

Andreas Kuch | Indra Tedjasukmana

BEATBOX

COMPLETE

Sounds, Patterns, Styles

DAS Lehrbuch für Unterrichtspraxis und Selbststudium



inkl. DVD mit Video-
und Audioaufnahmen

Helbling

Inhalt

Vorwort	4	Kapitel 3: Hip-Hop	32
Beatbox: Von der Subkultur zum Mainstream	4	Hip-Hop-Sounds	32
Drei Spielarten: Beatbox – Vocal Percussion – Vocussion ...	4	Die Synth-Snare	32
Beatboxing lernen?	4	Clap-Sounds.....	32
Das Konzept „Beatbox Complete“	5	Scratches.....	34
Wie du mit dem Buch arbeitest.....	6	Spezialeffekte.....	37
Noch ein paar Tipps zum Schluss	6	Hip-Hop-Patterns	38
Kapitel 1: Rock I	8	Basis-Patterns.....	39
Das einfache Drumset: Bassdrum, Snare, Hi-Hat	8	Patterns mit Crab-Scratches.....	39
Die Bassdrum	8	Hip-Hop: Zweistimmige Patterns.....	40
Die Snaredrum.....	11	Solostück 3: Rhythm in da House	41
Die Hi-Hat	12	Workshop: Üben	43
Substitutionsatmung	13	Tipps	43
Rock-Patterns mit Bassdrum und Snare	14	Regelmäßig in kurzen Einheiten üben	43
Vorübungen zu Patterns mit Hi-Hat	16	Gute Akustik finden.....	43
Einsatz der Hi-Hat.....	16	Trockener Mund – was tun?	44
Die Hi-Hat als Folgesound	16	Temperatureinfluss beachten	44
Die Hi-Hat als Auftakt	18	Dran bleiben, Geduld haben	44
Rock-Patterns mit Bassdrum, Snare und Hi-Hat	19	Sounds finden	44
Solostück 1: Vocal Drumming Activated	21	Experimentieren.....	44
Kapitel 2: Ballade	22	Sounds verfeinern	45
Balladen-Patterns	22	Vorbilder suchen	45
Neue Sounds	23	Sounds festigen und optimieren	45
Click-Sounds	23	Spiegel-Übung	45
Die Dm-Bassdrum	24	Metronom-Übung	46
Echo-Sounds	24	Rhythmen üben	46
Fills für Balladen	25	In langsamem Tempo üben	46
Solostück 2: Reflections	26	Mit Musikbegleitung üben	47
Technik Special: Mikrofone	27	Mit den Audioloops trainieren	47
Mikrofonhaltung beim Beatboxen	27	Das Metronom – ein unschätzbares Werkzeug	47
Die geschlossene Haltung	27	Rhythmen finden	48
Die offene Haltung	27	Improvisieren	48
Die Throat-Haltung.....	28	Kapitel 4: Rock II	49
Allgemeine Hinweise	28	Sounds	49
Mikrofone mit oder ohne Kabel	28	Snaredrum-Varianten	49
Mikrofon-Hygiene.....	28	Tom-Toms	51
Beatbox Mic-Check	29	Cymbal Crash und Cymbal Splash	52
Beatbox-Mikrofone.....	29	Techniken	52
Vocal-Percussion-Mikrofone	30	Hi-Hat-Ketten.....	52
Halsband-Mikrofon	30	Bassdrum-Ketten (Double-Bass-Technik)	54

Zwei Sounds gleichzeitig:	
Cymbal mit Bassdrum oder Snare	54
Rock-Patterns und -Fills	55
Rock-Patterns mit Bassdrum-Variationen	55
Rock-Patterns mit Hi-Hat-Variationen	56
Rock-Fills	57
Rock: Zweistimmige Patterns	58
Solostück 4: Tripstyles	59

Patterns: Traditionelle Latin-Stile	67
Salsa	68
Bossa Nova	69
Samba	70
Patterns: Latin-Fusion-Stile	71
Merengue Fusion	71
Samba Fusion	72
Latin Hip-Hop	73
Solostück 5: L'avventura del ritmo	75

Kapitel 5: Latin	61
Die Clave-Figur – Der Schlüssel zur Latin-Musik	61
Sounds	62
Congas und Bongos	62
Die Cowbell	63
Der Shaker	64
Die Claves	65
Agogo-Bells	66

Anhang	76
Die Autoren	76
Inhalt DVD: Audioaufnahmen	77
Inhalt DVD: Videoclips	78
Bildnachweise	80

Soundlegende

Agogo kng kng	Bassdrum B/Dm	Clap Clap	Clave c
Congas/Bongos dm dm	Cowbell dng	Crab-Scratch t/k	Cymbal Crash Pshh
Filter-Sounds K(u)/K(i)	Hi-Hat ts	Ks-Click Ks	Open-K Kh
Shaker tf - kf tsch - k	Simple-K K	Snaredrum Pf	Tom-Toms dm dm dm

KAPITEL 1: ROCK I

Los geht's! In diesem ersten Kapitel werden die grundlegenden Beatbox-Sounds Bassdrum, Snaredrum und Hi-Hat vorgestellt und auch gleich praktisch umgesetzt. Wir lernen eine Vielfalt stilistisch passender Patterns, mit denen wir in der Lage sind, Rock- und Pop-Songs abwechslungsreich zu begleiten.

