

JOST NICKEL FILL BOOK

CD
INSIDE

67 MP3
FILLS
AND 20
VIDEOS
ONLINE

Switch & Path Orchestration
Moving Around the Kit
Clockwise & Counterclockwise
Step-Hit-HiHat
Hand & Foot-Roll
Cymbal Choke
Stick-Shot
Flam-Fills
Blushda
Diddle Kick



PREVIEW ONLY requires purchase

Mein besonderer Dank geht an:

Harald Wester für die wertvollen Tipps.

Sonor Drums: Thomas Barth und Karl-Heinz Menzel

Meinl Cymbals & Percussion: Norbert Saemann, Chris Brewer, Stephan Hänisch und Marcus Lipperer

Vic Firth Sticks: Joe Testa und Frank Rohe (M&T)

Aquarian Drumheads: Chris Brady und Frank Rohe (M&T)

Ahead Armor Cases: Curt Doernberg (Musik Wein)

Beyerdynamic Mircophones: Bernd Neubauer

Ich widme dieses Buch meiner Frau Mareike und meinen Töchtern Alma und Mathilde.

www.jostnickel.com



Alfred Music
LEARN • TEACH • PLAY

© 2016 by **Alfred Music Publishing GmbH**
info@alfredverlag.de
alfredverlag.de | alfredmusic.de

All Rights Reserved
Printed in Germany

Covergestaltung: Gerhard Kühne
Notensatz: Jost Nickel
Lektorat: Thomas Petzold
Gesamtleitung: Thomas Petzold
Art.-Nr.: 20256G (Buch & CD)
ISBN 10: 3-943638-94-4
ISBN 13: 978-3-943638-94-3

Hinweis:

Der beiliegende Tonträger ist eine CD im MP3-Format. Das bedeutet, dass er sich NUR auf MP3-kompatiblen Abspielgeräten wie Computer • iPod • iPad • MP3-Player u.ä. abspielen lässt, NICHT aber auf herkömmlichen Audio CD-Playern! Unsachgemäße Handhabung kann den Defekt eines nicht kompatiblen Abspielgerätes zur Folge haben! Eine Haftung des Herstellers ist ausgeschlossen!

CD Recording: Jost Nickel

Mix: Jost Nickel

Fotonachweis:

Umschlagfotos: Gerhard Kühne

S. 3 © Inga Seevers

S. 11, 46, 142 © Marco Hammer

S. 16 © Mareike Nickel

S. 17–20, 43, 102, 113 Jost Nickel

S. 23,141 © Drumeo

S. 35 © Matthias Mineur

S. 44 © Ingo Baron

S. 60 © Arnd Geise

S.142 © Elle Jaye

Vorwort

Ich weiß noch genau, wie ich 10 Minuten vor meiner Audition bei **Jan Delay & Disko No.1** vor dem Proberaum im Auto saß und mich noch einmal kurz gesammelt habe. Es war mir klar, dass es nur darum gehen würde, wie die Songs mit mir an den Drums grooven. Ich habe mich ganz auf das richtige Tempo, den Groove und das Zusammenspiel mit der Band fokussiert und mich bewusst dafür entschieden, nur einfache Fills zu spielen.

Warum nur einfache Fills? Ganz einfach: Ich wollte den Eindruck vermeiden, dass ich unter Profilineurose leide und deshalb der Musik durch zu viele oder schlichtweg deplatzierte Fills schade.

Nachdem sich Jan für mich entschieden hatte, habe ich angefangen, etwas tiefer in die Fill-Trickkiste zu greifen. Zum einen wird die Musik für mich dadurch spannender und zum anderen macht mir das einfach Riesenspaß.

Spaß ist das Stichwort: Ich beschäftige mich einfach gerne mit dem Instrument und dabei auch äußerst gerne mit Fills.

Ob ich diese Fills später in Bands spiele, hängt ganz von der Musik und den Umständen ab. Wenn ich beim Üben eine bestimmte Idee für ein Fill (oder einen Groove) mag, bewerte ich die Idee nicht danach, ob sie anwendbar ist (oder scheint), sondern nur danach, ob ich mich gerne damit beschäftige.

