

Es freut mich, dass du mein Buch in den Händen hältst.

Herzlich willkommen!

Der Titel „**Groove Book**“ sagt es bereits: In diesem Buch geht es ausschließlich um Groove.

Ich habe mich für „Groove“ als Thema für mein erstes Buch entschieden, weil ich zum einen an guten Grooves Spaß habe und zum anderen mich immer die Drummer am meisten faszinieren, deren Grooves einfach gut klingen.

Alle Grooves in diesem Buch machen Spaß und klingen gut.

Zusätzlich war es mir wichtig, verschiedene Möglichkeiten zu zeigen, wie du selber auf gut klingende Grooves kommst und wie du diese Grooves auf unterschiedliche Arten spielen kannst, um noch mehr aus den dir bereits bekannten Patterns herauszuholen.

Ich habe versucht, die Textpassagen so kurz wie möglich zu halten, weil ich von mir selber weiß, dass ich mir lieber gleich die Noten vornehme, als die Texte zu lesen.

Trotzdem bitte ich dich: Lies die Erklärungen! Speziell diejenigen, in denen es um das Entwickeln eigener Grooves geht.

### **Zur Arbeit mit diesem Buch:**

Nimm dir nach jedem Kapitel kurz die Zeit, das Kapitel Revue passieren zu lassen:

- Was ist das Wichtige des Kapitels?
- Was macht mir besonders viel Spaß daran?
- Kann ich das auch noch in anderen Zusammenhängen nutzen?

Löse dich möglichst schnell von den Noten. Oft kann man die Sachen, die man nach Noten spielt, schon lange auswendig, „klebt“ aber trotzdem weiter an den Noten. Sobald du auswendig spielst, hörst du dir beim Spielen automatisch mehr zu und bist so besser in der Lage, auf die Details zu achten.

Sicher hast du in den einzelnen Kapiteln Grooves, die dir besonders gut gefallen. Markiere dir deine Lieblingsgrooves und füge sie deinem Groove-Repertoire hinzu.

Hab' Spaß beim Arbeiten mit diesem Buch!



<b>Vorwort</b> .....	3
<b>Inhalt</b> .....	4
<b>Vorbemerkungen</b> .....	6
Was ist eigentlich „Groove“? .....	6
Drumset-Notation in diesem Buch .....	6
Rhythmus-Zählweise .....	7
<b>Kapitel 1: Orchestrierungskonzepte – „The Split“ &amp; „The Switch“</b> .....	8
Paradiddle .....	8
„The Split“ .....	9
„The Switch“ .....	10
<b>Kapitel 2: Groove Design</b> .....	12
Groove 1 .....	12
Groove 2 .....	18
Groove 3 .....	23
Groove 4 .....	28
<b>Kapitel 3: Do it yourself</b> .....	33
Die vier Grundregeln .....	33
Keine Regel ohne Ausnahme .....	37
<b>Kapitel 4: Lineare Grooves</b> .....	40
Linear Grooves 1 – 5 .....	40
Do it yourself – Zwei einfache Regeln .....	42
Linear Groove Study 1 – 2 .....	45
Lineare „Switch“-Grooves .....	47
<b>Kapitel 5: Ghostnotes</b> .....	49
Ghostnotes 1 – Ostinato Approach .....	49
Ghostnotes 2 – Intertwined Approach .....	52
Ghostnotes 3 – Ghostnotes vor und nach Snare-Akzenten .....	57
<b>Kapitel 6: Bass Drum Displacement</b> .....	65
Verschieben eines Bass Drum-Schlages .....	65
Weglassen eines Bass Drum-Schlages .....	68



<b>Kapitel 7: Snare Displacement</b> .....	71
Snare Displacement Studies 1 – 10 .....	71
<b>Kapitel 8: Halftime – Doubletime</b> .....	82
Halftime – Doubletime – „Double Doubletime“ .....	82
Beispiele 1A – 5B .....	82
<b>Kapitel 9: Bass Drum-Technik &amp; -Kontrolle</b> .....	88
1. „Heel up“ = Hacke oben .....	88
2. „Heel down“ = Hacke unten .....	90
<b>Kapitel 10: 3-Note Groove-Variationen</b> .....	94
3-Note 1 .....	94
3-Note 2 .....	96
3-Note 3 .....	98
3-Note 1 in Halftime Grooves .....	100
<b>Kapitel 11: Gogo-Grooves</b> .....	103
Cowbell-Pattern 1 .....	103
Cowbell-Pattern 2 .....	106
Cowbell-Pattern 3 .....	108
Cowbell-Pattern 4 .....	110
Cowbell-Pattern Studies 1 – 4 .....	112
<b>Kapitel 12: Timing, Groove &amp; Philosophie</b> .....	114
Philosophie .....	114
Perfektes Timing? .....	115
Live zum Klick spielen? .....	116
Tempo & Adrenalin & Anekdoten .....	116
Das richtige (?) Live-Tempo .....	116
„Hinten“, „vorne“ oder „drauf“ spielen? .....	117
Tempo-Anekdoten .....	118
Timing- & Groove-Übung 1 .....	119
Timing- & Groove-Übung 2 .....	122
Timing- & Groove-Übung 3 .....	122
<b>Nachwort</b> .....	123
<b>Anhang: Lesetext-Übungen</b> .....	125

