

CD DES MONATS

KING OF AGOGIK: MEMBRANOPHONIC EXPERIENCE

Workshop: Diethard Stein · Rezension: Tom Schäfer



Fragen, Anregungen und Kritik bitte per E-Mail an Diethard.Stein@t-online.de oder an redaktion@sticks.de; per Post an Redaktion STICKS, z. Hd. Diethard Stein, An der Wachsfabrik 8, D-50996 Köln.



CD DES MONATS

King Of Agogik
Membranophonic Experience

www.king-of-agogik.com

Winter. Plötzlich findet man sich im Batucada-Flair, um sogleich, von einer „Country & Western“-Welle aufgenommen, in die Drama-

Dies ist eine der außergewöhnlichsten und gleichsam aufregendsten CDs eines Schlagzeugers, die in jüngster Zeit das Ohr der Welt erreichten. Dass es sich hierbei lediglich um „a drummer's little ego trip“ handle, wäre schlichtweg zu simpel ausgedrückt. Komponiert, arrangiert, gespielt (plus Gäste), aufgenommen und gemixt wurde das Album von Drummer „John George Smith“ – und jener Hans Jörg Schmitz hat nicht nur Schlagzeug, Gitarren, Sounds und Samples selber kreiert, sondern damit auch eine Klangwelt, die den Hörer wie ein Kaleidoskop unverhofft von einem Extrem ins andere katapultiert. Als würde man in einem Haufen von Ideenschnipseln wühlen und aus aneinander gereihten Fragmenten in kunterbunter Abfolge eine kunstvolle Song-Kollage komponieren, so kommen einem die 18 Tracks des Albums vor, dessen Cover (und im Übrigen auch die Website!) genauso mit Verrücktheit überrascht wie die Musik selber. Man begegnet einer Menge klangvoller Merkwürdigkeiten, so auch den Ideen eines freizügig unverblühten Bedienens von Time und Tempo, derweil immer wieder eingeschleuste „Art Rock“ Drum-Motive wie ein Anker zwischen den bilderbuchbunten Tunes gesetzt sind. In schwindelerregender Manier fegt der Zuhörer zwischen Genres von Ost nach West, von Brasilien in den Teutoburger Wald oder vom Weltmeer-Tiefseegebirgen in den sibirischen

tik eines gigantisch orchestralen Filmscores gespült zu werden.

Die Musik dieses Albums ist extrem kurzweilig, und zu jedem Moment fragt man sich, was denn nun als nächstes kommen wird. Eine krachende Phil Collins Proberaum-Session vom Schwarzbrennermarkt, wütende Heavy Metal Beats, verträumte Space Atmos oder mysteriöse „Horror Türen“? Auf jeden Fall Hochspannung pur! Und immer wieder tauchen unverhofft so manche versteckte musikalische Zitate wie kleine Springteufel auf (Genesis, Alan Parsons, bekannte Stimmen), die aber sogleich wieder im Strudel der musikalischen Phantasiewelt entschwinden.

„Membranophonic Experience“ ist ein kunstvolles Szenario, eine reiche Textur an Motiven, architektonisch brisanten Grooves, Klängen und Songs, die wie ein Gesamtkunstwerk von hoher Klangästhetik leben, ohne den riesigen und spaßigen(!) Unterhaltungswert des Ganzen zu kurz kommen zu lassen. Unbedingt empfehlenswert! (TS)

Für Drummer und Schlagzeuglehrer Hans Jörg Schmitz steht „King Of Agogik“ einfach als Synonym für sein Soloprojekt als Schlagzeuger. Das Wort „Agogik“ bezeichnet dabei per Definition „die Kunst der Tempoveränderung im Rahmen eines musikalischen Vortrags“. Und so findet man auf diesem Album in dieser Hinsicht auch jede Menge schlagzeugspezifische Ideen in Groove und Fills.

„WELCOME“

Notenbeispiel 1 zeigt den viertaktigen Basis-Groove, der von einem aufwendigen 1/16-Bassdrum-Pattern lebt. Die Snaredrum spielt stabilisierend auf den Backbeat-Zählzeiten „2“ und „4“, diverse Buzz Rolls sorgen für die Farbe. Die ebenfalls in 1/16-Noten mit leichter Achtel-Akzentuierung darüber gespielte Hi-Hat sorgt für den Drive.