Die meiste Pop-/Rockmusik ist rhythmisch sehr ähnlich aufgebaut. Ein typischer Song steht im 4/4-Takt und hat den Schwerpunkt der Bassdrum auf den Zählzeiten 1 und 3. Diese Zählzeiten nennt man auch Downbeats.

Dazwischen, auf Zählzeit 2 und 4, auch Backbeats genannt, kommt die Snaredrum. Das Pulsieren von Down- und Backbeat bildet die rhythmische Basis der Rock- und Popmusik:



Downbeat Backbeat Downbeat Backbeat

Übrigens: Alle Notenwerte, die nicht auf dem Down- oder Backbeat liegen, also „zwischen“ dem Schlag, nennt man „Offbeat“.

TIPP: Die meisten Beatboxer verwenden ein **Mikrofon**. Im Technik Special ab S. 27 werden wir uns genauer mit Mikrofontechnik beschäftigen. Dennoch ist ein Mikro zum Beatboxen nicht zwingend erforderlich. Gerade für den Anfang ist es empfehlenswert, sich **unplugged** mit den Sounds vertraut zu machen und die Patterns der ersten Kapitel ohne Mikro zu erlernen. Damit man beim **Üben ohne Mikro** gleich einen guten Sound erhält, sind Orte mit viel Hall gut: Eine ideale **Akustik** haben zum Beispiel Treppenhäuser und Badezimmer!

Das einfache Drumset: Bassdrum, Snare, Hi-Hat

Die wichtigsten Elemente eines Drumsets sind Bassdrum, Snaredrum und Hi-Hat. Obwohl es noch viele andere Schlagzeugelemente gibt,

kann man mit diesen dreien schon die meisten Rhythmen umsetzen. Fangen wir also gleich damit an!

Die Bassdrum

Die Bassdrum ist die große, aufrecht stehende Trommel eines Drumsets, die mit dem rechten Fuß gespielt wird. Wegen der Bedienung mit einem Fußpedal wird sie manchmal auch Kick-Drum genannt. Sie ist in der Rockmusik für die tiefen, schweren Akzente und den Downbeat zuständig.



TIPP: Alle Sounds, die im Buch beschrieben werden, sind auch auf der **DVD** erklärt (das Symbol  verweist dich auf den entsprechenden Filmtrack). Denn am besten und schnellsten lernt man durch Vor- und Nachmachen. Lies dir trotzdem auch die Hinweise zur Sounderzeugung hier im Buch durch, um einen maximalen Lerneffekt zu erzielen.

Sounderzeugung



- Die Beatbox-Bassdrum basiert auf einem speziellen „B“-Sound. Wir spannen die Lippen etwas an, bauen Druck im Mundraum auf und stoßen ein kräftiges „B“ aus. Dazu braucht man nicht sehr viel Luft, die Bauchdecke sollte sich dabei kaum bewegen.
- Wichtig ist, dass die Sounderzeugung zentriert stattfindet, also nicht seitlich an den Mundwinkeln. Die Lippen sollten sich beim Sound sehr wenig bewegen und nicht anfangen zu flattern. Wenn die Bassdrum zu dünn klingt oder die Lippen flattern, ist zu wenig Spannung vorhanden, und wenn der Sound zu hoch klingt, ist die Spannung zu hoch.
- Um die richtige Lippenspannung und den besten Sound zu finden, muss man eine Weile experimentieren. Mit zunehmender Übung wird sich die Muskulatur mehr und mehr auf die erforderliche Spannung einstellen und natürlich auch trainierter und kräftiger werden.



Mundposition vor dem Bassdrum-Sound



Mundposition nach dem Bassdrum-Sound

TIPP: Man sieht hin und wieder Beatboxer, die auch ohne Mikro mit den Händen irgendwelche Gebilde vor dem Mund formen. Dabei schränkt man sich jedoch soundtechnisch enorm ein, weshalb dieses Vorgehen nicht zu empfehlen ist. Also: **Nicht „die Faust“ machen!** Viele Beatboxer machen stattdessen **Schlagzeugbewegungen mit den Händen**, das sieht nicht nur cool aus, sondern gibt einem auch mehr Energie beim Beatboxen.

Rock-Patterns mit Bassdrum und Snare

Wenn du nun die drei Sounds einigermaßen beherrscht, geht es an die ersten Rock-Patterns, die du zum Beatboxen für entsprechende Mu-

sikstile verwenden kannst. Dabei übst du zuerst Rhythmen nur mit Bassdrum und Snare, anschließend wird die Hi-Hat hinzugefügt (S. 16 ff.).