Dieses Buch über Fills soll Spaß machen und dazu beitragen, dass du die theoretischen Grundlagen der jeweiligen Fills verstehst und so in die Lage kommst, dir eigene Fills auszudenken. Ich halte alle rhythmischen Konzepte (*Kapitel 1 bis 6*) in diesem Buch für absolut gängig und wichtig, weil sie universell einsetzbar sind. Einige der Orchestrierungsideen im hinteren Teil des Buches (*Kapitel 7 bis 12*) sind durchaus speziell. Hier zeige ich Ideen, die ich persönlich gerne in Fills und Solos einsetze.

Wie mit allen Dingen, die du am Schlagzeug lernst, entscheidet dein Geschmack darüber, wann du was spielst.

Jost Nickel

P.S.: Die **Online-Videoispiele** findest du auf meiner Website: www.jostnickel.com.



Vorwort	3
Inhalt	4
Vorbemerkungen – Zur Arbeit mit diesem Buch	6
Subdivision der Fills und Subdivision der zugrundeliegenden Rhythmik	6
Zugrundeliegende Rhythmik mithören	6
Üben? Üben!	7
Die Vorteile dieser Art zu üben	10
Drumset-Notation in diesem Buch	10
Kapitel 1: Switch Orchestration, Path Orchestration, Diddle Kick und mehr	12
Switch Orchestration	13
Snare & Toms Orchestration	15
Path Orchestration 1	17
Path Orchestration 2	19
Dynamik 1: Akzente	21
Diddle Kick	24
Dynamik 2: Dynamikstufen	26
Kapitel 2: Fills in Sechzehntelnoten	30
Fills in Sechzehntelnoten 1 (4er- & 2er-Gruppen)	30
Fills in Sechzehntelnoten 2 (4er- & 2er-Gruppen verschoben)	37
Fills in Sechzehntelnoten 3 (4er- & 3er-Gruppen)	39
Fills in Sechzehntelnoten 4 (4er- & 1er-Gruppen)	45
Kapitel 3: Fills in Achteltriolen	47
Fills in Achteltriolen 1 (2er- & 3er-Gruppen)	47
Fills in Achteltriolen 2 (4er- & 3er-Gruppen)	54
Kapitel 4: Fills in Sechzehnteltriolen	61
Fills in Sechzehnteltriolen 1 (6er- & 3er-Gruppen)	61
Fills in Sechzehnteltriolen 2 (9er-Gruppen)	69
Fills in Sechzehnteltriolen 3 (4er- & 6er-Gruppen)	71
Kapitel 5: Fills in Zweiunddreißigstelnoten	79
Fills in Zweiunddreißigstelnoten 1 (8er- & 4er-Gruppen)	79
Fills in Zweiunddreißigstelnoten 2 (6er- & 4er-Gruppen)	85

Kapitel 6: Fills in 3er-, 5er- & 7er-Gruppen	91
Kombinationen aus 3er- & 5er-Gruppen	93
Kombinationen aus 3er- & 7er-Gruppen	93
Kombinationen aus 5er- & 7er-Gruppen	94
Fills in 3er-, 5er- & 7er-Gruppen Orchestrierung 2	96
Fills in 3er-, 5er- & 7er-Gruppen in Achteltriolen	98
Kombinationen aus 3er- & 7er-Gruppen	93
Kapitel 7: Moving Around the Kit	99
Moving Around the Kit 1	99
Moving Around the Kit 2	102
Moving Around the Kit 3	104
Kapitel 8: Step–Hit–HiHat	105
Kapitel 9: Hand & Foot-Roll	108
Hand & Foot-Roll: Kombinationsfills in Sechzehnteltriolen	110
Hand & Foot-Roll: Kombinationsfills in Zweiunddreißigstelnoten	111
Kapitel 10: Cymbal Choke Fills	113
Cymbal Choke plus Hand & Foot-Roll	117
Kapitel 11: Stick-Shot	119
Stick-Shot 1	119
Stick-Shot 2	120
Stick-Shot 3	121
Kapitel 12: Flam-Fills	122
Flam-Fills 1	122
Flam-Fills 2 (Blushda)	125
Flam-Fills 3 (Blushda als 4er-Gruppe)	127
Flam-Fills 4 (3er-, 5er- & 7er-Gruppen)	129
Anhang: Snareübungen	131
Snareübungen mit 4er- & 2er-Gruppen in Sechzehntelnoten	131
Snareübungen mit 4er- & 3er-Gruppen in Sechzehntelnoten	132
Snareübungen mit 4er- & 3er-Gruppen in Achteltriolen	134
Snareübungen mit 6er- & 3er-Gruppen in Sechzehnteltriolen	135
Snareübungen mit 6er- & 4er-Gruppen in Sechzehnteltriolen	137
Snareübungen mit 8er- & 4er-Gruppen in Zweiunddreißigstelnoten	138
Snareübungen mit 6er- & 4er-Gruppen in Zweiunddreißigstelnoten	139

