

FEATURE

Das Ride Becken im Jazz

Zukünftig werden wir regelmäßig interessante Artikel aus dem Mitgliedermagazin der P.A.S.: „Percussive Notes“ übersetzen.
Von Dan DiPiero

Nahezu jedes Schlagzeuglehrbuch geht in gewisser Weise auf das Ride Becken ein, doch ein Drummer wird sich normalerweise erst in einem fortgeschrittenen Lernstadium mit den besonderen Aspekten des Jazz Ride Patterns im Einzelnen beschäftigen. Da diese Lernphase aber erst dann stattfindet, wenn sich bereits bestimmte Unarten im Spiel manifestiert haben, gestaltet sich das Studium dieses Themas schwieriger, als es gleich zu Beginn gewesen wäre. Aus diesem Grunde werde ich versuchen, so ausführlich wie möglich darauf einzugehen, um sämtliche Aspekte des Ride Patterns abzudecken.

Nicht alle hier dargelegten Informationen werden anfängertauglich sein. Eine eingehende Auseinandersetzung mit dem Ride Pattern wird jedoch dem bereits fortgeschrittenen Schlagzeuger sicherlich dabei helfen, sein Instrument besser zu beherrschen, und den Lehrer für mögliche Probleme seiner Schüler mit dem Swing Feeling sensibilisieren.

DER RHYTHMUS

Die meisten Schlagzeuger sind zwar mit dem Standard-Ride Pattern im Jazz vertraut, doch viele sind sich der rhythmischen Variationsmöglichkeiten innerhalb dieses einen Patterns nicht bewusst. Je nachdem, in welche Subdivisions bzw. Untereinheiten man die Rhythmen unterteilt, kann beim Ride Pattern das „Feeling“ von Spieler zu Spieler variieren. Nachstehend ein Beispiel, wie das Pattern üblicherweise notiert ist:



Auf den ersten Blick mag dies ziemlich eindeutig erscheinen, aber was bedeutet es eigentlich, „die Achtel zu swingen“ („swing 8ths“)? Einige verstehen darunter vielleicht folgende Interpretation des Patterns:



Bei anderen bedeutet es, dass das Pattern wie folgt gespielt wird:



Es gibt einen bedeutenden Unterschied zwischen diesen Interpretationen. Wo das Beispiel mit der punktierten Achtel- und der 16tel-Note eine sog. „Skip Note“ generiert, die viel näher an der nachfolgenden Viertelnote liegt, ergeben sich bei dem triolischen Beispiel hingegen viel gleichmäßigere Abstände zwischen den Noten, wobei das Ride Pattern folgende Unterteilung aufweist: „TRIP-a-let, TRIP-a-let TRIP-a-let TRIP-a-LET“. Viele Schlagzeuger neigen naturgemäß zu der einen oder anderen Interpretation, was dann auch Teil ihres ganz persönlichen Stils ausmacht. Zwar ist keine dieser Interpretationen legitimer als die andere, dennoch ist es wichtig, dass man innerhalb ein und desselben Stückes nicht zwischen verschiedenen Interpretationen hin- und herwechselt, wie es bei unerfahrenen Spielern gerne vorkommt. Unbeabsichtigte Veränderungen bei der Interpretation der Achtelnoten bauen im Ensemble unterschwellig eine Anspannung auf, da gute und versierte Jazzmusiker immer auf ihre Bandkollegen hören und versuchen werden, zu einer Art Konsens bei der Phrasierung der geswingten Achtel zu kommen. Ein Drummer, der - unbewusst - in seiner Art der Interpretation von Minute zu Minute schwankt, erzeugt eine solche Anspannung, weil sich die verschiedenen Interpretationen aneinander reiben. In einem noch ungünstigeren Szenario wechselt der Drummer zwischen geraden und ge-

swingten Achteln, manchmal sogar mehrmals innerhalb weniger Sekunden. Idealerweise sollte der Spieler mit allen Interpretationen vertraut sein, so dass schließlich die Musik darüber entscheidet, welche davon angezeigt ist. Sehr vereinfacht ausgedrückt bietet sich für eine „Elvin“-typische Nummer wie „Witch Hunt“ die triolische Interpretation an, während für ein traditionelleres Stück im Stile eines Errol Garner die Variante mit der punktierten Achtel eher die Interpretation der Wahl wäre. Das wichtigste Gebot ist es jedoch, auf die anderen Musiker im Ensemble zu hören und zu versuchen, sich der Swing-Interpretation der Gruppe anzupassen.

