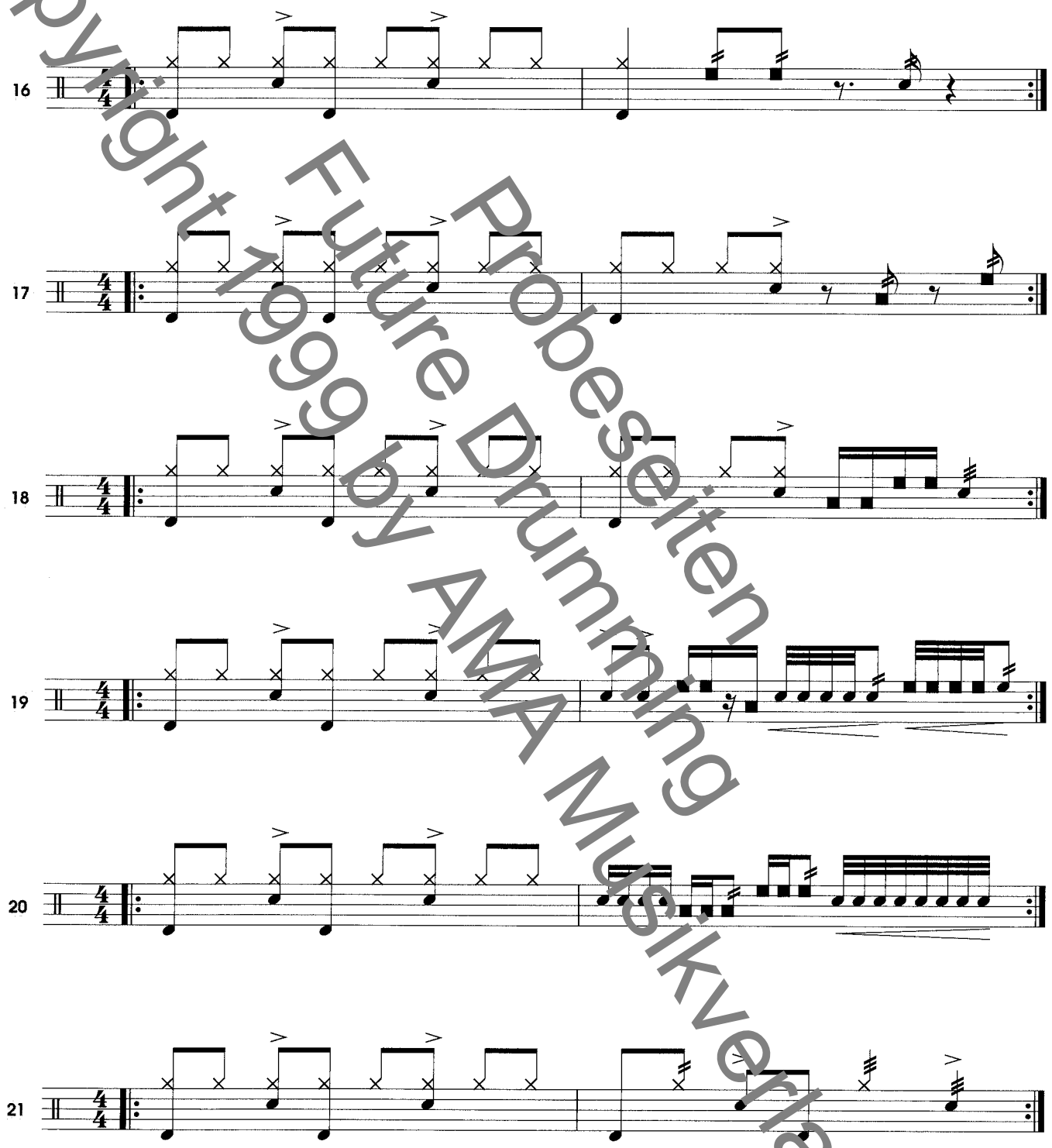
Übungen mit "Preßstops"

Preßstops nenne ich es, wenn du mit beiden Drum Sticks kurz in das Snare-Fell hereinpreßt - ganz in der Art eines Preßwirbels, den du in der Bewegung abstoppst. Dies ist ein sehr toller Effekt bei vielen Grooves. Probiere die unterschiedlichsten Stellen bei deinen Snare Drums aus und du wirst viele verschiedene Tonhöhen aus deinen Snare Drums herausholen!