## Was ist eigentlich „Groove“?

Der Begriff „Groove“ hat gerade beim Schlagzeug zwei grundsätzlich unterschiedliche Bedeutungen. Zum einen benutzt man „Groove“, um zu beschreiben, **WAS** gespielt wird. Wenn man ein Pattern an sich interessant findet, kann man das also auch so formulieren:

„Das ist ein guter Groove.“

Aber auch wenn es darum geht, **WIE** etwas gespielt wird, benutzt man den Begriff „Groove“. Wenn man also sagt, dass ein Schlagzeuger einen guten Groove hat, dann geht es darum, dass es sich besonders gut anfühlt, wenn er spielt. Dieses gute Gefühl beginnt beim Musiker selber, überträgt sich auf die Mitmusiker und auf das Publikum.

Egal um welches Instrument es geht: Es sind immer die Musiker am beliebtesten, die mit ihrem Spiel das beste Gefühl erzeugen, den besten Groove haben.

In einer Band sind alle Musiker verantwortlich für den Groove, aber wir als Schlagzeuger tragen den größten Teil dieser Verantwortung.

Wenn du anfängst, dich mit den verschiedenen Grooves dieses Buches zu beschäftigen, geht es zuerst immer um das **WAS**. Du übst neue Schlagabfolgen, neue Handsätze und ungewohnte Arten diese zu orchestrieren. Du solltest bei jedem neuen Groove aber auch das **WIE** beachten. Spiele jedes Pattern so lange, bis du keinerlei Schwierigkeiten damit mehr hast, bis es kinderleicht ist. Kurz gesagt: Bis es sich gut anfühlt. Bis es groovt.

Jede Beschäftigung mit Grooves an sich, führt zu einem besseren Groove.



Bisher haben wir den „Split“ immer über einen ganzen Takt angewendet. In den beiden nächsten zweitaktigen Versionen dieses Grooves wird die Idee flexibler eingesetzt. Der „Split“ taucht kurz auf und beginnt anders als bisher nicht immer auf der „1“.

„Split“-Grooves mit HiHat und Ride-Becken:

**Groove 3 – Split 5**

Track 52

**Groove 3 – Split 6**

Track 53

„Split“-Grooves mit HiHat und Floor-Tom:

**Groove 3 – Split 7**

Track 54

**Groove 3 – Split 8**

Track 55

## Lineare Grooves

Man bezeichnet Grooves als **linear**, wenn nie mehr als ein Instrument gespielt wird. Dadurch entsteht ein besonderes Spielgefühl.

Als Basis nehmen wir **Beispiel 1** aus **Lesetext 1** (wie auch zu Beginn von *Kapitel 2, S. 12*).

### Linear Groove – Ausgangsfigur (Lesetext 1 – Beispiel 1)

1 e + de 2 e + de 3 e + de 4 e + de

Beispiel „Linear Groove 1“ zeigt eine Möglichkeit, wie man die Lücken in der „Linear Groove – Ausgangsfigur“ mit HiHat-Schlägen und Ghostnotes auffüllen kann.

### Linear Groove 1



F L R R L R L F R L F R L R R L

F = Fuß

Die nächsten beiden Variationen zeigen zwei verschiedene Möglichkeiten, lineare Grooves zu modifizieren.

**Möglichkeit 1:** Bei linearen Grooves klingt das **Verdoppeln** einzelner Schläge gut. Aus einer 16tel-Note werden zwei 32tel.

### Linear Groove 1 – Variation 1



F L R R L R L F R L F R L R R L

\* = Noten werden verdoppelt

F L R R L R R L L F R R L L F R L R R L

\* = Noten wurden verdoppelt

## Bass Drum Displacement

In diesem Kapitel geht es um **zwei verschiedene Methoden**, wie man durch das Ändern des Bass Drum-Parts aus einem eintaktigen Groove einen zweiktaktigen macht.