SPIELFLÄCHE

Die ideale Spielfläche auf dem Ride Becken liegt genau unterhalb der Mitte, und zwar näher am Rand als an der Kuppe. Spielt man zu nahe am Rand, erzeugt man einen undefinierten, verworrenen Sound; spielt man hingegen zu nahe an der Kuppe, bekommt man einen harten, sehr staccato klingenden Sound. Genau in der Mitte zwischen Rand und Kuppe zu spielen kann eventuell etwas Resonanz kosten, je nachdem welche Art von Becken man verwendet. Viele Schüler wissen dies zwar, aber entweder vergessen sie es oder achten einfach nicht mehr auf ihre Anschlagstelle, weil sie sich auf musikalisch komplexere Aufgabenstellungen konzentrieren. Man sollte sich selbst oder dem Schüler die richtige Anschlagstelle intensiv bewusst machen. Außerdem darf man nicht vergessen, dass Trommeln wie Becken eine unendliche Vielfalt an Sounds erzeugen können. Hin und wieder kann es also angebracht sein, auf eine andere Spielfläche auf dem Becken zu wechseln, wenn der Klangeffekt musikalisch stimmig ist. Es gibt jedoch einen Unterschied zwischen dem bewussten Erkunden und Ausprobieren der klanglichen Möglichkeiten des Beckens und einem simplen ziel- und gedankenlosen Umherwandern auf dem Instrument.



Die Standardspielfläche

AUSFÜHRUNG

Viele Spieler fügen dem Ride Pattern an unterschiedlichen Stellen des Beats unbewusst Akzente hinzu. Einige neigen in nahe liegender Weise dazu, die „2“ und „4“ zu betonen, sodass das Pattern schließlich wie folgt klingt:



Dies klingt gut, da dieser Akzent mit der Hi-hat zusammenfällt und mit dem Swing-Groove harmonisiert; wird diese Interpretation bewusst gewählt, kann man damit die Band richtig zum Swingen bringen. Diese Technik birgt jedoch die Gefahr, dass jede auf die „2“ und „4“ folgende Note im leiser werdenden Bounce Stroke untergeht, der fast immer mit dieser Art der Interpretation einhergeht. Seltsamerweise gewöhnen sich andere Spieler wiederum genau das Gegenteil an, sodass das von ihnen gespielte Pattern wie folgt klingt:



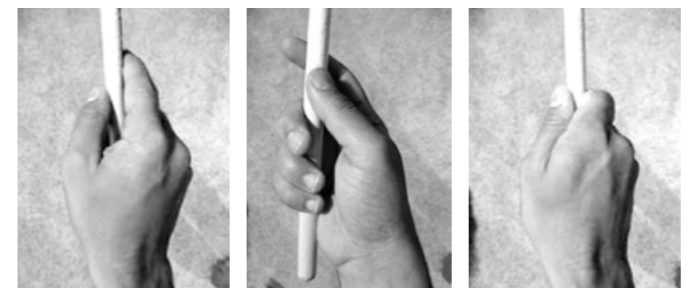
Diese Art der Ausführung ist aus naheliegenden Gründen problematisch. Die Akzente kollidieren in direkter Weise mit einem anderen Akzente ausführenden Körperteil des Drummers, nämlich dem Fuß, der die Hi-hat spielt.

Außerdem gerät ein Swing-Chart, bei dem die „1“ und „3“ betont werden, äußerst sperrig, da so die gesamte Band in ein Zwangskorsett gesteckt wird; die Band „groovt“ einfach nicht, und man kann nicht genau sagen, wo der Fehler liegt und wie man ihn ausmerzen kann.