Rock-Basispattern



Die Basis für alle folgenden Varianten bildet ein Pattern mit der Bassdrum auf den Downbeats und der Snare auf den Backbeats.

21

B Pf B Pf

Varianten



Variante 1: Wir fügen vor oder nach der Bassdrum auf Zählzeit 3 eine weitere Bassdrum ein (im Videoclip 08 siehst du die Patterns 21 bis 23).

22

B Pf B B Pf

23

Pf B B Pf

Variante 2: Etwas schwieriger, aber sehr reizvoll ist es, die Bassdrum von Zählzeit 3 um ein Achtel nach vorne oder hinten zu verschieben.



24

B Pf B Pf

25

B Pf B Pf

26

B Pf B B Pf

INFO: Variante 1 und Variante 2 lassen sich natürlich auch für die **Bassdrum auf Zählzeit 1** anwenden: So kannst du einen weiteren Bassdrum-Schlag auf der 4+ einfügen (quasi einen Auftakt) oder aber statt auf der 1 nur die 4+ oder die 1+ spielen.

Variante 3: Als besonderen Akzent kannst du einen zusätzlichen Snare-Sound auf Zählzeit 4+ oder 3+ einfügen.

Kombinationen: Ausgehend vom Rock-Basis-pattern (siehe S. 14) können mit Einfügung der Varianten viele weitere Patterns entstehen.



27

B Pf B Pf Pf

28

B Pf B Pf Pf



29

B Pf B B B Pf

32

B Pf B Pf B

30

B B Pf B B Pf

33

B B Pf Pf B Pf

31

B B Pf B B Pf

34

B Pf B B Pf Pf

TIPP: Beim Beatboxen trocknet der Mund schnell aus, deshalb **viel Wasser trinken!** Sehr gut eignet sich stilles Wasser, da Kohlensäure störend wirken kann.

Fills für Balladen



Fills oder Fill-ins sind kleine rhythmische Einwüfe, die meistens am Ende eines Formteils oder bei einem formalen Einschnitt eingefügt werden, beispielsweise in jedem vierten Takt.

Folgende typische Fills lassen sich wunderbar für Balladen verwenden (im Videoclip 30 ist jedem Fill das Balladen-Pattern 1, siehe S. 22, vorangestellt).

⑧

Dm ts ts ts Pf Dm ts Dm

⑩

Dm ts ts Pf ts Dm Pf ts

⑨

Dm ts ts Pf ts Dm Dm ts

⑪

Dm ts ts ts Pf Pf ts Dm

STÜCKE ZUM BEATBOXEN:

Bob Dylan – Knockin' on Heavens Door
Aerosmith – I Don't Want to Miss a Thing
Alicia Keys – If I Ain't Got You

Seal – Kiss from a Rose
The Beatles – Hey Jude
Eric Clapton – Tears in Heaven

Du kannst die Balladen-Patterns und -Fills auch zum Playalong auf der DVD spielen (28).



Beatbox Mic-Check

Spätestens wenn du Auftrittsmöglichkeiten – mit einem Chor, alleine oder mit Band – hast, bei denen du mit einem Mikrofon Beatboxing machst, steht die Frage an: Welche Mikrofone gibt es, welche davon eignen sich für das Beatboxen und welches ist das richtige für dich persönlich? Generell ist es sehr empfehlenswert, in ein Musikfachgeschäft zu gehen und

verschiedene Mikrofonmodelle selbst auszuprobieren. Du wirst beim Beatboxen feststellen, dass jedes Mikrofon anders klingt. Um eine erste Übersicht zu erhalten, wird hier eine kleine Auswahl von erhältlichen Mikrofonen vorgestellt, die sich für das Beatboxen gut eignen.

INFO: Beatbox-Mikrofone sind geeignet für die offene und geschlossene Haltung.

Beatbox-Mikrofone

Shure Beta 58 A – Der Allrounder

Das Beta 58 A ist ein Mikrofon, welches einen schnellen und leichten **Einstieg ins Beatboxen** ermöglicht. Es ist handlich, hat sich vielfach bewährt und kann auch als Gesangsmikrofon benutzt werden. Das Beta 58 A hat ein stabiles Gehäuse und ist sehr rückkopplungssicher.



AKG BBB DFive – Das Beatbox-Mikro

Das BBB DFive ist ein **für Beatbox optimiertes und weiterentwickeltes Mikrofon**. Es hat unter der Kapsel einen verstärkten Innenwindschutz, welcher Atem- und Windgeräusche minimiert und Störgeräusche unterdrückt. Das BBB DFive ist offizielles Wettkampfmikrofon bei nationalen und internationalen Beatboxmeisterschaften. Unserer Meinung nach ist es ein **guter Einstieg** in die Beatboxwelt. Da das BBB DFive eine Weiterentwicklung des Gesangsmikrofons AKG D5 ist, eignet es sich **auch für Live-Gesang und Sprache**. Das BBB DFive wurde im Hinblick auf die geschlossene Haltung optimiert, welche viele Beatboxer im Hip-Hop-Bereich bevorzugen.



