. Experimentiert mit den Übungen und entwickelt auch Eure eigenen Konzepte.

SHUFFLING THE 16th's (Geschuffelte, ternär interpretierte 16tel Noten)

Dies ist eine weitere Übung, mit der Ihr Eure Sicherheit in puncto rhythmischer Kontrolle festigt und eure jeweils schwächere Hand bzw. Fuß trainiert. Es gibt gewisse Parallelen zu „INTERVENTION OF FLAMS“, wo eine Hand ein gleichbleibendes Pattern (Ostinato) spielt während die andere Hand alles mögliche darüber (oder hier dazwischen) spielt. Das jeweils auf der Seite ganz oben gezeigte Ostinato wird mit der schwächeren Hand gespielt während die stärkere Hand die von 1 bis 15 durchnummerierten Rhythmen spielt (die jeweils genau in die Zwischenräume des Ostinatos passen). Ihr erzeugt also durch die Summe von rechter und linker Hand durchgehende 16tel Noten.

Auf der ersten Seite ist das Ostinato ein typisches Shuffle - Pattern, die stärkere Hand spielt jeweils auf den Zählzeiten „e und“ an unterschiedlichen Positionen innerhalb des Taktes. Die „Dichte“ der Rhythmik nimmt zu bis am Ende alle 16tel Lücken ausgefüllt sind (Nr. 15).

Das Ostinato wechselt auf jeder Seite, so daß Ihr am Ende der vier Seiten alle möglichen Ostinati auf Basis von jeweils zwei 16tel pro Viertelzählzeit durchhabt. Wenn Ihr Euch damit wohl fühlt, spielt mit der rechten Hand quer über das ganze Set und seht wie viele Möglichkeiten sich Euch dadurch bieten. Versucht die Übung auch mit Euren Füßen zu spielen.

Die Übung wurde absichtlich ohne Akzente dargestellt - Ihr solltet daher auch auf gleichmäßige Lautstärke aller Schläge achten; auch wenn Ihr das Tempo beschleunigt.

THE 4-STROKE RUFF

Dieses Rudiment kann in alternierendem Sticking abwechselnd rechts links oder auch mit Doppelschlägen verwendet werden. Es ist sehr nützlich, um die Soundbalance zwischen Händen und Füßen zu erlernen bzw. zu verbessern. Die Beispiele 1 bis 4 sind vier verschiedene

Stickings für den 4-Stroke Ruff. Ihr solltet damit gut zurechtkommen und Euch beim spielen wohl fühlen bevor Ihr weitergeht.

In den Übungen A-D wird das Pattern auf das Drumset angewandt, die stärkere Hand auf dem Standtom und den „führenden“ Fuß auf der Bassdrum.

- In Übung A ersetzt ihr einfach die Schläge der linken Hand durch den rechten Fuß auf der Bassdrum. Achtet auf gleichmäßige und ausgewogene Sound- und Lautstärkeverhältnisse zwischen Hand und Fuß - ganz so, als würdet Ihr die Übung mit euren beiden Händen spielen.
- Übung B kehrt das Sticking um.
- Übung C verdoppelt die Schläge von Hand und Fuß.
- Übung D kehrt dies wiederum um und beginnt mit der Bassdrum.

Um dies möglichst bequem zu realisieren solltet Ihr Euch vorstellen, daß Hand und Fuß eigentlich eine als Einheit ausgeführte Bewegung vollziehen - aber zwei Schläge erzeugen. Wenn Ihr die Übung im Gegensatz dazu sehr langsam ausführt, spielt Ihr vier separate Noten. Sowie Ihr das Tempo steigert werden daraus im Grunde zwei Bewegungen, die vier Schläge erzeugen.

Spielt die ganze Seite auch mit umgekehrten Handsätzen. Mit der stärkeren Hand zu spielen wird sicher leichter sein - die wahre Herausforderung ist aber, mit der schwächeren Hand zu beginnen. Ganz unten auf der Seite seht Ihr ein Anwendungsbeispiel (Application), wie Ihr diese Bewegung innerhalb eines Grooves verwenden könntet. Ihr könnt dieses Beispiel dazu benutzen, um von dort ausgehend Eure eigenen Pattern zu kreieren - und damit geht's erst richtig los!