Neben der Akzentuierung auf „2 und 4“ besteht eine dritte mögliche Option darin, im Pattern auf sämtliche Akzente zu verzichten, dafür aber alle vier Viertelnoten gleichmäßig laut zu spielen. Lediglich die „Skip Note“ sollte weniger akzentuiert gespielt werden, so dass der vom Bass kommende, nach vorne treibende Viertelnotenpuls verstärkt wird. Ein Musterbeispiel hierfür ist Jimmy Cobb (z.B. Kind of Blue von Miles Davis). Er spielt sehr häufig nur Viertelnoten auf dem Ride Becken, und das swingt unglaublich!

TECHNIK Grundlagentechnik

Wie bei jedem das Schlagzeugspiel betreffenden Aspekt habe ich auch hier festgestellt, dass sich das Ride Becken am besten mit dem Back Fulcrum Grip spielen lässt. Diese Stockhaltung lässt den stärksten Rebound zu, und die hinteren Finger werden dabei so positioniert, dass sie bei der Ausführung des Ride Patterns nicht nur hilfreich sind, sondern sogar maßgeblich daran beteiligt. Ein weiterer entscheidender Vorteil liegt darin, dass der Stock bei dieser Technik naturgegeben locker und entspannt in der Hand liegt, ganz im Gegensatz zum Front Fulcrum Grip, bei dem häufig zwischen Daumen und Zeigefinger eine Anspannung auftritt, die gelegentlich bis zur Unbeweglichkeit oder Starre führt.



Back Finger Grip

(Man beachte, wie sich hierbei die Hand ganz natürlich öffnet)

Nach oben gewandte Ansicht der Hand

Front Fulcrum Grip

(Man beachte die Muskelanspannung)

Eine Änderung der Stockhaltung stellt oft eine recht große Hürde dar, was jedoch nicht notwendigerweise die Qualität des Spiels beeinträchtigt, vorausgesetzt die aktuell verwendete Stocktechnik gestattet einen vollständigen, natürlichen Rebound und ermüdet den Spieler nicht. Einige Stockhaltungen sind problematischer als andere, wie beispielsweise der Griff, bei dem sich die hinteren Finger des Drummers ruckartig vom Stock „abspitzen“. Meiner Erfahrung nach fördert der French Grip (mit nach oben zeigendem Daumen) bis zu einem gewissen Grad diese Untugend, obwohl ich ihn selbst bei meinem Spiel einsetze. Eine mehr am American Grip angelehnte Stockhaltung, bei welcher der Stock hauptsächlich von den hinteren Fingern – ähnlich wie in einer „Wiege“ eingebettet – gestützt wird, begünstigt eher den angestrebten Kontakt zwischen Fingern und Stock. Hierbei geht es vor allem darum, dass die Technik lediglich ein Werkzeug ist, um den Sound und das Feeling zu erzeugen, die erwünscht sind. Grundsätzlich kann jede Technik dafür eingesetzt werden; sobald sie sich jedoch hinderlich für die Ausführung erweist, ist es Zeit für eine Veränderung.

Bei der Ausführung des Ride Patterns ist ein konstanter Sound erwünscht. Die kleinste Abweichung bei der Stockhaltung kann bereits die Klangfarbe des Ride Beckens verändern; deshalb ist es so wichtig, an einer guten und zuverlässigen Technik zu arbeiten.

Hält man den Stock zu fest, so erhält man einen dunkleren, „abgewürgten“ Sound; hält man ihn hingegen recht locker, gestattet dies dem Becken, sich zu öffnen und mehr seiner Obertöne freizusetzen.

Genau wie bei der rhythmischen Interpretation ist auch hier nicht ein Ansatz höher zu bewerten als ein anderer. Man sollte ganz einfach den Ansatz wählen, der Beständigkeit in der Ausführung fördert und zur musikalischen Situation passt.