Copyright 1999 by AMA Musikverlag
Probeseiten Future Drumming

© 1999 by AMA Musikverlag

Soundtips

Drum`n`Bass, Dancefloor, Electro, House usw. sind alles Musikrichtungen, deren Schlagzeugsounds vornehmlich von Drum-Computern, Samplern oder Sequenzern stammen. In diesem Kapitel möchte ich dir Anregungen geben, wie du verschiedene elektronische Klänge auch am Akustik-Schlagzeug reproduzieren kannst. Oftmals glaubt man, gerade weil diese Musikrichtungen fast immer am Computer produziert werden, daß man sich als Schlagzeuger mit seinem Instrument in diesen Bereichen nicht etablieren kann. Und doch kann man mit wenig Aufwand und etwas Einfallsreichtum eine Menge Sounds am Akustik-Schlagzeug kreieren. Wenn du bedenkst, daß man eigentlich durch die Erfindung von Drum-Maschinen akustische Drum Sounds nachahmen wollte, müssen sich doch auch wiederum Möglichkeiten finden, den umgekehrten Weg zu gehen, und zwar elektronische Sounds am Akustik-Drum Set zu reproduzieren! Einige von vielen Möglichkeiten habe ich dir hier aufgeschrieben. Höre dir Drummer wie René Creemers, Carter Beauford, JoJo Mayer, Joey Heredia oder auch Stephen Perkins an, sie alle benutzen z. B. verschiedene Percussion-Instrumente, interessante Beckenvariationen, verschiedene Snare Drums oder interessante Stimmungen ihres Schlagzeuges, um ausgefallene, außergewöhnliche Sounds zu kreieren. Experimentiere viel herum und sei kreativ!
In den einzelnen Kapiteln hier im Buch findest du verschiedene Informationen zu Sounds! Einige von vielen möglichen Ideen gebe ich dir hier:

Drum Set Tuning

Bassdrum:

TIP 01: Stimme die Bassdrum (22'er) sehr hoch und offen, ähnlich einer Jazz-Bassdrum. Dieser "boomige" Bassdrum Sound wird bei sehr vielen Hip Hop-, Drum`n`Bass- oder auch Dancefloor-Nummern angewandt. Indem du den Bassdrum-Schlegel im Fell "liegenläßt" oder ihn "herausnimmst", erhältst du verschiedene Klangcharakteristika.

TIP 02: Um diesen Sound noch zu verstärken, kann es auch sehr interessant sein, eine zweite Bassdrum vor die eigentliche zu stellen, um diesen "Boom"-Effekt-Sound noch künstlich zu verlängern. Bei der Produktion zur CD des Buches sind wir so verfahren und haben eine kleine 18'er Bassdrum, auf einen kurzen Ton gestimmt, vor die eigentliche 22'er Bassdrum positioniert. Durch diesen "Sub Woofer" konnten wir viele Soundmöglichkeiten realisieren.

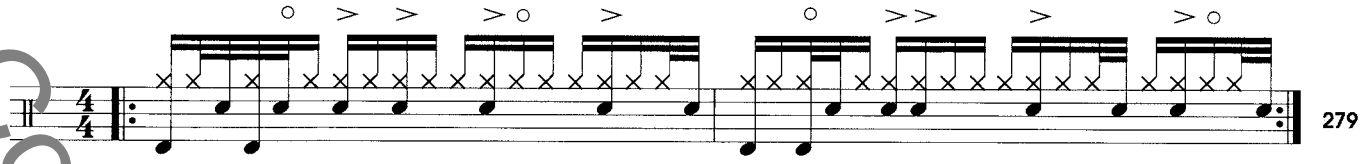
TIP 03: Indem du das Fell so "schlapp" spannst, daß es nur noch Falten wirft, erhältst du einen wohl am ehesten als "Waschlappen" zu bezeichnenden Sound. Dieser Sound wird auch bei vielen Old School Hip Hop-Scheiben, Ragga- oder Trip Hop-Songs verwendet.