GROOVE FACILITY

Diese Übung soll Euer Vokabular im Bereich Grooves erweitern; besonders in der Richtung, daß Ihr Akzente in das Spiel Eurer Hände einfügen könnt und trotzdem totale Freiheit mit Euren Füßen entwickelt. So gesehen geht es also um eine Anwendung von Pull Outs und Control Strokes. Beginnt mit Übung 1, hier sind alle Noten als Low Strokes gespielt außer dem Akzent, der als Half Stroke ausgeführt werden soll. Eure starke Hand spielt auf dem Ride Becken, für den Akzent auf der Snare verwendet Ihr am Besten die Moeller Technik, die hier mit der Kombination von Pull Out und Control Stroke arbeitet. Übt Beispiel 1 solange, bis Ihr wirklich kontinuierlich guten Sound und Feel erzeugt, der Akzent sollte klar und deutlich erkennbar sein.

In Nummer 2 wird die Hihat mit dem Fuß auf dem Downbeat dazugenommen. Achtet auf die Lautstärke - und Soundbalance und achtet darauf, daß es wirklich „groovt“! Übung 3 bringt die Bassdrum mit ins Spiel. Versucht, nach dem Schlag Euren Fuß „abzustellen“ und den Bassdrum - Schlegel nicht ans Fell zu drücken. Je entspannter Eure Bewegungen sind, je entspannter wird auch der Sound sein den Ihr erzeugt. Achtet besonders auf die Soundbalance - Ich schlage vor die Bassdrum auf demselben Lautstärkelevel zu spielen wie den Akzent, was z.B. bei funk - oder fusionorientiertem Spiel empfehlenswert ist.

Die folgenden Beispiele 4-8 verändern das Bassdrum - Pattern und fordern Eure Unabhängigkeit. Achtet auch darauf, daß keine Flams bei gleichzeitig mit Hand und Fuß gespielten Noten zu hören sind. Wenn Ihr damit noch größere Schwierigkeiten haben solltet, geht zurück zur „Combination Exercise“ und arbeitet am konkreten Problem. Achtet auch auf korrekte Ausführung der gelernten Techniken von Pull Out Control Stroke und den Moeller - Akzent während sich die Bassdrum - Figur verändert. Kreiert Eure eigenen Grooves und mischt die gezeigten Beispiele miteinander.

Versucht eigene Komponenten mit den Übungen zu mischen und damit wirklich Eurer eigenen musikalische Identität näherzukommen - verschiebt die Akzente um weitere Variationen zu erhalten. Für weiteres Studium in dieser Richtung empfehle ich David

Garibaldis Bücher „FUTURE SOUNDS“, „THE FUNKY BEAT“ sowie seine weiteren Bücher und Videos.

CONCLUSION (SCHLUßWORT)

Wenn Ihr nun an allen Übungen in diesem Buch auf die beschriebene Art gearbeitet habt - Glückwunsch. Ihr habt mit viel Disziplin einen ersten Schritt in einer Richtung unternommen, die Euch völlig neue Möglichkeiten in Bezug auf die Erweiterung eurer musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Das ist sehr wichtig!

Der Free Stroke und die Moeller Technik funktionieren in Verbindung miteinander. Es geht in jedem Fall um Entspannung und Lockerheit beim Spiel, das Ziel das es uns erlaubt unsere Ideen durch entsprechende Bewegungen ausdrücken zu können. Denkt einmal über die unvorstellbar kurze Zeitspanne nach die zwischen einem Gedanken und dessen Umsetzung in Worte liegt. Im Idealfall solltet Ihr vergleichbare Fähigkeiten bei eurem Spiel am Set besitzen. Mit den gezeigten Techniken und Übungen könnt Ihr Eure Limits überwinden und diesem Ziel näherkommen.

Ich habe die vorliegenden Informationen in diesem Buch von vielen großartigen Drummern und Lehrern über viele Jahre zusammengetragen und begann mit der Niederschrift des Konzepts für dieses Buch Mitte der 70er Jahre. „Steel sharpens steel and man sharpens man“ (will etwa meinen: Stahl schärft Stahl und Menschen motivieren und verbessern sich ebenfalls gegenseitig, Anm.d.Übers.). So wie Ihr Euch selbst verbessert, verbessert Ihr auch andere und gebt Anstöße.