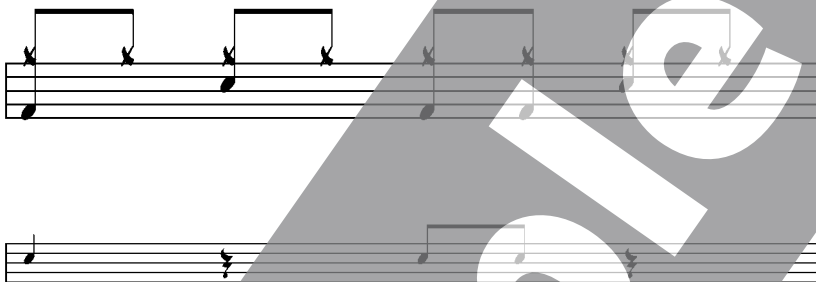
### Verschieben eines Bass Drum-Schlages

Zweiktaktige Grooves machen deinen Part im Song abwechslungsreicher. Deswegen ist es gut, ein paar Ansätze zu kennen, wie man zweiktaktige Grooves entwickeln kann. Wir beginnen mit dem Verschieben eines Bass Drum-Schlages, dem sogenannten „displacement“ [engl.: *Verschiebung*].

Dazu nehmen wir die **Lesetexte 3, 4, 5 und 2** dieses Buches. Die Schwierigkeit steigt von Lesetext zu Lesetext. Ich habe aus jedem Lesetext Takt 1 als Beispiel aufgeschrieben. Du solltest aber jeden Lesetext komplett üben.

Zuerst **Lesetext 3 (Viertel & Achtel)**. Die rechte Hand spielt Achtel auf der HiHat, die linke Hand spielt „2“ und „4“ auf der Snare und die Bass Drum spielt **Takt 1 aus Lesetext 3**.

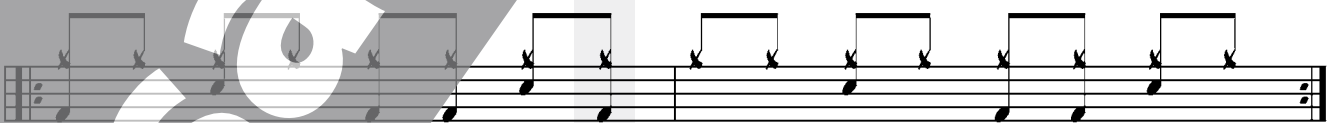
#### 1. Lesetext 3 – Takt 1 (Ausgangsfigur)



Takt 1 aus Lesetext 3

Um daraus ein zweiktaktiges Pattern zu machen, spielen wir bei der Wiederholung die Bass Drum auf der „1“ eine Achtelnote früher, also auf der „4+“ des ersten Taktes.

#### 1A. BD Displacement 1



Eine weitere gute Möglichkeit besteht darin, die Bass Drum bei der Wiederholung **eine Achtel später** zu spielen. Im zweiten Takt haben wir also anstelle der Bass Drum auf der „1“ eine Bass Drum auf „1+“.



## **Bass Drum-Technik & -Kontrolle**

Die Kontrolle über Doppelschläge in der Bass Drum zu verbessern, steht im Fokus dieses Kapitels. In der Welt der Popmusik ist gerade die Fähigkeit zur genauen Platzierung von Doppelschlägen in der Bass Drum immens wichtig.

Es gibt zwei grundsätzlich unterschiedliche Arten, die Bass Drum zu spielen.

1. „Heel up“ = Hacke oben. Diese Technik benutze ich zu 99%.
2. „Heel down“ = Hacke unten

### **1. „Heel up“ = Hacke oben**

Bei „Heel up“ ist die Hacke beim Spielen oben.

**Einzelschläge** werden mit jeweils einer Bewegung aus dem Bein ausgeführt.

**Doppelschläge** werden meistens wie folgt ausgeführt:

**Der erste Schlag** wird mit der Fußspitze gespielt. Dabei ist das Fußgelenk angespannt.

Du kannst das jetzt sehr einfach nachmachen:

*Setze dich so hin, dass sich deine Oberschenkel etwa parallel zum Boden befinden. Beide Füße liegen komplett auf dem Boden auf und nun hebst du am rechten Fuß die Ferse vom Boden. Dabei soll die Fußspitze **unbedingt** weiter den Boden berühren. Durch diese Bewegung geht dein Knie automatisch ein paar Zentimeter nach oben. Dadurch dass die Fußspitze weiterhin den Boden berührt, entstehen keine Schwierigkeiten mit dem Gleichgewicht, was immens wichtig ist.*

**Der zweite Schlag** wird aus der eben beschriebenen Ausgangsposition ausgeführt.

Der zweite Schlag ist somit eine Bewegung mit dem Fußgelenk; und zwar von der Zehenspitze auf den Fußballen. Dadurch geht das rechte Bein automatisch etwas nach unten.



*Erster Schlag: Fußspitze*



*Zweiter Schlag: Fußballen*



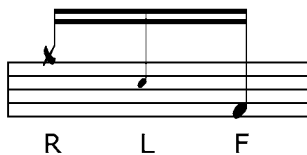
## 3-Note Groove-Variationen

In diesem Kapitel geht es um **Groove-Variationen**, die ich sehr gerne einsetze.