Zur Arbeit mit diesem Buch

Subdivision der Fills und Subdivision der zugrundeliegenden Rhythmik

Bei Fills ist es entscheidend, welche *Subdivision* (Unterteilung) du spielen möchtest. Dies hängt natürlich in hohem Maße vom Tempo ab: In Tempo 60 ist es leichter, Fills in Zweiunddreißigstelnoten zu spielen als in Tempo 120.

Oder: Wenn du in Tempo 120 ein sehr schnelles Fill spielen möchtest, wählst du als Subdivision wahrscheinlich Sechzehnteltriolen. Bei dem dringenden Bedürfnis, in Tempo 80 ein sehr schnelles Fill zu spielen, wählst du als Subdivision eher Zweiunddreißigstelnoten.

Wie anspruchsvoll ein Fill ist, hängt aber nicht nur von der Subdivision ab. Ganz wesentlich wird die Schwierigkeit von Fills von der zugrundeliegenden Rhythmik bestimmt. Du kannst also dein Fill in Sechzehntelnoten (oder jeder anderen Subdivision) mit einer einfacheren oder einer schwierigeren zugrundeliegenden Rhythmik spielen. Je einfacher die zugrundeliegende Rhythmik, desto einfacher ist es, den Überblick beim Spielen dieser Fills zu behalten, was absolut und immer unverzichtbar ist. Gerade bei Fills in Sechzehnteltriolen und Zweiunddreißigstelnoten ist die zugrundeliegende Rhythmik oft sehr viel einfacher (oft in Achtelnoten) als das Tempo des Fills vermuten lässt.

Zugrundeliegende Rhythmik mithören

Die zugrundeliegende Rhythmik solltest du beim Fill immer mithören. Sie wird – soweit nötig – bei den Notenbeispielen in diesem Buch immer unterhalb des eigentlichen Fills stehen und dient deiner Orientierung.

Hier zwei Möglichkeiten, wie du dir die Rhythmik anhand von *Beispiel 1* aus Kapitel 1 (vgl. Seite 12) klarmachen kannst. Bei diesem Fill ist sowohl die Subdivision des Fills als auch die Subdivision der zugrundeliegenden Rhythmik in Sechzehntelnoten.

Zuerst hier *Beispiel 1* aus Kapitel 1 mit der zugrundeliegenden Rhythmik in Zeile 2:

Beispiel 1 (3er-Gruppe über einen Takt mit der zugrundeliegenden Rhythmik in Zeile 2)

R L F R L F R L F R L F R L F L
 [3] [3] [3] [3] [3] (+1)

R = rechte Hand
 L = linke Hand
 F = Fuß

Und so machst du dir die zugrundeliegende Rhythmik am besten klar:

1. Du spielst in *Takt 1* das Fill und in *Takt 2* die Rhythmik auf der Snare. Dazu spielst du Sechzehntelnoten mit Singles und betonst die Rhythmik. Gleichzeitig kannst du mit der getretenen HiHat den Viertel-Puls spielen, um das Verständnis weiter zu erhöhen.

Beispiel 1.1 (Rhythmik auf der Snare)

2. Du spielst in *Takt 1* das Fill und in *Takt 2* einen Groove mit der zugrundeliegenden Rhythmik als Bass Drum-Figur:

Beispiel 1.2 (Groove mit Rhythmik auf der Bass Drum)

Üben? Üben!