Um die Resultate aus diesem Buch wirklich zu optimieren, müßt Ihr regelmäßig üben. Ihr solltet Euch jedoch nicht dazu zwingen, habt Spaß daran zu lernen und lernt Spaß daran zu haben! Es gibt keine Fehler sondern nur unerwartete Möglichkeiten und Entdeckungen. Wenn man regelmäßig übt fühlt man sich beim Spielen einfach besser, was auch das Spielgefühl der ganzen Band verbessert was wiederum auch bewirkt, daß die Stimmung des Publikums sicherlich auch besser ist. Es liegt in Eurer Hand und die lohnenden Ergebnisse warten eigentlich nur auf Euch!

Es gibt einiges, das Ihr beim Fortsetzen Eures Studiums berücksichtigen solltet. Zuhören ist alles - Ihr solltet eine Menge Zeit einfach auch damit verbringen, guten Drummern zuzuhören und Ihr Spiel zu analysieren. Euer Studium für spieltechnische Dinge sollte, obgleich es wichtig und unverzichtbar ist, einen kleineren Teil Eurer Übezeit ausmachen. Macht Euch klar, daß die Musikalität Eures spielerischen Ausdrucks am Set das letztendliche Ziel ist.

Das Zusammenspiel mit anderen Musikern ist der Schlüssel dazu, das anzuwenden, was Ihr hier gelernt habt. In dieser Situation seid Ihr wirklich als Musiker und Künstler mit Eurer eigenen „Stimme“ und Eurem individuellen Ausdruck gefragt.

In diesem Buch geht es vorrangig um Bewegung - Eure Bewegung - um die künstlerischen Möglichkeiten und kreative Freiheit ständig zu verbessern. Dieser erste Schritt wird Euch auf ein höheres Level des Ausdrucks Eurer Emotionen bringen. Ich möchte Euch dabei helfen Türen zu öffnen, die Euch Wege zu mehr Spielkomfort erschließen. Strebt nach weiterführendem Unterricht und führt Eure Bemühungen mit der gleichen Intensität weiter mit der Ihr jetzt begonnen habt. Nur durch Eure eigenen Anstrengungen seid Ihr so weit gekommen, nun baut die Möglichkeiten weiter aus - Ihr seid jetzt am Zug - **IT'S YOUR MOVE!**

BEGRIFFSDEFINITIONEN

Im Text von IYM werden einige immer wiederkehrende Begriffe benutzt, die mittlerweile auch im deutschen Sprachgebrauch durchaus üblich sind und sich nur sehr sperrig oder nicht sinnvoll übersetzen lassen und deshalb nicht ins Deutsche übertragen wurden. Eventuell gibt es aber dennoch Verständnisprobleme - aus diesem Grund hier eine Liste mit Definitionen dieser Begriffe.

Control Stroke	Kombination aus Downstroke und Tap (Rebound)
Downstroke	Schlag mit Bewegungsrichtung nach unten
Formal	„formell“ > Free Stroke > „klassische“ Bewegung des Handgelenks
Free Stroke	i.d. Tradition von G.L. Stone orientierte eher „klassische“ Bewegung
Full Stroke	Schlag aus großer Stockhöhe
Fulcrum	die Position und Art wie und wo der Stock genau fixiert wird
Half Stroke	Schlag aus mittlerer Stockhöhe
Informal	eigentlich „informell“, „weniger förmlich, steif etc.“ > Moeller Whip
Low Stroke	Schlag aus geringer Stockhöhe, (vgl. auch Tap)
Matched Grip	Bezeichnung für identische Stockhaltungen rechts und links
Moeller Technik	nach S.A. Moeller benannte Technik > wellenartige Bewegung
Moeller Whip	die wellenartige / peitschenartige Bewegung der Moeller Technik
Pull Out	Kombination aus Upstroke und Downstroke
Rebound	Der „Rückprall“ des Stockes von Fell oder Pad etc.
Shock Absorber	der Bereich der Handfläche zwischen kleinem Finger und Handgelenk
Upstroke	Schlag mit Bewegungsrichtung nach oben
Wrist	Handgelenk