Der eigentliche Schlag auf das Ride Becken wird von den Handgelenken bewirkt, die gemeinsam mit den hinteren Fingern den Stock in einer Art und

Weise nach unten „peitschen“, der es ihm erlaubt, rasch wieder nach oben zu springen (Rebound). Hierbei kommt lediglich die Eigenenergie des Beckens zum Einsatz, ohne dass der Spieler irgendeine Anstrengung seinerseits macht, den Stock wieder nach oben zu „heben“. Dieser Schlag ist also vergleichbar mit dem auf eine Konzertsnahe. Ab dem ersten Schlag könnte man mit gewissem Erfolg auch die nachfolgenden Schläge auf das Ride Becken in gleicher Manier ausführen. Doch schnellere Tempi werden Handgelenk und Finger dazu nötigen, diese Aufgabe alleine zu erledigen.

Fortgeschrittene Technik

Um dies zu bewerkstelligen müssen wir den Arm einsetzen, und hier ist meiner Meinung nach die Moeller Technik² die einzig richtige Wahl. Beginnend mit der ersten Viertelnote des Ride Patterns, bewegt sich der Ellbogen (der sich anfangs entspannt an der Seite des Spielers befindet) langsam nach außen, und dann immer weiter mit jedem weiteren Schlag, sodass er, wenn die zweite volle Viertelnote gespielt werden soll, so positioniert ist, dass er auf die nächste Zählzeit einen kompletten Moeller-Schlag ausführen kann. Diese Technik sollte intensiv und extrem langsam geübt werden, damit die Bewegung des Ellbogens, das Abknicken des Handgelenks und die nachfolgende „peitschende“ Bewegung („Whip“) zu einem in sich fließenden und natürlichen Bestandteil der Ride Becken-Technik wird.

Moeller-Bewegung

In besonders schnellen Tempi stellt man eventuell fest, dass selbst die Moeller Technik nicht ausreicht, um eine jede Note des Ride Patterns sauber zu artikulieren. So greift man womöglich zu einer Notlösung, die darin besteht, den Stock auf dem Becken springen zu lassen. Während einige Drummer diese Methode sehr erfolgreich zu ihrem ganz besonderen Spielstil verfeinert haben, ist dennoch aus verschiedenen Gründen von dieser Vorgehensweise abzuraten. Zunächst einmal führt diese Methode sehr rasch dazu, dass nicht alle Noten des Ride Patterns klar und deutlich artikuliert werden, da die Schläge, die durch jede nachfolgende Sprungbewegung des Stockes hervorgerufen werden, immer mehr an Höhe verlieren und somit immer dichter am Becken erfolgen. Zweitens sind die Noten selbst Teil eines einzelnen, aber ausgedehnten Bounce Strokes, und deshalb hat der Spieler weniger Kontrolle über die Platzierung dieser Noten in der Time. Kurzum, diese Methode führt zu einem uneinheitlichen Klangergebnis und ist, bis auf die wenigen Fälle, wo sie von talentierten Profis angewandt wird, nur ein Wundverband, mit dem eine schlechte Technik kaschiert wird.

Als Alternative greifen einige Drummer zu einer brauchbaren und praktikablen Lösung, die entweder in der sog. „Drop-Catch“-Technik³ liegt oder in Aufbau und Training der kleinen Finger-muskulatur, welche dann für die Ausführung der Schläge zuständig sind.

Die „Drop-Catch“-Methode beginnt mit einem ganz normalen Schlag auf die erste Viertelnote des Patterns. Beim zweiten Beat setzt dann die eigentliche „Drop-Catch“-Phase ein: Der Stock wird beim ersten Schlag (erneut unter Ausnutzung der natürlichen Rebound-Energie des Stockes) vollkommen freigegeben, sodass die hinteren Finger abgespreizt werden, und zwar in dem Moment, wenn der Stock zurückspringt. (Die Finger bleiben durch diese Bewegung immer in Stockkontakt). Sobald sich der Stock in dieser Position befindet, werden die hinteren Finger dazu eingesetzt, den Stock wieder nach unten zu „peitschen“, um die zweite Note des Beats (die „Skip Note“) auszuführen. Der Zyklus endet damit, dass die hinteren Finger gemeinsam in einem Zug nach oben bewegt werden, wodurch der Stock unweigerlich die letzte Note des Patterns ausführt und somit auch die „Catch“-Phase des Schlags folgt.