Aus meiner Sicht gibt es speziell beim Üben von Fills drei verschiedene Phasen:

Phase 1: „Kennenlern-Phase“

Du befasst dich mit etwas ganz Neuem: Jetzt geht es zuerst darum, die Hände (und Füße) zu sortieren, einen Bewegungsablauf kennenzulernen. Diese Phase ist relativ kurz. Nach einer Weile musst du nicht mehr überlegen, wann welche Hand welches Instrument spielt.

Tipp:

Nimm dir pro Übeeinheit 5 bis 10 Minuten Zeit zum Kennenlernen. Du kannst dich mit dem Bewegungsablauf eines Fills vertraut machen, indem du es ohne ein bestimmtes Tempo mehrmals hintereinander spielst. Dabei kann es hilfreich sein, beim Spielen schneller und wieder langsamer zu werden.

Phase 2: „Ausdauer-Phase“

Das neue Fill ist dir jetzt vertraut. Sticking und Orchestrierung sind klar.

Jetzt geht es darum, das Fill flüssig zu spielen, immer den Überblick über den Puls zu behalten, immer in einem konkreten Tempo zu spielen, das Fill im Wechsel mit einem Groove zu spielen, auf einen guten Sound zu achten und das Tempo zu erhöhen. Diese Phase dauert am längsten.

Hier ist es sehr hilfreich, eine konkrete Vorstellung davon zu haben, wie lange du pro Tag an der jeweiligen Übung arbeiten möchtest. Dazu findest du im Buch Überleitungen, auf die ich gleich genauer eingehe.

Phase 3: „Vollendungs-Phase“

Jetzt kannst du das Fill beim Üben gut spielen, bist mit dem Tempo und deinem Sound einverstanden und du weißt immer, wo du bist.

Da das betreffende Fill nun klar ist, geht es in dieser letzten Übephase darum, das Fill in dein Spiel einzubauen.

Dafür nimmst du dir pro Übeeinheit 5 bis 10 Minuten Zeit, spielst ohne Noten, fängst das Fill auf unterschiedlichen Zählzeiten an und spielst die Fill-Idee auch mal über einen längeren oder kürzeren Zeitraum, als du in der Ausdauer-Phase geübt hast. Du spielst im Prinzip eine Art *Groove-Solo* mit nur der einen Fill-Idee.

Übeanleitungen (siehe Phase 2 „Ausdauer-Phase“)

An vielen Stellen in diesem Buch findest du Übeanleitungen mit genauen Angaben zum Üben mit dem Metronom. Diese Übeanleitungen sehen folgendermaßen aus:

Übeanleitung	
1. Starttempo:	Viertel = 60
2. Anzahl der Tempi:	3
3. Anzahl Durchgänge pro Tempo:	Jedes Fill 2 mal pro Tempo
4. Form:	2 Takte Groove + 2 Takte Fill
5. Laut zählen:	Viertel und „Klick“ bei Bedarf Sechzehntel
6. Dauer der Übung:	ca. 15 Minuten

Erklärungen:

Zu Punkt 1: Das „Starttempo“ ist lediglich eine Empfehlung. Wenn du merkst, dass es dir zu langsam oder zu schnell ist, bitte ändern!

Zu Punkt 2: Mit „Anzahl der Tempi“ ist Folgendes gemeint. Du spielst die Übung in insgesamt drei verschiedenen Tempi. Zusätzlich zum Starttempo von 60 wählst du aus der Tempo-Liste die zwei darüber liegenden Tempi:

Tempo-Liste (bpm)				
60	62	64	66	68
70	73	76	79	
82	85	88		
91	94	97		
100	104	108		
112	116			
120	125			
130	135			
140	145			
150	155			
160	165			
170	175			
180				

Du übst die Übung also in Tempo 60, 62 & 64. Diese drei Tempi notierst du und schreibst zum höchsten Tempo das Datum. Wenn du merkst, dass dir dein Höchsttempo leicht fällt, nimm das nächst schnellere Tempo dazu und schreibe es auf deine Liste. Notiere zum Höchsttempo das Datum und streiche das niedrigste Tempo durch, so dass du die Übung weiterhin (und immer) in drei verschiedenen Tempi spielst. Die drei Tempi anhand unseres Beispiels sind dann: 60, 62, 64 & 66.