Die Idee erscheint unspektakulär, ist aber sehr effektiv. Wir nehmen die Figur RLF (Beispiel 3-Note 1A) und spielen sie an verschiedenen Stellen des Grooves. Ich nenne diese Variationen „3-Note“, weil sie aus drei 16tel Noten bestehen. Wir beginnen mit „3-Note 1“:

### 3-Note 1

#### 3-Note 1A



#### 3-Note 1B (von der „2+“ bis zur „3de“)

Track 164



Zum einen spiele ich **Beispiel 1B** als eigenständigen Groove, zum anderen benutze ich **Beispiel 1B** als Variation eines Grooves.

#### 3-Note 1C (3 Takte Groove und im vierten Takt Beispiel 1B als Variation)



Die Bass Drum-Figur ist bei **Beispiel 1C** in allen vier Takten gleich. Versuche, dir den Klang der Bass Drum-Figur im Grundgroove so gut zu merken, dass du ihn auch in der Variation in Takt 4 hören kannst.

#### 3-Note 1D (von der „2e“ bis zur „4e“)

Track 165



# Timing, Groove & Philosophie

Das zwölfte und letzte Kapitel ist dem Thema *Timing, Groove & Philosophie* gewidmet.

Natürlich hätte ich meine Gedanken zu diesem Themenkomplex auch am Anfang dieses Buches äußern können, aber ich habe mich anders entschieden, weil ich daran gedacht habe, wie ich selber früher mit Lehrbüchern gearbeitet habe. Ich hatte meistens wenig Lust, Texte zu lesen, sondern habe immer gleich angefangen, mir die Noten vorzunehmen und loszuspielen.

Weil ich also die „*Gleich-los-Spieler*“ bedienen wollte, steht dieses Kapitel hier am Ende.

Ich habe aber die Hoffnung, dass du es anders machst als ich damals und dir diesen Text durchliest!

Die Bedeutung des Wortes **Timing** kann man viel besser in Worte fassen, als die Bedeutung von **Groove**.

Wenn man davon spricht, dass ein Musiker ein *gutes Timing* bzw. eine *gute Time* hat, meint man, dass er ein Tempo gut halten kann, dass er weder schneller noch langsamer wird (Ein Song fängt beispielsweise in Tempo 98 an und läuft konstant in diesem Tempo bis zum Ende durch). Dies kann man mit Hilfe eines *Metronoms* messen oder relativ leicht erreichen, indem man zum Metronom spielt.

Das Wort **Groove** beschreibt hingegen ein Gefühl. Wenn etwas gut „*groovt*“, fühlt es sich schlicht und einfach gut an. Ein *guter Groove* berührt die meisten Menschen auf einer unmittelbaren, emotionalen Ebene.

Wenn man also auf der Suche nach einem *guten Groove* ist, muss man sich auf die Suche nach einem *guten Gefühl* (!) machen. Ist man aber auf der Suche nach einer *guten Time*, braucht man einen *Drumcomputer*.

Der gute Groove beginnt bei dir selbst! Wenn sich ein Tempo bzw. ein Pattern in einem bestimmten Tempo für dich beim Spielen nicht gut anfühlen, wird es den anderen Musikern und in der Konsequenz dem Publikum nicht anders gehen.

Übungen, mit denen du daran arbeiten kannst, ein besseres Gefühl beim Grooven zu bekommen, findest du im *Übungsteil dieses Kapitels ab Seite 119*.

Die Sache mit dem Groove ist also eine höchst individuelle Angelegenheit. Man muss sich in der Beurteilung auf sein Gefühl verlassen, weswegen viele Menschen unsicher sind, wenn sie sich fragen: „*Groovt das jetzt? Oder etwa nicht?*“.

Das gute Gefühl, das bestenfalls beim Spielen auftritt, ist wahrscheinlich einer der Hauptgründe, weshalb Menschen so gerne Musik machen. Mir geht es zumindest so!

## Philosophie

Für mich besteht ein fundamentaler Unterschied zwischen *Üben* und *Spielen von Konzerten* bzw. *Aufnahmen*.

*Beim Üben* widme ich mich Dingen, die ich noch nicht kann, bzw. bei denen ich mich nicht so wohl fühle, wie ich es gerne würde. Hierbei gehe ich sehr analytisch vor (vgl. *Übungsteil dieses Kapitels ab Seite 119*).

*Beim Spielen* ist mein Hauptanliegen, dass ich mich in dem Moment gut fühle. Ich spiele Dinge, die ich bestenfalls im Schlaf kann (weil ich sie gut geübt habe) oder Sachen, die ohne Nachdenken aus einer Improvisation hervorgehen.

*Idealerweise denke ich also nicht nach!*