Auf diese Art und Weise werden sozusagen mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Zunächst einmal – und vielleicht ist dies sogar das wichtigste Ergebnis – generiert der „Catch Stroke“ eine Note, die genauso stark betont ist wie der allererste Schlag, wodurch ein deutlicher Viertelnotenpuls aufrechterhalten wird. Darüber hinaus werden die Finger während der „Catch“-Bewegung wieder in eine Position gebracht, die sie einsatzbereit macht für die Ausführung des nächsten Schlags. Auch ermöglicht es uns dieser Ansatz, auf nahezu wundersame Weise das Ride Becken zum Klängen zu bringen, ohne erneut Handgelenke oder Finger in der typischen Manier zu gebrauchen; wir verschaffen ihnen im Endeffekt sogar eine kurze Ruhe-



1. Der erste Schlag (Der Ellbogen sollte sich seitlich des Oberkörpers befinden.)



2. Der zweite Schlag (Der Ellbogen beginnt sich zu bewegen, während sich der Stock immer noch in seiner natürlichen Rebound-Phase befindet.)



3. Tap / „Skip Note“ (Der Ellbogen bereitet sich auf die Moeller'sche Aufwärtsbewegung vor)



4. Der letzte Schlag erfolgt, während sich der Arm wieder nach oben bewegt, um die „Whip“-Stellung einzunehmen. Für einen kurzen Augenblick befindet sich der Ellbogen sogar in einer höheren Position als der restliche Arm.



5. Die Peitsche („Whip“): Das abgewinkelte Handgelenk bewegt sich nach oben, also erneut in eine Position, die höher als der Ellbogen liegt. Der nachfolgende Schwung der Bewegung „peitscht“ den Arm nach unten zurück in die Ausgangsposition, womit dann der erste Beat des nachfolgenden Taktes gespielt wird.

MÖLLER TECHNIK

pause, um sich auf den abschließenden Schlag vorzubereiten. Es trifft zwar zu, dass die hinteren Finger für den „Catch Stroke“ zuständig sind, aber wenn der Stock richtig gehandhabt wird, bewegt er sich quasi von allein. Hier sollte angemerkt werden, dass die „Drop-Catch“-Methode und die Moeller Technik nicht miteinander in Konflikt geraten. In der Tat wirken sie so gut zusammen, dass viele Spieler nicht die Notwendigkeit verspüren, sich beim schnellen Spiel ausschließlich auf die reine „Drop-Catch“-Methode zu beschränken; stattdessen nutzen sie die Moeller Technik für die Muskelarbeit und setzen die hinteren Finger für gezielte einzelne „Schnappbewegungen“ („Pulls“) am Stock ein. Die „Drop-Catch“-Methode funktioniert am besten mit dem French Grip.

Spieler, die den American Grip bevorzugen, werden feststellen, dass ihnen der Einsatz der hinteren Finger entgegenkommt. Fingerübungen⁴ sind angezeigt, um die Kraft in den hinteren drei Fingern so aufzubauen, dass sie mit der Zeit kräftig genug sind, jede der Noten auf dem Ride Becken einzeln „auszuspielen“ und dabei gemeinsam mit dem Handgelenk im Einklang mit der Moeller Technik zu agieren.