Switch Orchestration, Path Orchestration, Diddle Kick und mehr

Am Anfang dieses Buches möchte ich dir verschiedene Möglichkeiten zeigen, wie du Fills durch *Orchestrierung*^(*), *Dynamik* und das *Verdoppeln* von einzelnen Schlägen erweitern kannst. Dadurch kannst du einmal gelernte Schlagabfolgen völlig neu klingen lassen, so dass sie kaum als dieselbe Schlagabfolge wahrgenommen werden. Du spielst also viele unterschiedliche Fills, aber eben nicht durch das Ändern der eigentlichen Figur, sondern durch geschicktes Modifizieren.

Ideal zum Kennenlernen dieser grundsätzlichen Ideen ist es, eine einfache Figur zu nehmen. Also tun wir genau dies: Die Schlagabfolge der Fills in diesem Kapitel ist **R L F**. Also sehr überschaubar und schön einfach.

Fill (Ausgangsfigur: R L F)



Die Ausgangsfigur ist drei Sechzehntelnoten lang und heißt deswegen konsequenterweise **3er-Gruppe**. Diese spielst du nun über einen Takt.

Beispiel 1 (3er-Gruppe über einen Takt mit der zugrundeliegenden Rhythmik in Zeile 2)



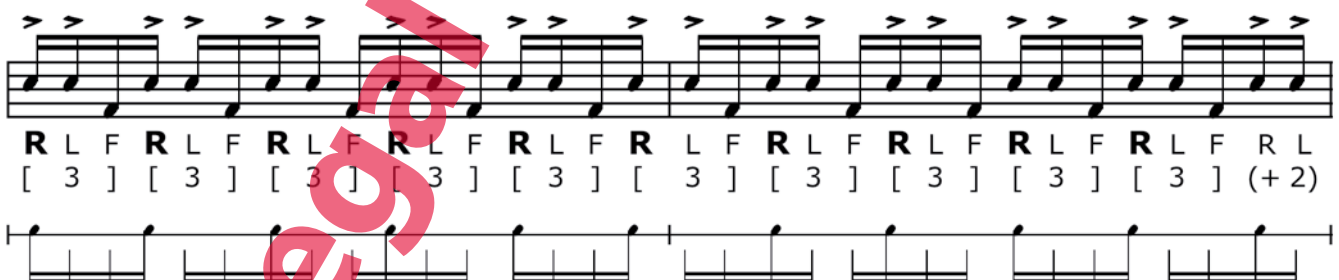
R = rechte Hand
 L = linke Hand
 F = Fuß

Tipp:

Vergegenwärtige dir die zugrundeliegende Rhythmik von Zeit zu Zeit, wie am Anfang dieses Buches auf Seite 6ff beschrieben.

Als Nächstes spielst du die 3er-Gruppe als *zweitaktiges Fill*. Spiele die 3er-Gruppe so lange weiter, bis zwei Takte zu Ende sind.

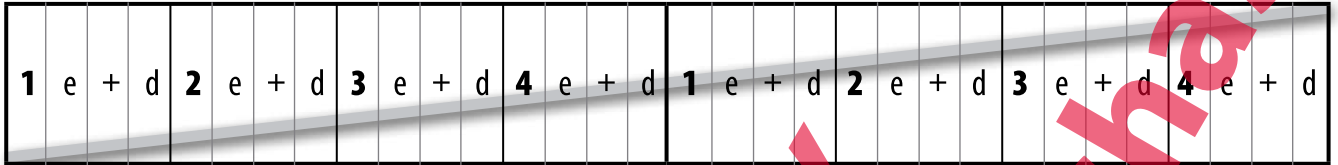
Beispiel 2 (3er-Gruppe über zwei Takte)



