

Sven ICE Ehrhardt

Tony Liotta

Clicktraining

Seit der Erfindung von Drumcomputern mussten Schlagzeuger lernen metronomgenau zu spielen. Doch das wurde den Produzenten und Mitmusikern irgendwann zu steril, sodass das Spiel auf, vor und hinter dem Click zur Grundausstattung für Studiotrommler wurde.

Hallo zusammen, im heutigen Workshop möchten wir euch das Üben mit einem Metronom näher bringen. Im Studio nennt man das auch gerne Clicktrack. Der Schlagzeuger ist der Dirigent der Band und sollte deshalb entsprechend konstant und geradlinig spielen können. Viele Profis arbeiten auch live mit einem Metronom – also nicht nur im Studio.

Das richtige Metronom

Durch die sehr hohe Grundlautstärke des Schlagzeuges empfehle ich euch ein Digitalmetronom mit Kopfhörerausgang. Digitale Geräte gehen supergenau und sind entsprechend laut einzustellen. Einige auf dem Markt befindliche Teile (z. B.: Tamas Rhythm Watch oder Boss DB-90) haben noch spezielle Features wie stufenloses Ein- und Aus-

BPM

Sicherlich habt ihr schon von der Einheit bpm gehört. Das heißt: beats per minute, also Schläge pro Minute. Wenn du also beispielsweise 60 bpm auf dem Metronom einstellst, klickt es 60 Mal in einer Minute. Das ist dann deine Geschwindigkeit für einen bestimmten Notenwert, meist Viertel. Wenn ihr beim Proben mit eurer Band feststellt, dass der Song eine angenehme Geschwindigkeit hat und sich alle anderen Musiker wohl fühlen, solltet ihr das Tempo mit dem Metronom ermitteln und merken. Wenn ihr dann live spielt oder im Tonstudio aufnehmt, gewährleistet das, dass der Song wie beim Proben groovt.

blenden von Zählzeiten, Speichermöglichkeiten, visuelle Kontrolle durch Dioden etc. zu bieten.

Üben mit dem Metronom

Die ersten Übungsversuche mit einem Metronom sind nicht einfach. Man braucht viel Zeit – der spätere Vorteil jedoch ist unermesslich. Das Metronom solltet ihr daher als euren Freund betrachten. Übt zuerst genau auf den Click zu spielen. Ziel dieser Übung ist es, so genau zu spielen, dass ihr den Click nicht mehr hört. Versucht bei Tempo 120

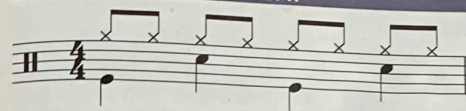
Fotos: Ehrhardt/Liotta

DrumHeads!! 4/05

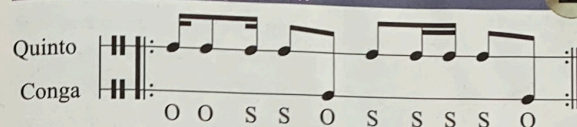
Auf der DrumHeads!!-CD hört ihr die Übungsbeispiele dieses Workshops

Titel 34-37

Beispiel 1: Drumpattern



Beispiel 2: Congapattern



Legende: O = Open Tone, S = Slap

bpm im Sticking RLRL in Vierteln zu spielen. Entweder auf der Snaredrum oder dem Übungspad. Das funktioniert vielleicht nicht auf Anhieb so, dass ihr mit jedem Schlag genau den Click trifft. Lasst euch nicht entmutigen! Ihr werdet von Tag zu Tag sicherer. Wenn ihr es nach einiger Zeit gut beherrscht, spielt statt Viertel Achtel, dann Sechzehntel etc. Ihr könnt auch versuchen eine Notenpyramide zu spielen. Fangt an mit ganzen Noten, dann halbe, Viertel, Achtel, 16tel, 32tel und wieder zurück. Ändert das Sticking. Z. B. RRLl oder Paradiddles RRLl LRLl etc.