ÜBUNGSVORSCHLÄGE

Alle bislang vorgestellten Möglichkeiten müssen intensiv geübt werden, nicht allein um den Drummer zu befähigen, sie alle ordentlich auszuführen, sondern auch um diese Vorgehensweisen einzuschleifen und zu automatisieren. Steht man dann einmal auf der Bühne, bleibt keine Zeit mehr, sich erst noch auf sein Ride Pattern zu konzentrieren. Und ist man dann nicht mehr mit dem Kopf bei der Sache bzw. bei der Musik, verliert man den Faden. Deshalb sollte man sich bereits im Übungsraum so intensiv damit befassen, dass die vielen Details, die guten Swing ausmachen, in Fleisch und Blut übergegangen sind, wenn es dann gilt, mit anderen Musikern zusammen zu spielen. Das schafft Freiraum im Kopf, um zuzuhören und reagieren zu können. Bei all diesen winzigen Aspekten, die beim Spielen des Ride Patterns zu beachten sind, könnte man problemlos Stunden damit verbringen, nur an diesem Pattern allein zu arbeiten. Als ich im zweiten Jahr am College war, verwandte ich in der Tat ungefähr einen Monat lang mehrere Stunden täglich darauf, nichts anderes als an mein Ride Pattern zu üben. Ich ließ den zweiten Stock in meinem Spind, um nicht in Versuchung zu geraten, und entwickelte mein eigenes Übungsprogramm, um an den verschiedenen Komponenten des Patterns zu feilen. Ich beschäftigte mich ungefähr eine halbe Stunde mit Technikübungen, dann schloss ich die Augen und hörte nur darauf, ob der

Rhythmus konstant blieb und jeder Schlag gleichbleibend exakt ausgeführt wurde, während ich Interpretation und Tempo veränderte. Ich erwähne diese Tatsache nicht, um Eindruck zu schinden, sondern um aufzuzeigen, wie wichtig es ist, wirklich zu swingen. Nach einem Schuljahr wurde klar, dass ich mich definitiv mit meinem Timing auseinandersetzen hatte, wie es zuvor noch nie getan hatte. Was dabei herauskam, mag für einige kaum wahrnehmbar sein, aber für mich machte es den Unterschied zwischen einer mittelmäßig klingenden Band und einer Band, die „auf einer Wellenlänge“ wirklich gemeinsam swingt. Im Laufe der Jahre habe ich von vielen guten Musikern gehört, dass ein wahrer Jazzdrummer die komplette Band allein mit seinem Ride Becken tragen kann, und diese Aussage macht doch deutlich, warum dieses Instrument so viel unserer Aufmerksamkeit verdient. Hier ein paar der Übungsmethoden, die ich während dieses Trainingsmonats angewandt hatte, um mein Ride Becken-Spiel zu verbessern:

1. Das Metronom: Das Metronom ist erbarmungslos, und es bringt alles ans Licht. Geht man davon aus, dass die Metronomschläge die „2“ und „4“ markieren (bzw. nur den Downbeat), dann ergeben sich zwischen den Schlägen genügend Freiräume, die uns dabei helfen können zu erkennen, wie gleichmäßig oder auch ungleichmäßig unser Ride Pattern diese Pausen füllt. Unterteilungen bzw. Subdivisions vorzunehmen ist die einzige Möglichkeit, vollkommene Konstanz bei der Ausführung zu erlangen, und nur Konstanz in der Übung, diese Unterteilungen vorzunehmen, gewährleistet auch Konstanz in der Ausführung auf der Bühne.

Meine Empfehlung geht dahin, dieses Pattern in extremen Tempi zu üben: Man sollte es so langsam und so schnell als möglich spielen und dabei alle Beats des Taktes in Untereinheiten aufteilen. Spielt man langsam genug, kann man alle Triolen im Kopf mitzählen. Für schnellere Tempi eignen sich Achtelnoten besser. Außerdem sollte man im Bereich der mittleren Tempi eines auswählen, bei dem man sich nicht so richtig wohl fühlt (also 115 oder 63); so ist man dann gerüstet, auch an solchen Stellen überzeugend zu swingen, wo man den natürlichen Drang verspürt, in ein vertrautes Tempo zu verfallen, indem man entweder treibt oder schleppt.