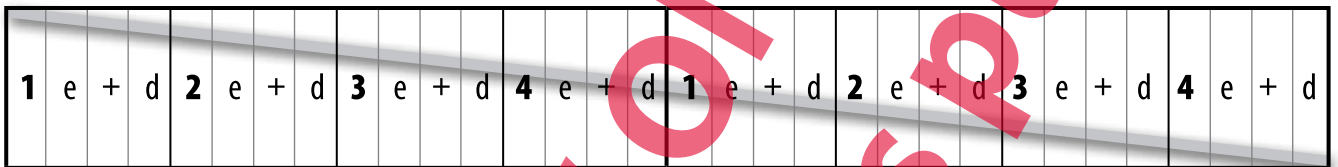
^(*) *Orchestrierung* meint die Verteilung der Schläge auf die einzelnen Instrumente des Schlagzeugs.

Alle Übungen in diesem Teil des Kapitels beziehen sich ausdrücklich auf abrupte Dynamiksprünge. Unbedingt solltest du auch gleitende Änderungen in der Lautstärke eines Fills üben. Hier drei Beispiele:

1. Dein Fill fängt leise an, wird im Verlauf lauter und am Ende des Fills spielst du so laut wie möglich:



2. Genau umgekehrt:
Dein Fill fängt laut an, wird im Verlauf leiser und am Ende bist du so leise wie möglich:



3. Du spielst einen wellenförmigen Dynamikverlauf. Laut anfangen, leise werden, wieder lauter usw. bis das Fill zu Ende ist:



Übetipp:

Da Dynamikstufenübungen oft vernachlässigt werden, empfehle ich dir, diese Übungen fest in deinen Übeplan zu integrieren. Die Dynamikstufenübungen 1.1 bis 4.2 lassen sich auf alle anderen Fills übertragen.

Wenn du täglich in dieser Art übst, reicht es absolut, dies 5–10 Minuten am Tag zu tun.

Wenn du die Übungen gut spielen kannst, solltest du auch mit weniger unterschiedlichen Dynamikstufen experimentieren. Z. B. laut und sehr laut.

Um rhythmisch absolut sicher im Umgang mit 4er- und 3er-Gruppen zu werden, solltest du weitere Kombinationen üben. Da die Handsätze mittlerweile bekannt sind, geht es jetzt nur noch um das Üben verschiedener Kombinationen. Dazu reicht es, wenn du mit Platzhaltern (den Zahlen „4“ und „3“) arbeitest. Die folgenden vier Kombinationen aus 4er- und 3er-Gruppen repräsentieren je ein *zweitaktiges Fill* im $\frac{4}{4}$ -Takt. Zur besseren Orientierung findest du in der jeweils zweiten Zeile die Zählzeiten.

Sechzehntel-Fill 3.7 (4er- & 3er-Gruppen Kombination 5)

3	4	3	4	4	3	4	4	3
1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	

Sechzehntel-Fill 3.8 (4er- & 3er-Gruppen Kombination 6)

4	3	4	4	3	4	3	4	3
1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	

Bei den folgenden Beispielen 3.9 und 3.10 siehst du am Ende „+2“. Das bedeutet, dass noch zwei Sechzehntel fehlen, bis zwei Takte komplett sind. Hier spielst du einfach R L.

Sechzehntel-Fill 3.9 (4er- & 3er-Gruppen Kombination 7)

4	4	3	4	4	3	4	4	+2
1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	

Sechzehntel-Fill 3.10 (4er- & 3er-Gruppen Kombination 8)

3	3	3	4	3	4	3	4	3	+2
1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d	1 e + d	2 e + d	3 e + d	4 e + d		

Tipps zur Orchestrierung: Bringe die Toms ins Spiel, indem du bei allen 3er-Gruppen mit der rechten Hand das Floor Tom und mit der linken Hand das Hängetom spielst. Die Orchestrierung der 4er-Gruppen bleibt unverändert.

Das Prinzip:

Du spielst *4er-Gruppen* in Sechzehntelnoten. Durch die Kombination mit *3er-Gruppen* spielst du die 4er-Gruppe auf allen vier Positionen.

Subdivision des Fills: **Sechzehntelnoten**

Das Raster der zugrundeliegenden Rhythmik: **Sechzehntelnoten**