AUDIX FireBall – Das Groove-Mikro

Das FireBall von AUDIX besteht eigentlich nur aus der Mikrofonkapsel und hat keinen wirklichen Griff außer der schmalen Anschlussverlängerung. Es kann wie ein Ball in der Hand gehalten werden, dabei wird der untere Teil der Kapsel von der Hand umschlossen, der Anschluss mit dem Kabel wird oft zwischen Mittel- und Ringfinger gehalten. FireBall hält hohe Schalldruckpegel aus, es eignet sich daher besonders **für druckvolle Grooves und einen warmen, sehr basslastigen Sound**.



Vocal-Percussion-Mikrofone

INFO: Vocal-Percussion-Mikrofone sind **ausschließlich** für die offene Haltung geeignet.

Rode S1 – Das Brilliante

Das Rode S1 ist ein Kondensatormikrofon, das **speziell für den Live-Einsatz** entwickelt wurde. Es hat eine sehr **klare, brillante Höhenwiedergabe** und eine **präzise, unverfälschte Übertragung**. Dadurch eignet es sich hervorragend für alle Stilstiken, in denen man möglichst akustisch, möglichst authentisch klingen will. Dadurch, dass es noch über eine zweite Windkapsel im Inneren verfügt, hat es zudem eine überdurchschnittlich gute Luftgeräuschunterdrückung.



beyerdynamic M 88 TG – Das Powermikro

Das M 88 TG bietet viel **Reserve und Power in den tiefen Frequenzen** und eignet sich besonders, wenn man eher **weiche Bassdrum-Sounds** hat, die normalerweise nicht an die Power einer harten Hip-Hop Bassdrum rankommen. Der Klang ist insgesamt sehr durchsetzungsfähig. Auch Clap- und Click-Sounds funktionieren sehr gut mit dem M 88 TG.



Shure Beta 87 A – Der Luxusound

Das Beta 87 A beschert einem einen in den **tiefen Frequenzen druckvollen, aber in den Höhen glasklaren Sound**. Es ist für ein Mikrofon von seiner Empfindlichkeit immer noch sehr rückkopplungsarm. Das Beta 87 A wird von vielen A-Cappella-Gruppen und deren Beatboxern verwendet und geschätzt.



Halsband-Mikrofon

VOCOMOTION TH 100 – Das Groove-Halsband

Das Mikrofon TH 100 der Firma VOCOMOTION ist ein Halsband-Mikrofon und wird **zusammen mit einem normalen handgehaltenen Mikrofon** verwendet. Das Mikrofon wird auch als „The Thumper“ bezeichnet und nimmt die Beatbox-Sounds direkt vom Hals. Es verstärkt besonders die tiefen Frequenzen und **hebt Bassdrums, gesungene Basstöne und basslastige Sounds hervor**.



Scratches

Als Scratches bezeichnet man das Vor- oder Zurückschieben einer Schallplatte auf einem Plattenspieler. Je nachdem, was auf der Platte gerade für Musik erklingen würde, entstehen unterschiedliche Klangfarben und Soundeffekte.

Beim Scratches kann man rhythmisch besonders erfinderisch sein und damit entscheidend zum Sound beitragen. Hier lernst du die wichtigsten Scratch-Typen im Beatboxen.

Der Crab-Scratch



Unter Crab-Scratch versteht man eine Scratch-Technik, bei der die Hand als Hilfsmittel verwendet wird. Man setzt eine bestimmte Stelle der Hand, z.B. ein Daumengelenk, an die geschürzten Lippen und saugt dann Luft ein, wobei durch die Luftverwirbelung zwischen Lip-

pen und Hand ein scratchähnlicher Sound entsteht. Welchen Punkt der Hand man nimmt, variiert von Beatboxer zu Beatboxer; bei der hier vorgestellten Methode wird das sogenannte Fingerkreuz verwendet (siehe Foto).

- Wir halten unsere Hand gerade ausgestreckt senkrecht in die Luft. Die Finger liegen eng aneinander an. Nun klappen wir alle Finger außer dem Daumen um 90 Grad um. Dadurch bilden das letzte Fingerglied des Daumens und das erste Glied des Zeigefingers ein Kreuz (siehe Foto „Fingerkreuz“).
- Wenn wir dieses Kreuz an die geschürzten Lippen ansetzen und Luft einsaugen, entsteht im Idealfall ein Scratch-Sound. Am Anfang muss man in der Regel etwas suchen, bis man den richtigen Ansatzpunkt findet (siehe Foto „Crab-Scratch“).
- Mit eingezogenen Lauten „t“ und „k“ werden dann die Scratches imitiert. Die Tonhöhe des Scratches variiert, je nachdem wie stark man die Luft einsaugt. Man kann die Scratches lang oder kurz ausführen.
- Ein sehr überzeugender Effekt entsteht durch das Abstoppen des Sounds, indem wir die Zungenspitze wieder nach oben an den Gaumen schnellen lassen (kommt in Übung 2 auf Zählzeit 2 und 4 in beiden Takten vor, ebenso in Übung 5 auf Zählzeit 4 im letzten Takt, siehe S. 35).



