

Richard Filz

Body Percussion Sounds and Rhythms



Das umfassende Trainingsprogramm



Vorwort	3
Inhalt	4
Body Percussion Sounds im Überblick	6
Kapitel 1: Basics	8
Spielposition	8
Handhaltung	9
1. Body Sounds	9
Oberkörperpatschen	9
Hüftpatschen	10
Oberschenkelpatschen	10
Wangenpatschen	11
Body Sounds Übungen	11
Hand-to-hand: Viertel, Achtel und Pausen	12
Hand-to-hand: Viertel, Achtel, Sechzehntel und Pausen	13
Hand-to-hand: Viertel, Achtel, Sechzehntel, Punktierte und Pausen	14
Hand-to-hand: Viertel, Achteltriolen und Pausen	15
Hand-to-hand: Notenwertpyramide	16
Verschiedene Handsätze	17
Flams	18
Rolls	19
2. Clap Sounds	20
Flachhandklatschen	20
Fingerklatschen	20
Hohlhandklatschen	21
Rückhandklatschen	21
Pendelklatschen	21
Clap Sounds Übungen	22
3. Snap Sounds	24
Mittelfingerschnipsen	24
Ringfingerschnipsen	24
Snap Sounds Übungen	25
4. Rub Sounds	26
Händereiben horizontal	26
Händereiben vertikal	26
Händereiben „Pendel“	27
Oberkörper- / Oberschenkelreiben	27
Rub Sounds Übungen	28
5. Stomp Sounds	30
Stampfen	30
Stomp Sounds Übungen	31
6. Special Sounds	32
Zungenschmalzen	32
Zungenschmalz Übungen	32
Kapitel 2: Warm-Ups	33
Dehnübungen	33
1. Hand-to-hand: Oberkörper und Oberschenkel	34
Crossing Hands	35
2. Dynamik	36
3. Mixed Sounds	37

Body & Snap Sounds	37
Body & Clap Sounds (Pendelklatschen)	38
Body & Rub Sounds	39
Snap & Rub Sounds	40
Body & Stomp Sounds	41
4. Basic Independence	42
Ostinati	42
Achtel-Workout	43
Kapitel 3: Grooves & Styles	44
Das Drumset	45
1. Rock	46
Songbegleitung „Get Ready“	53
2. Rock mit Sechzehntel	54
Songbegleitung „Monday Morning“	58
3. Blues Rock	60
Songbegleitung „Home Where You Belong“	62
4. Shuffle	63
Songbegleitung „Catch Me If You Can“	66
5. R'n'B / Hip Hop	68
Songbegleitung „20 Days“	71
6. Funk	72
Handrückenreiben	72
Unterarmpatschen	73
Songbegleitung „Funky Music“	78
7. Samba	80
Percussioninstrumente	81
Samba Warm-Ups	82
Händereiben mit Akzenten	83
Songbegleitung „Samba '11“	90
8. Baião	92
Baião Warm-Ups	92
Mundtrommeln	96
Songbegleitung „Baião para ti“	98
Kapitel 4: Body Percussion Solos	100
„Rock Steady“	102
„Bodydrum“	103
„Click Track“	104
„Bodytalk“	106
„Hot Stuff“	108
„Bodydance“	110
Handrückenklatschen	110
Die Up-Down Technik	110
Kapitel 5: Body Percussion Group	114
Tipps für die Arbeit mit Gruppen	114
Body Percussion-Ensemblestücke	120
Mundklatschen	121
Sternklatschen	121
„Rock 4“	122
„Get Funky!“	126
„The Brazilian Job“	132



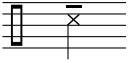
DVD 1. Body Sounds		
Oberkörperpatschen		
	>> S. 9	
Hüftpatschen		
	>> S. 10	
Oberschenkelpatschen (linker Oberschenkel)		
	>> S. 10	
Oberschenkelpatschen (rechter Oberschenkel)		
	>> S. 10	
Unterarmpatschen		
	>> S. 73	
Wangenpatschen		
	>> S. 11	
Mundtrommeln		
	>> S. 96	