All die Aspekte, die hier im Vorfeld besprochen worden sind – rhythmische Interpretation, Spielfläche und Konstanz in all diesen Bereichen – können mit dem Metronom geübt werden. Deswegen ist dieses Instrument auch das wichtigste Werkzeug für das Übungsprogramm auf dem Ride Becken. Jeder Aspekt sollte individuell trainiert werden; arbeitet man beispielsweise

an seiner Uptempo Technik, so sollte man sich allein darauf konzentrieren und dies von einer Vielzahl unterschiedlicher Ansatzpunkte aus tun. Nur wenn man mit dem Klicken des Metronoms allein in einem Raum ist, gelingt es manchmal, das eigene Pattern einer solch genauen Überprüfung zu unterziehen, dass man die darin enthaltenen Schwachstellen klar und deutlich erkennen kann. Erst dann kann man damit beginnen, jeden Fehler systematisch auszumerzen. An Tagen, an denen man bereits verausgabt ist, sollte man seinem Geist eine kleine Atempause verschaffen – hier ein paar Tipps:

2. Play-Alongs: Play-Alongs erfüllen nicht ganz den Zweck eines Metronoms und sind auch nicht wirklich als Musik zu bezeichnen; aber sie sind nützlich für die Korrektur bestimmter Schwächen im eigenen Spiel. Mit einem Play-Along, auf dem nur ein Bass zu hören ist (vorzugsweise ein richtiger Bassist und kein Computer), kann man beispielsweise üben, Basslinien herauszuhören und sich in dieselben einzuklinken. Man kann damit experimentieren, „vor“, „hinter“ oder auch genau „auf“ dem Beat zu spielen. Verinnerlicht man das Feeling für alle diese Grooves (und zwar in verschiedenen Tempi), kann man sich jedem beliebigen Bassisten in der Interpretation so anpassen, dass der Groove nie darunter „leidet“. Die allerbeste Möglichkeit ist jedoch, mit einem richtigen Bassisten zusammen zu spielen und zu experimentieren. Eine stimmige Chemie zwischen Drummer und Bassist hat schon manchen Gig gerettet.

Andererseits gibt es auch Play-Alongs wie Hal Crooks Serie Creative Comping, bei der überhaupt kein Bass dabei ist, sondern nur Comping vom Piano. Da niemand anderer als der dazu spielende Drummer auf das Play-Along reagiert, könnte letzteres durchaus eines der am besten geeigneten Mittel sein, ein swingendes Ride Pattern zu entwickeln. Außerdem enthält Hals Spiel jede Menge Hemiolen und irreführende Rhythmen, bei denen man die „1“ schwer heraushören kann. Diese Passagen in Subdivisions zu unterteilen hilft nicht nur dabei, das eigene Timing zu verbessern, sondern auch sich mit einem neuen rhythmischen Vokabular vertraut zu machen. Ich selbst finde diese Play-Alongs, auf denen nur ein oder zwei Instrumente zu hören sind, oft hilfreicher als diejenigen, auf denen eine ganze Band spielt, die häufig so steif klingt wie Midi-Einspielungen.

3. Schallplatten- oder CD-Aufnahmen: Aufnahmen auf Schallplatte oder CD eröffnen die vielfältigsten Übungsmöglichkeiten. Jedes Mal, wenn man

dazu mitspielt, kann man sich auf ein spezielles Instrument konzentrieren, ob man nun versucht, sein Ride Pattern um die Comping-Rhythmen des Pianos aufzubauen, ob man probiert, den Solisten mit dem Ride Becken zu unterstützen, oder ob man versucht, die Phrasierung und den Stil des Drummers zu kopieren. Zu Aufnahmen mit Jack DeJohnette zu spielen ist eine gänzlich andere Erfahrung als dies der Fall bei Aufnahmen mit Tony Williams oder Elvin Jones ist, aber durch diese Mitspielpraxis mit verschiedenen Schlagzeugern kann man seinem eigenen Spiel neue Dimensionen hinzufügen.