Fingerkreuz



Crab-Scratch

Crab-Scratch-Übungen



Hier einige Übungspatterns für den Crab-Scratch. Beachte, dass alle Sounds inward, also mit einbezogener Luft auszuführen sind – das heißt, du wirst vermutlich nach jedem Pattern ausatmen müssen.

① 09

② 09

③ 09

④ 10

⑤ 10

⑥ 10



Die Helicopter-Click-Roll



Die Helicopter-Click-Roll ist ein Special-Effect-Sound, für dessen Erzeugung man die Inward-Click-Roll sehr gut beherrschen muss.

- Während der Inward-Click-Roll, die in diesem Fall mit einem Einatmen ausgeführt werden muss, schließen wir langsam die Lippen; sie sollen dabei allerdings ganz locker bleiben.
- Irgendwann gelangt man an einen Punkt, an dem auch die Lippen anfangen zu flattern. Am besten funktioniert dies, wenn man die Lippen breit zieht, sie in der Mitte zuerst schließt und an den Rändern noch leicht geöffnet lässt. Auch hier heißt es ausprobieren, experimentieren, geduldig sein.
- Sobald du diesen Sound beherrschst, kannst du anfangen, damit herumzuspielen, d. h. die Lippen schneller oder langsamer flattern zu lassen oder mit dem Mund ein „U“ zu formen.

Die Chainsaw



Der Kettensägen-Sound besteht aus dem Übergang von einer Helicopter-Click-Roll zu einer Inward-Click-Roll mit eingatmeter Luft. Ziel ist, den Sound zu imitieren, der beim Einschalten einer Kettensäge entsteht.

Im Videoclip 43 wird genau erklärt und anschaulich vorgemacht, wie du diesen coolen Effekt hinbekommst und wie du damit spielen kannst.

Hip-Hop-Patterns

Im Hip-Hop werden eine Vielzahl verschiedener Rhythmuspatterns verwendet, von denen einige typische hier vorgestellt werden. Charakteristisch für viele Hip-Hop-Patterns ist ein Beat, der auch über längere Strecken konstant bleibt. Der Backbeat ist oft sehr akzentuiert, zusätz-

lich werden auf der Sechzehntel-Ebene weitere Akzente von Hi-Hat, Bassdrum oder Snare eingefügt. Viele Songs haben zudem auch eine Art Signature-Beat, also ein ziemlich markantes Pattern, an dem allein der Song schon zu erkennen ist.

INFO: Da fast alle Patterns sehr unterschiedlich klingen, je nachdem, welche Sounds man einsetzt – also z. B. ob man eine Pf-Snare, einen Clap oder eine Dsh-Snare verwendet – wird die **Snare** ab jetzt in den meisten Notaten nur noch mit einem „S“ versehen. Es ist somit deine Entscheidung, welche Snare du verwenden willst. Dasselbe gilt für die **Bassdrum** – das „B“ steht in den Notaten ab jetzt einfach für Bass, und **du selbst entscheidest**, ob du die Bassdrum mit dem Sound „B“ oder „Dm“ beatboxen willst.

Basis-Patterns



Hier lernst du ein paar typische Hip-Hop-Patterns. Im Videoclip 44 und Audioloop 11

siehst und hörst du unterschiedliche Snare-Sounds. Finde selbst die für dich passenden!

⑦

B ts S ts ts B S ts B ts S ts S ts B S ts

⑧

B ts S B ts B B S ts B ts S B ts B S B

⑨

B ts B S B ts B S ts B ts B S ts S ts B S ts

⑩

B ts S ts S ts B B S ts B ts S ts S ts B B S B

Patterns mit Crab-Scratches



Ein schöner Effekt entsteht, wenn man die Basis-Patterns mit Crab-Scratches (siehe S. 34) kombiniert.

Das Atmen sollte hierbei kein Problem sein, da du mit dem Crab-Scratch einatmest und mit allen anderen Sounds wieder aus.