DVD 2. Clap Sounds		
Flachhandklatschen		
	>> S. 20	
Fingerklatschen		
	>> S. 20	
Hohlhandklatschen		
	>> S. 21	
Rückhandklatschen		
	>> S. 21	
Handrückenklatschen		
	>> S. 110	
Pendelklatschen		
	>> S. 21	
Sternklatschen		
	>> S. 121	

DVD

4. Rub Sounds

Händereiben horizontal



>> S. 26



Händereiben vertikal



>> S. 26



Händereiben Pendel



>> S. 27



Handrückenreiben



>> S. 72



Oberkörperreiben



>> S. 27



Oberschenkelreiben (rechter Oberschenkel)



>> S. 27



Oberschenkelreiben (linker Oberschenkel)



>> S. 27





Kleine Notenköpfe = Leise Klänge

DVD

3. Snap Sounds

Mittelfingerschnipsen



>> S. 24



Ringfingerschnipsen



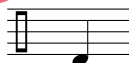
>> S. 24



DVD

5. Stomp Sounds

Mit dem rechten Fuß stampfen



>> S. 30



Mit dem linken Fuß stampfen



>> S. 30



DVD

6. Special Sounds

Zungenschnalzen tief



>> S. 32



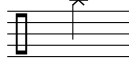
Zungenschnalzen hoch



>> S. 32



Mundklatschen



>> S. 121





Here we go! Los geht es mit dem Kennenlernen der wichtigsten Body Percussion-Sounds und -Spieltechniken. Schritt für Schritt wird ein Vokabular entwickelt, das in den folgenden Kapiteln musikalisch Anwendung findet. Jeder Klang wird detailliert beschrieben. Fotos und umfangreiches Videomaterial auf der beiliegenden DVD unterstützen bei der Erarbeitung.

Wichtig ist, dass von Beginn an locker und ohne Anstrengung gespielt wird. Die Qualität und Lautstärke der Klänge entwickelt sich durch kontinuierliches Üben und braucht Geduld und Ausdauer! Anfangs sollte allerdings nicht zu lange geübt werden. Hände, Arme, Schultern und Beine müssen sich erst langsam an die Bewegungen gewöhnen. Kleine, regelmäßige Übungseinheiten sind effizienter als lange und unregelmäßige.

Bei jeder Übung ist ein Einstiegstempo vorgeschlagen. Das ist nur ein Richtwert, der den eigenen Bedürfnissen und Fähigkeiten angepasst werden soll.

Geschwindigkeit spielt anfangs keine Rolle, viel wichtiger sind die genaue Ausführung der Bewegungen, die Ausgewogenheit zwischen rechter und linker Hand und möglichst effiziente Übergänge zwischen den Klängen.

Spielposition

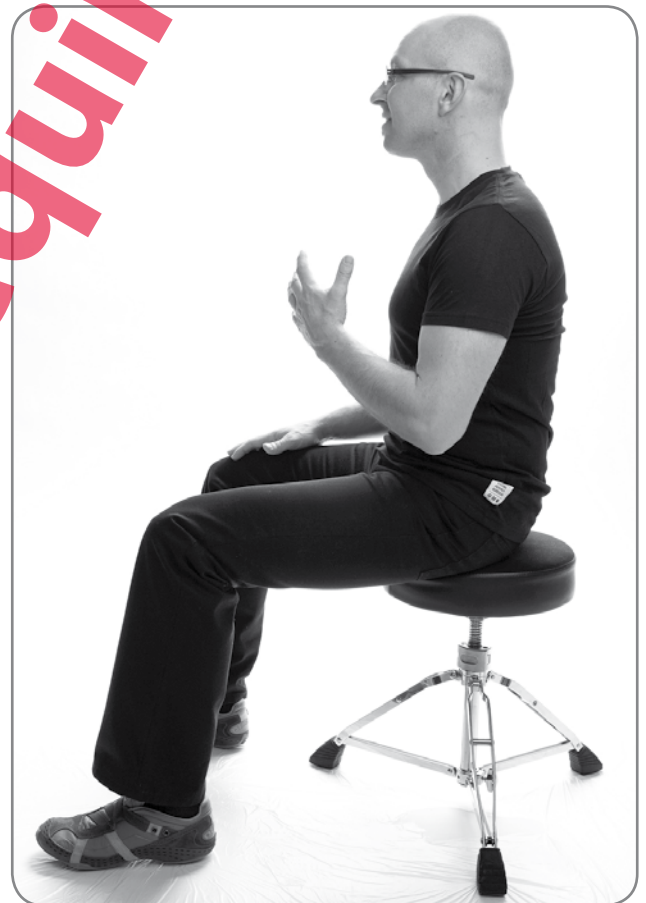
Body Percussion kann in fast jeder erdenklichen Position gespielt werden. Am häufigsten wird im Stehen oder Sitzen gespielt. Für längere Übungssessions empfiehlt sich die sitzende Variante. Am besten sitzt man auf der vorderen Stuhlkante.