Snare Drums:

TIP 04: Durch alleiniges Abkleben der Snare Drum kannst du ihren Eigenklang schon gewaltig ändern. Probiere verschiedene Möglichkeiten einfach aus, nahe dem Fellrand oder der Snare Drum-Mitte.

Copyright 1999 by AMA Musikverlag
Probeseiten Future Drumming

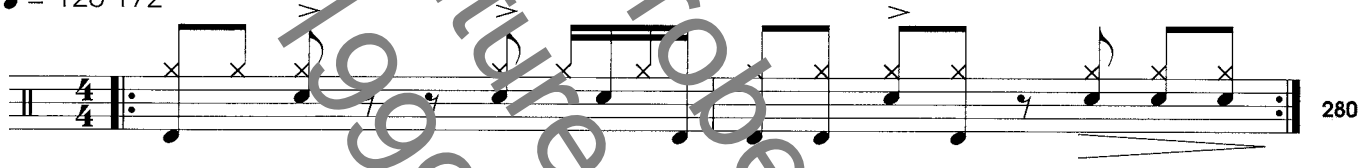
© 1999 by AMA Musikverlag

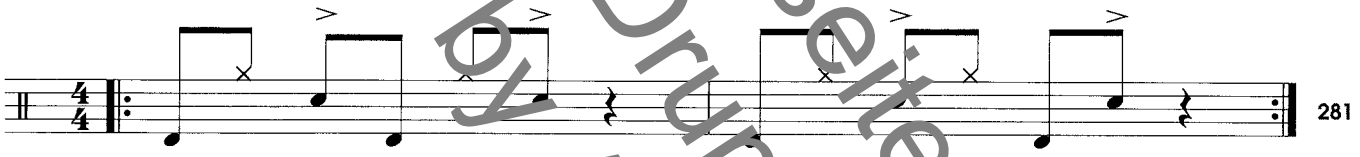


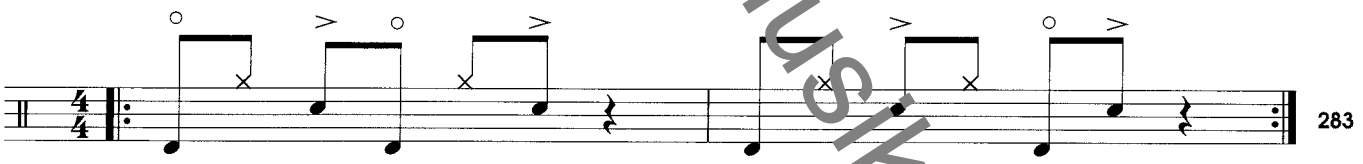
Breakbeat Patterns in Drum`n`Bass

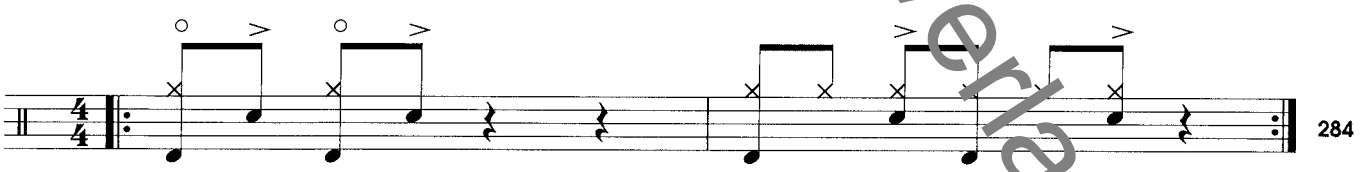
Ich habe dir hier einige typische Breakbeat Patterns aufgeschrieben, die in der Drum`n`Bass-Musik häufig vorkommen. Natürlich gibt es noch unzählige andere Kombinationen, probiere verschiedene aus. Nimm auch die Breakbeat Patterns aus dem Kapitel "Breakbeat" mit hinzu. Verwende sie ebenfalls bei den Play Along-Songs.