⑪

B ts Pf t k t B Pf ts B ts Pf t k t k B Pf ts

⑫

B ts Pf t t Pf ts B ts ts Pf t t Pf ts

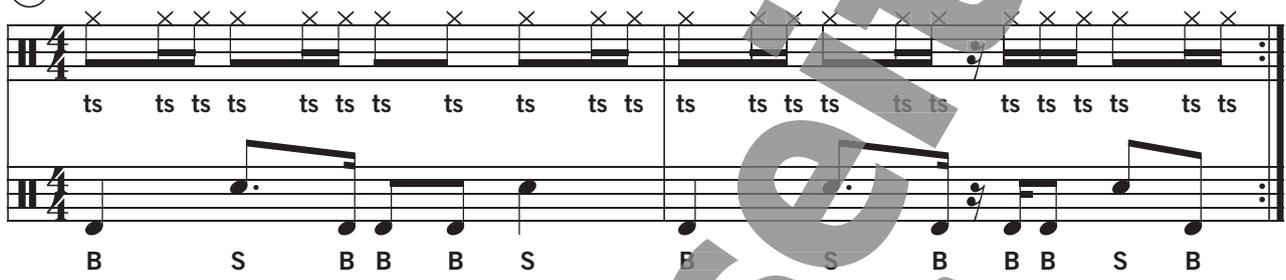
Hip-Hop: Zweistimmige Patterns

 46–48

Das sogenannte Tandem-Beatboxing ist im Hip-Hop recht verbreitet. Außerdem: Mit einem Freund, der sich auch für Beatboxen interessiert, macht das Üben viel mehr Spaß! Als besondere Challenge kannst du versuchen, alle Patterns

am Stück zu beatboxen, wie im Videoclip  46 zu sehen. Zum Lernen der Patterns schau sie dir aber besser in zwei Portionen an: Die Patterns 13 und 14 siehst du im Videoclip  47, die Patterns 15 und 16 im Videoclip  48.

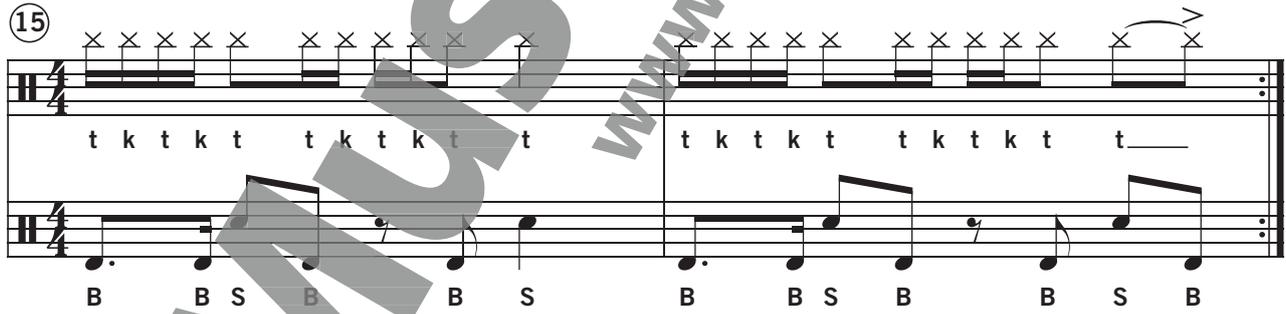
13



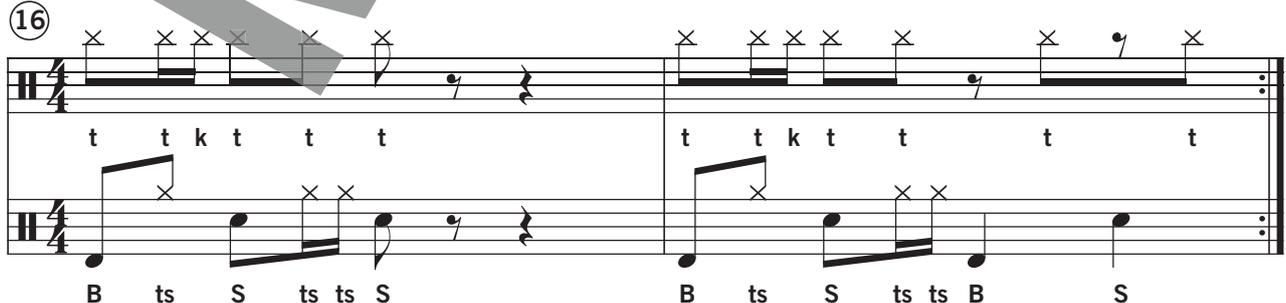
14



15



16



Zu den Bass- und Snaredrum-Sounds siehe Info-Kasten auf S. 38 unten.

Solostück 3: Rhythm in da House

49

Musik: Andreas Kuch
© Helbling

Inward Clap
B-Bassdrum **geschlossene Haltung**

4

7

9 **Pf-Snare**

11 **Crab-Scratch**

13

15

B ts B Clap B ts B Clap ts ts ts B B B ts B Clap B
 B ts B Clap ts ts B Clap B B ts B Clap B B B B B
 B ts B Clap B B Clap B B ts B ts B ts ts B Clap B
 B ts Clap ts B ts B Clap B B ts B Clap B ts ts B Pf
 B ts Clap ts Clap ts ts B Clap ts B B ts B Clap ts B Clap ts B Clap t k
 B ts Pf t k t k B Pf t B t Pf t t Pf ts B
 B ts Pf ts ts ts B Pf t k t k t t B B ts B Pf

(Fortsetzung S. 42)

KAPITEL 4: ROCK II

In diesem Kapitel werden die bisher erlernten Sounds und Rhythmen gefestigt und, darauf aufbauend, neue Beatbox-Techniken vorgestellt und eingeübt. Ein Ziel des Rock-II-Kapitels ist

es, dass du zunehmend kreativ und eigenständig mit deinen Beatbox-Sounds umgehst und dich dadurch an das musikalische Denken eines Drummers annäherst.