Der Rücken soll aufrecht und gerade sein. Nacken und Schultern sind entspannt und die Arme hängen locker nach unten.

Nicht ganz unproblematisch ist die stehende Variante. Werden die Füße mit einbezogen, muss das Gewicht ständig von einem Bein auf das andere verlagert werden. Mehr dazu bei den Stomp Sounds Seite 30ff.



Sitzen auf der vorderen Stuhlkante.



Den Rücken aufrecht und gerade halten.

4. Rub Sounds

Rub Sounds Übungen

Bei den ersten Übungen werden die Reiberichtungen mit Pfeilen vorgegeben. Sie dienen als Orientierungshilfen, die jederzeit durch eigene Vorlieben ersetzt werden können. Große oder kleine Reibebewegungen führen zu unterschiedlichen Klängen. Experimentiere!

Übetipps!

- Die Takte einzeln und aneinandergereiht spielen.
- Einstiegstempo **60 bpm**, allmählich das Tempo steigern.
- Mit Metronom oder Musikbegleitung üben!
- Mit verschiedenen Klangdauern experimentieren!

Händereiben horizontal

1

2

DVD 3

4

5

DVD 6

DVD 7

DVD 8

Händereiben vertikal

1

2

DVD 3

4

5

DVD 6

DVD 7

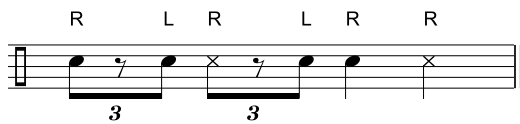
DVD 8

Shuffle Fills

Groove-Beispiele

(beliebig mit den Fills kombinierbar)

Shuffle Version 1, #4



Shuffle Version 2, #1



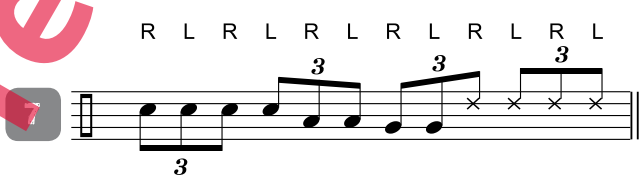
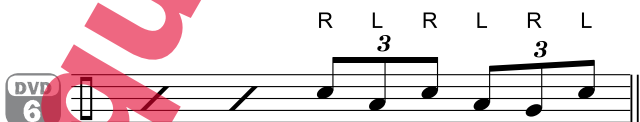
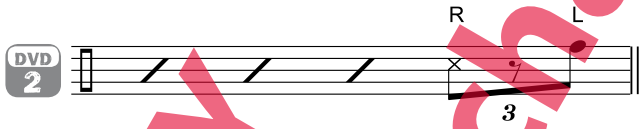
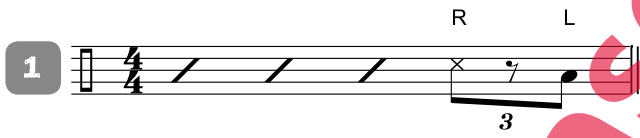
Shuffle Version 2, #7