Übt Drumset-Rhythmen mit dem Metronom. Fangt mit einem ganz einfachen Standard-Groove an, also Achtel auf Hi-Hat, Bassdrum auf den Zählzeiten 1 und 3, Snare auf 2 und 4 (Notenbeispiel 1). Beim Üben mit Grooves ist es sehr hilfreich, sich mehr Informationen vom Metronom geben zu lassen, z. B. 16tel-Clicks, wenn euer Metronom das kann. Stellt die Viertel-Zählzeiten lauter ein als die restlichen Clicks. Diese Mehrinformation hilft euch am Anfang besonders bei langsamen Tempi. Wenn ihr gut damit zurechtkommt, stellt statt der leisen 16tel

nur noch Achtel ein und später nur noch Viertel. Sehr hilfreich ist in jedem Fall, sich gelegentlich selbst beim Spielen aufzunehmen und zu überprüfen.

Vor und nach dem Click

Mit dem Spiel vor und hinter dem Click könnt ihr den Charakter des Songs verändern. Spielt ihr vor dem Beat, hört ihr den Click dann ein paar Millisekunden nach dem eigenen Spiel. Dieser on top gespielte Part klingt etwas schneller hastiger. Weiterhin könnt ihr auch laid back spielen, also etwas hinter dem Click. Das wirkt dann viel relaxter. Diese Spielweisen benutzt man oft im Tonstudio. Im Titel 34 der DrumHeads!!-CD hört ihr den Standard-Groove vier Takte lang exakt auf dem Click (Achtelclick mit Kuhglocken-Sound), danach vier Takte lang vor dem Click und zuletzt vier Takte hinter dem Click gespielt. Achtet darauf, wie sich der Charakter desselben Grooves unterscheidet. Das darauf folgende Klangbeispiel (Titel 35) demonstriert euch denselben Schlagzeug-Part im Zusammenspiel mit programmierten Samples, Gitarre und Bass. Titel 36 und 37 beinhalten zusätzlich noch eine Conga-Spur im Stil einer Loop. Sie kombiniert verschiedene Schlagtechniken, um den Sound dem Gesamtbild anzugleichen (Notenbeispiel 2).

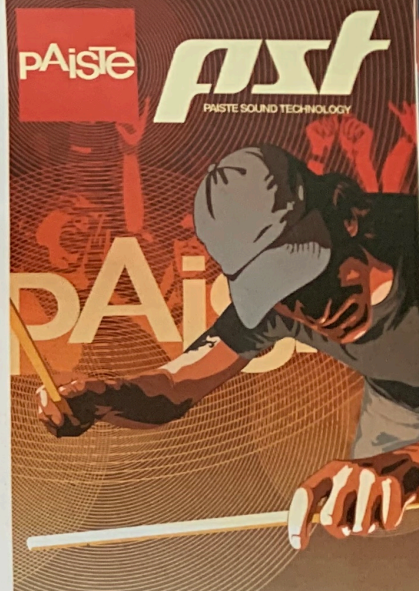
Viel Spaß beim Üben wünschen euch

"1/4" & Tony

Vorteile beim Arbeiten mit Metronom

- Eure Temposchwankungen werden deutlich.
- Ihr verbessert Groove und Time Keepings
- Ihr spielt konstanter – auch ohne Metronom
- Es fehlt euch leichter Beat-genau auf Samples oder Drumloops zu spielen
- Ihr seid auf der Bühne weniger abhängig von eurer Tagesform

DrumHeads!! 4/05



PAISTE SOUND TECHNOLOGY

DIE ERFOLGREICHE ÜBERTRAGUNG DES GEISTES UND DER ESSENZ UNSERES SCHWEIZER WISSENS UM CYMBALKLANG.

DIE ANSPRUCHSVOLLE AUSFÜHRUNG VON HANDARBEITS-PRINZIPIEN IN MODERNER TECHNOLOGISCHER PRODUKTION.



PST3 & PST5 -
BREAKTHROUGH
FUSION OF QUALITY
AND VALUE

WWW.PAISTE.COM