♩ = 120-172









Copyright 1999 by AMA Musikverlag
Probeseiten Future Drumming

© 1999 by AMA Musikverlag

Trip Hop

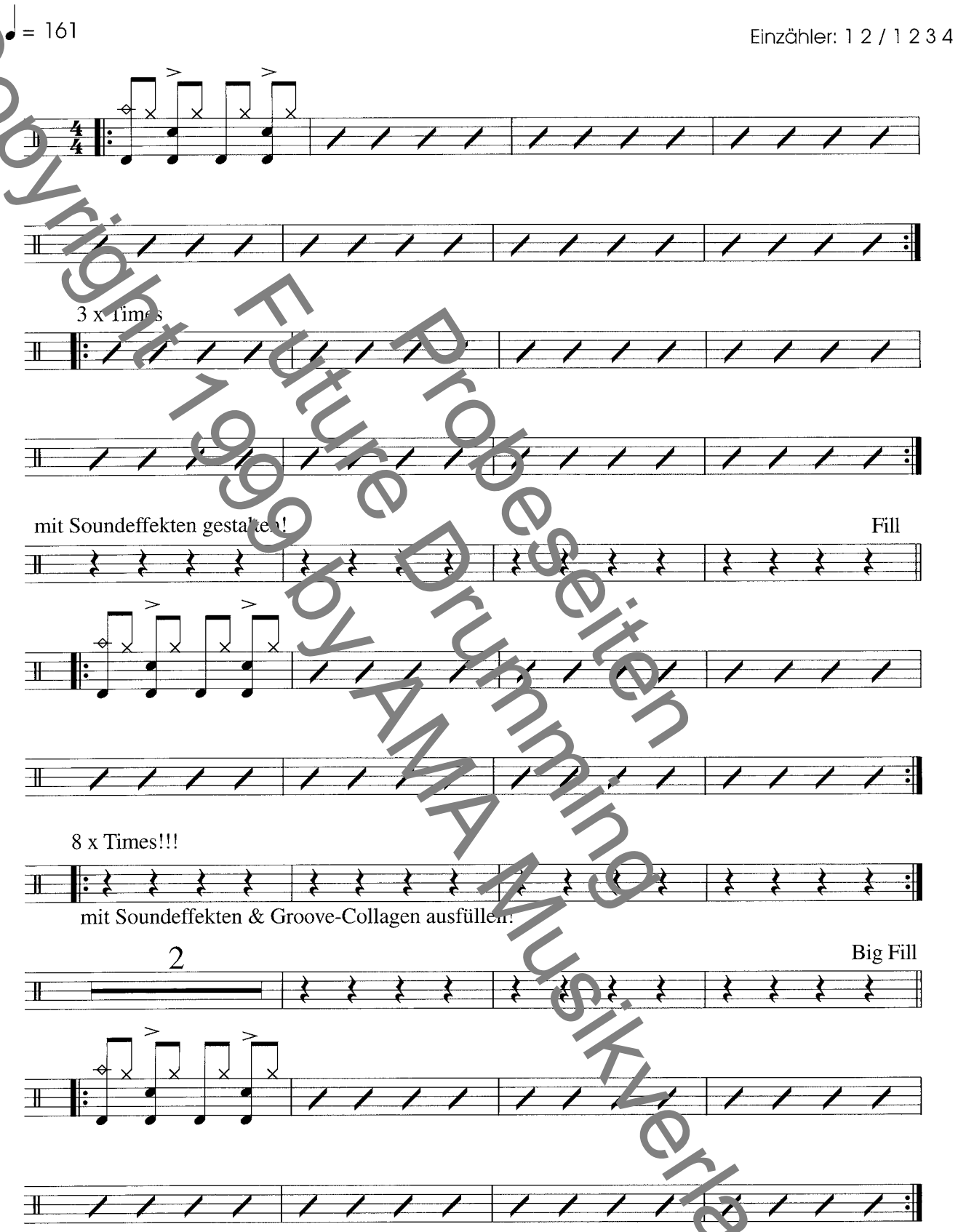
Um 1993 entwickelte sich in England eine Art Gegenbewegung zu den immer schneller, abstrakter und noch komplexer werdenden Drum`n`Bass-Tracks, sie wurde unter dem Begriff Trip Hop bekannt. Die Drum`n`Bass- und Trip Hop-Szene sind sehr eng miteinander verbunden und entstanden fast parallel zueinander. Vorreiter für die Trip Hop-Szene und maßgeblich stilbildend für den Sound waren die Coldcut Masterminds Matthew Black und Jonathan Moore. Sie gründeten das Label "Ninja Tune" und legten somit die Grundlage für Trip Hop.
Die Trip Hop-Szene arbeitet ähnlich wie beim Drum`n`Bass mit Breakbeat-Elementen. Diese lehnen sich aber vielmehr an die von Kool DJ Herc in den 70er Jahren vorgelegten Breaks an, was Tempo und Struktur angeht. Man könnte Trip Hop auch als eine Verbeugung vor der Old School of Hip Hop (als "Old School" bezeichnet man die Atmosphäre und Instrumentierung eines Musikstils in den Anfängen) ansehen. Denn DJs wie Krush, Food oder Coldcut lassen in ihren Veröffentlichungen viele Elemente des alten Hip Hop wieder aufleben. Trip Hop ist kein reines Studioprojekt, welches nur mit Samplern arbeitet, sondern wird auch mit Live-Musikern eingespielt und aufgeführt.
Innerhalb der Trip Hop-Szene gibt es verschiedene Lager, die unterschiedliche Stilelemente in den Vordergrund stellen. So stehen Gruppen wie "Portishead" oder "Massive Attack" für eine sehr düstere, langsame und schwermütig-getragene Richtung des Trip Hop, während die Stücke der Gruppen wie "4 Hero", "Abstract Truth" oder "De-Phonz" mehr auf Groove-Elementen basieren. Trip Hop geht - wie viele andere Musikrichtungen auch - eine Symbiose mit weiteren Musikstilen wie Jazz, Disco oder Metal ein.
Andere wichtige Trip Hop-Labels sind "Mo Wax" und "Wall Of Sound" mit Künstlern wie "Howie B", "Submarine", "Bomb the Bass" oder "Yella".
Live wird Trip Hop, aufgrund des gemäßigteren Tempos, häufig mit einer vielköpfigen Band umgesetzt, wobei die Grenzen zwischen Drum`n`Bass und Trip Hop immer wieder fließend sind. Hier sind es Bands wie "Herbaliser", "Bustle & Out", "4 Hero" oder die belgische "Dem-i-Sex", die in diesem Genre bekannt geworden sind.