Sounds

Du wirst einige neue Sounds kennenlernen, mit denen du deinen Soundpool erweitern kannst. Neben ein paar Varianten der Snaredrum wird

das Rock-Drumset mit Tom-Toms und Crash- bzw. Splash-Becken vervollständigt (siehe dazu die Videoclips [S. 50–55](#)).

Snaredrum-Varianten

Die Funktion der Snaredrum kann von vielen verschiedenen Sounds übernommen werden, z. B. von Click- und Clap-Sounds (siehe S. 23 f. und 32 f.). Doch auch der Snare-Sound selbst kann sehr unterschiedlich klingen. Zur Standard-Snare, die du im ersten Kapitel kennengelernt hast (siehe S. 11) und die wir auch „flache“ Snare nennen, kommen nun zwei weitere Varianten hinzu: die „breite“ und die „volle“ Snare (siehe S. 50).²

Zum einen kann man mit verschiedenen Snares eine große Vielfalt an Klangfarben erreichen. Zum anderen liegt nicht jedem Beatboxer jede der Techniken, die Snare zu imitieren, sodass es gut ist, diejenige Methode zu finden, die für einen selbst am besten funktioniert. Natürlich kannst du auch durch eigenes Ausprobieren auf neue Methoden kommen, die hier nicht aufgelistet ist. Im Zweifelsfall richte dich danach, was sich für dich gut anfühlt und anhört.

INFO: Die drei Komponenten der Snare-Soundbildung

Bevor wir zu den Soundvarianten kommen, ist es notwendig, den Snare-Sound an sich genauer unter die Lupe zu nehmen. Er besteht im Wesentlichen aus drei Komponenten:

1. Die **Attack** oder auch Anschlag; das ist der Moment, in dem beim Drumset der Stick auf das Fell auftrifft. Er wird beim Beatboxen meistens durch ein „P“ oder „T“ erzeugt.
2. Der **Tone**, die bestimmbare Tonhöhe; das ist quasi die Eigenresonanz der Snare. Den Tone liefert beim Beatboxen entweder die Stimme oder eine kurze Schwingung der Lippen (siehe Lip Buzz, S. 11), manchmal auch eine Kombination aus beidem. Durch unnatürliche Hervorhebung dieser Komponente, aber auch durch Weglassen des Tones lässt sich ein synthetischer Klangcharakter erzeugen.
3. Der **Release** oder **Decay**; das ist das Nachschwingen oder Ausklingen der Snare. Hier muss es zischen, daher verwendet man beim Beatboxen meistens ein „S“, „F“ oder „Sch“.

² Die Bezeichnungen „flach“, „breit“ und „voll“ entsprechen nicht dem offiziellen Beatbox-Vokabular, sondern lehnen sich an das Empfinden bei der Soundbildung und an den Snare-Klang an.

Die flache Snare



Die flache Snare entspricht der Snare, die du in Kapitel 1 (S.11) kennengelernt hast. Im Unterschied zu den folgenden neuen Snare-

Varianten wird ihr Sound mit einem „Pf“ hauptsächlich in der Mitte der Lippen gebildet.

Die breite Snare



→ Die breite Snare funktioniert ähnlich wie die flache, auch hier gehen wir von einem „Pf“ aus, jedoch wird dieses „Pf“ über die volle Lippenbreite gebildet. Wenn wir versuchen, das typische Trompeten des Elefanten aus der „Sendung mit der Maus“ zu imitieren, erhalten wir genau den Klang, den wir für den Ton der Snare benötigen. Auch der Bereich der Lippen, wo das „F“ gebildet wird, ist breiter als bei der flachen Snare.

Die volle Snare



Diese Variante wird anders als die flache und breite Snare nicht mit einem „Pf“, sondern mit einem „Psch“ gebildet. Die volle Snare ist sehr wirkungsvoll für kräftige Beats.

- Wir formen mit dem Mund ein „P“, das wir allerdings noch nicht aussprechen. Die Zähne sind dabei **nicht** geschlossen, sondern offen, sodass sich etwa 1–2 cm Platz zwischen den Zahnreihen befindet.
- Mit einem kräftigen Impuls stoßen wir das „P“ aus und gehen sofort in ein kräftiges „Sch“ über, wobei sich die Zähne schließen. Versuche, das „Sch“ sehr scharf zu sprechen – die Lippen bilden dabei eine Art Fischmaul, die Luft sollte geföhrt durch die Backen nach außen strömen.

Snare-Sound mit Stimme



- Eine Variante für den vollen Snare-Sound besteht darin, die Stimme mitzubeneutzen. Dadurch wird der Klang etwas weicher und runder.