Shuffle Version 3, #3



„Crossing Hands“



Songbeispiele

Die Shuffle-Rhythmen und -Fills passen zu den folgenden Songs:

- King of the Road (Roger Miller)
- Layla (Eric Clapton)
- Harvest Moon (Neil Young)
- See You Later Alligator (Bill Haley)
- Got To Get You Into My Life (Earth, Wind & Fire)
- Let the Good Times Roll (Ray Charles)
- Yellow Submarine (Beatles)
- La Grange (ZZ Top)
- Far Far Away (Slade)
- Baby Jane (Rod Stewart)





R'n'B / Hip Hop Songbegleitung '20 Days'

Richard Filz

Intro

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

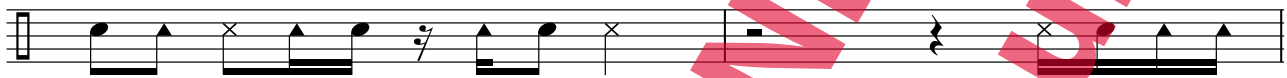


Verse

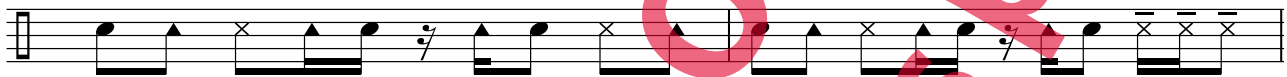
R L R L R L R R L R L R L R L R R R



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



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



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



Chorus

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



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



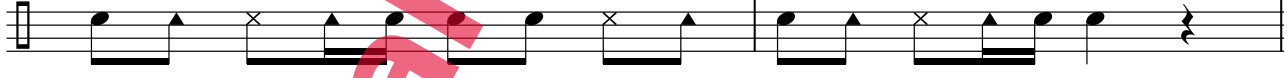
R L R R L R L R L R L R R L R L



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



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



R L R L R R L R L R



Shaker (Ganza) entspricht:



Rechter
Oberschenkel



Linker
Oberschenkel



Mittelfinger-
schnipsen



Händereiben



Agogo entspricht:



Zungen-
schnalzen tief



Zungen-
schnalzen hoch

Tamborim entspricht:



Wangen-
patschen



Zungen-
schnalzen tief



Zungen-
schnalzen hoch

Surdo entspricht:



Oberkörper-
patschen



Fußstampfen rechts



Fußstampfen links

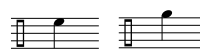


Samba Version 2

 Surdo = Stampfen

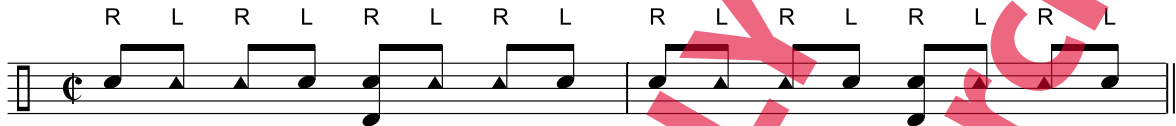
 Surdo = Oberkörperpatschen

 Shaker
= Mittelfingerschnipsen

 Tamborim = Zungenschmalzen

 Agogo Bells = Zungenschmalzen

DVD
1



1a



1b



DVD
2



2a



2b



DVD
3



3a



3b



Alternativ können Stomp-Sounds im Halbe-Rhythmus auf „1“ und „3“ gespielt werden.



Alfred Music Publishing
LEARN • TEACH • PLAY



Body Percussion Group

'Get Funky!' (Forts.)

The image displays a musical score for a piece titled "1. x Tacet". The score is written for four staves, likely representing different instruments or voices. The notation includes rhythmic patterns, rests, and dynamic markings such as *mf* (mezzo-forte) and *p* (piano). A large, diagonal watermark reading "PREVIEW ONLY! purchase required" is overlaid across the entire page, indicating that this is a preview of a full score that must be purchased for complete use.