SCHLUSSBEMERKUNG

Die letzte Komponente, der ein überzeugendes Spiel auf dem Ride Becken bedarf, ist selbstverständlich rhythmische Vielfalt. Die Erweiterung des Ride Becken-Vokabulars ist ein Thema, das genauso viel Aufmerksamkeit verdient wie alle anderen hier angesprochenen Aspekte. Im Rahmen dieses Artikels möchte ich jedoch nur eine Übung anregen, nämlich die Transkription verschiedener Schlagzeuger aus unterschiedlichen Perioden der Jazzgeschichte. Tony Williams Phrasierung auf dem Ride Becken unterscheidet sich maßgeblich von derjenigen von Philly Joe Jones, und Roy Haynes Phrasierung in seiner Zeit bei Chick Corea ist ganz anders als die aus seiner Zeit bei Eric Dolphy. Man sollte die Unterschiede zwischen den Ride Pattern der einzelnen Spieler gezielt ausleuchten und von jedem Drummer einen oder zwei Chorusse transkribieren. Bald schon wird man mit genügend Material vertraut sein, um ganz intuitiv das eigene Ride Pattern in geeigneter Weise abzuwandeln und verändern zu können. Dies jedoch ist nur möglich, wenn man ausreichend Zeit und Engagement in die vorbereitende Basisarbeit gesteckt hat für den Aufbau dieses ganz entscheidenden Bausteins des Jazz Drumming.

ENDNOTEN

1. Man sollte darauf achten, dass das Ride Pattern mit zunehmendem Tempo immer gerader wird und sich schließlich ungefähr ab Tempo Viertelnote = 140 aus geraden Achtelnoten zusammensetzt.

2. Es ist kein Anliegen dieses Artikels, detailliert auf die Moeller Technik einzugehen. Für weitergehende Informationen verweise ich auf John Rileys Buch „Advanced Concepts for Musical Development“. Da das Erlernen dieser Technik mit Hilfe eines Buches sehr schwierig sein kann, empfehle ich Videos mit Tony Williams und dem Miles Davis Quintett auf drummerworld.com. Er

war einer der wahren Meister dieser Technik auf dem Ride Becken.

3. Zusätzliche Informationen findet man in Gordy Knudtsons Buch und auf dessen Website, beide unter GK-music.com.

4. Siehe beispielsweise auch die Fingerübungen in Gary Chaffees Buch „Technique Patterns“.

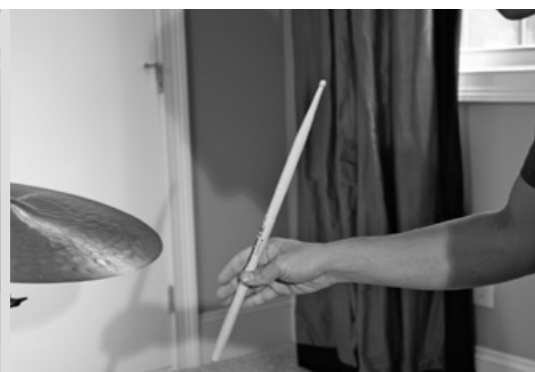
Dan DiPiero ist Schlagzeuger, Komponist und Lehrer. Er absolviert gerade sein Studium zum Master of Fine Arts am California Institute of the Arts.

Der Artikel erschien in den Percussive Notes der P.A.S.

Übersetzung: Heike Bach



Der erste Schlag sollte einen kompletten Rebound in einem Winkel von 90° erzeugen.



Der zweite Schlag wird durch die kraftvolle Abwärtsbewegung des Handgelenks und der hinteren drei Finger bewirkt.



Der dritte Schlag wird ausgeführt, indem der Arm in derselben Position verharrt und lediglich die hinteren drei Finger dazu eingesetzt werden, den Stock abwärts Richtung Becken zu treiben.



Beim „Catch Stroke“ werden die Finger in einer ruckartigen Schnappbewegung um den Stock geschlossen, wobei letzterer auf dem Becken aufschlägt und so mit einer akzentuierten Note das Ride Pattern vervollständigt.



Haltung bei der Back Finger Technik Die „Back Finger“ Technik ist eine Kombination aus Moeller Technik und einer von den hinteren Fingern ausgehenden Schnappbewegung auf jedem Beat des Ride Patterns.

DROP-CATCH-BEWEGUNG