Rock-Patterns und -Fills

INFO: Bei den folgenden Patterns und Fills kannst du selbst aus den bisher gelernten Bassdrum-, Snaredrum- und Tom-Tom-Sounds auswählen, welche der Soundvarianten du spielen möchtest. „B“ steht im Notat allgemein für **Bassdrum**, „S“ für **Snaredrum** – das können auch Click- und Clap-Sounds sein, siehe S. 23 f. und 32 f. – und „dm“ steht für einen **Tom-Tom-Sound** beliebiger Höhe.

Rock-Patterns mit Bassdrum-Variationen

 59–60

Die Patterns 1a bis 4b siehst du im Videoclip  59, die Patterns 5a bis 8b im Videoclip  60.

1a 
B S B B S

1b 
B ts S ts B ts B S ts

2a 
B S B S B

2b 
B ts S ts B ts S ts B

3a 
B B S B B S  13

3b 
B ts B S B B ts S ts

4a 
B B B S B B S  13

4b 
B B ts B S B B ts S ts

5a 
B S B B B B S

5b 
B ts S B B B B S ts  14

6a 
B BBB S B B B B S

6b 
B BBB S B B B B S ts  14

Der Shaker

Die füllende und verbindende Funktion der Hi-Hat in der Pop- und Rockmusik, wie du es in Kapitel 1, S. 16 ff., kennengelernt hast, wird in der Latin-Musik von den Shakern übernommen. Diese Schüttelrohre, in Brasilien auch „Ganzá“ genannt, gibt es in verschiedenen Ausführungen, zum Beispiel als Schüttel-Ei, als Zylinder oder als Doppelröhre.

Der durchgehende Puls des Shakers verbindet die Clave-Figur und andere Percussion-Linien miteinander. Er funktioniert sozusagen wie ein „Soßenbinder“ und sorgt so erst für den typischen vollen Gesamtsound der Latin-Musik. Dadurch, dass der Shaker entweder in Achtern oder Sechzehnteln die rhythmischen Unterteilungen – auch Subdivisionen genannt – anzeigt, sorgt er für Klarheit und Orientierung bei all der rhythmischen Komplexität von Latin-Rhythmen.



Sounderzeugung



- ➔ Übe zunächst durchlaufende Hi-Hat-Sechzehntel, wie es in Pop und Rock typisch ist!

⑧

ts-ks-ts-ks ts-ks-ts-ks ts-ks-ts-ks ts-ks-ts-ks

- ➔ Während du dieses Hi-Hat-Pattern übst, versuche nun, das „S“ langsam zu einem „F“ umzuformen (siehe Pattern 9, S. 65). Dabei schließt sich der Mund automatisch und Luft strömt ein, sodass du dadurch dicke Hamsterbacken bekommst. Genau so soll es sein! Wenn du es richtig machst, wird der Klang schön luftig und sandig.



Shaker-Übungen



Übe folgendes Pattern zunächst richtig langsam und steigere es dann bis 112 BPM.

Als Alternative für einen schönen Shaker-Sound kannst du ausprobieren, den Klang mit „Sch“- und „Sh“-Zischlauten „anzudicken“.

⑨

tf-kf-tf-kf tf-kf-tf-kf tf-kf-tf-kf tf-kf-tf-kf

⑩

tsch-k-sh-k tsch-k-sh-k tsch-k-sh-k tsch-k-sh-k

Die Claves

Die Claves sind ein Paar klingender Stäbe aus massivem Holz, die beim Gegeneinanderschlagen einen durchdringenden Ton von sich geben. Mit ihnen werden typischerweise auch die verschiedenen Clave-Figuren (siehe S. 61) gespielt.



Sounderzeugung



→ Um den Sound der Claves zu imitieren, gehen wir von einem Zungenschmalzen aus. Dieses Zungenschmalzen besteht, wenn man genau hinhört, aus zwei verschiedenen Sounds: Ein Schmalzen oben am Gaumen sowie ein „Glucksen“ am Mundboden. Für den Sound der Claves benötigen wir nur einen Sound, und zwar das Schmalzen oben am Gaumen.

Clave-Übungen



Übe die vier Clave-Figuren nun mit diesem Clave-Sound! Eingezählt wird immer in Halben, da

Latin-Rhythmen meist im Zweierpuls empfunden werden (siehe dazu S. 74).

3-2-Son-Clave



2-3-Son-Clave



3-2-Rumba-Clave



2-3-Rumba-Clave



Bossa Nova

83-84

Der Bossa Nova ist eine der beliebtesten brasilianischen Musikstile. Er ist gewissermaßen die langsamere und einfühlsame Version von Samba. Mit 80 BPM für halbe Noten bewegst du

dich bei den folgenden Patterns im richtigen Bossa-Tempo. Die Patterns 17 und 18 sind im Videoclip 83 zu sehen, das Tandem-Pattern 19 findest du im Videoclip 84.

17 21

B ts B B Ks

18 21

B ts B B K ts

19

Shaker

Clave

20

Shaker

Clave

Bassdrum