Allgemeine Erklärungen zu Trip Hop

Trip Hop ist die wohl bekannteste Form, Live-Drums bei Studio- und Live-Produktionen einzusetzen. Viele Drum Grooves entstammen der Ära des Hip Hop. Trip Hop geht häufig eine Liaison mit Musikstilen wie z. B. Jazz, Latin oder Rock ein. (Aus dieser Beziehung ist später dann die Richtung des Big Beat entstanden.) Dieses wirkt sich auf die Wahl der Grooves oder Akkorde aus, wobei der grundsätzliche Charakter des Trip Hop immer erhalten bleibt.
Trip Hop wird an den Drums eher ruhig, gooveorientiert gespielt, im Gegensatz zu Drum`n`Bass. Verschiedenartige Sounds und Soundcollagen sind hier vordergründig. Bei Trip Hop-Tracks wechseln sich häufig verschiedene Grooves innerhalb des Tracks ab. Hierbei gibt es meistens einen "Hauptgroove", der im Mix recht weit vorne steht, und einen oder mehrere "Nebengrooves", die im Mix weiter hinten stehen und meistens mit Effekten versehen sind. Der Groove wird auch häufig unterbrochen, um verschiedene Soundcollagen wie z. B. Scratchen, sphärische Sounds oder Vocal Samples einzufügen. Bei der HiHat wird sehr oft mit dem Stilmittel gearbeitet, daß man den Achtel-Groove der HiHat unterbricht, um so einen Breakbeat zu erzeugen. Dies geschieht z. B. durch Weglassen der letzten Noten des HiHat Gooves, wodurch man den Eindruck bekommt, daß der Groove schlagartig aufhört

Copyright 1999 by AMA Musikverlag
Probeseiten Futura Drumming

Techno CD-Track 46



Copyright 1999 by AMA Musikverlag
Future Drumming
Probeseiten

© 1999 by AMA Musikverlag