„MC WOK“ (VOYAGE TO INNOCENCE)

Notenbeispiel 2: Dieser Groove basiert ursprünglich auf dem Paradiddle-Sticking RLLR-LLRL, das zwischen der Bassdrum (R) und der Snaredrum (L) aufgeteilt wird, jedoch entfällt der Snaredrum-Anschlag auf den Zählzeiten „2e“ sowie „4e“. Der Backbeat auf den Zählzeiten „2“ und „4“ wird dabei akzentuiert, während alle anderen auf der Snaredrum gespielten Schläge als Ghost Notes ausgeführt werden. Die auf dem Ride-Cymbal gespielten Viertelnoten sorgen für rhythmische Stabilität.

Notenbeispiel 3: Dieser im weiteren Song-Verlauf gespielte Rhythmus basiert ebenfalls auf einem in Sechzehnteln gespielten Paradiddle-Sticking, das

hier jedoch mit den Händen interpretiert wird: RLLR-LRLR-LRLL-RLRL. Die rechte Hand spielt dabei ein abgedämpftes Double-Cymbal, während die linke Hand mit Ausnahme der Backbeats auf den Zählzeiten „2“ und „4e“ alle Anschläge auf der Snaredrum als Ghost Notes interpretiert. Die Bassdrum doppelt mit Ausnahme der Zählzeit „2e“ alle mit der rechten Hand gespielten Schläge. Speziell durch die hierbei entstehenden Bassdrum-Akzente auf der Zählzeit „4“ bzw. des Snaredrum Backbeats auf der „4e“ entsteht in Relation zum Basis-Groove ein leicht polyrhythmische Feel. Dazu spielt hintergründig eine getretene Hi-Hat ein Pattern, das allerdings im Mix kaum auszumachen ist.

„BISHU“

Notenbeispiel 4 zeigt den während des Songs gespielten Double-Bassdrum Shuffle-Groove. Das typische Shuffle-Pattern, bei der die jeweils zweite Achteltriolen jeder Viertelnote weggelassen wird, wird bei dieser Heavy-Ausführung vom zweiten Fuß übernommen. Üblicherweise spielt dabei der linke Fuß die Viertelnoten-Zählzeiten, während der rechte Fuß die jeweils dritte Achteltriolen jeder Viertelnote anschlägt. Man kann es natürlich auch andersherum spielen. Über dieses ostinate Pattern wird nun, wie in diesem Fall, die Snaredrum auf dem Backbeat der Zählzeiten „2“ und „4“ angeschlagen, während auf dem Ride-Cymbal oder auch der Hi-Hat z. B. die „Jazz Ride“-Figur gespielt wird. Ostinat durchgespielt eignet sich dieses Double-Bassdrum-Pattern auch sehr gut als Basis für solistische Einlagen.

Notenbeispiel 5: Hier ein tolles Fill-In, das im Verhältnis zum vorhergehenden Shuffle Groove im halben Tempo notiert ist, d. h., dass das Tempo der neuen Viertelnoten nun dem der Halben Noten zuvor entspricht. Das Fill wird in Sechzehnteltriolen gespielt und basiert auf einer Kombination von zwischen den Händen und Füßen aufgeteilt gespielten Vierer- und Sechser-Gruppen, wobei in diesem Tempo die einzelnen Schläge sehr schwer auszumachen sind. Einzelne Snaredrum-Akzente sorgen für eine rhythmisch erkennbare Strukturierung, gegen Ende zieht das Tempo leicht an. Der anschließend wiederum im ursprünglichen Tempo gespielte Shuffle Groove beginnt in etwa auf der „1und“ nach dem Snaredrum-Abschlag.

„YETI'S AWAKEN“

Notenbeispiel 6: Dieser im Halftime Shuffle Feeling interpretierte Rhythmus lebt von der rhythmischen und dynamisch gespielten Aufteilung der einzelnen Schläge zwischen den verschiedenen Instrumenten wie Hi-Hat, Tambourine, Snaredrum und Bassdrum und erhält so seine „schwingenden“ Charakter.

„THE SUN SET“

Notenbeispiel 7 zeigt den anfangs gespielten 5/8-Rhythmus; der Basis-Snaredrum-Backbeat steht auf der dritten Achtelnote, und durch das synkopische Setzen des folgenden Snaredrum-Akzentes auf der „und“-Zählzeit der vierten Achtelnote entsteht der fließende Charakter. Ein darüber in Sechzehnteln interpretiertes Tambourine sorgt für die Bewegung. ↪



TAYLOR HAWKINS
ARTIST SERIES STICK



Zildjian
SINCE · 1623



The latest installment of our Artist Series. Taylor's stick is designed to provide maximum impact and dynamics. Taylor's stick utilizes a round bead for full tones and features his hawk tattoo artwork. See more about Taylor and his new stick at Zildjian.com.

1 ♩ = ca. 87 bpm
00:46

2 01:45 ♩ = ca. 148 bpm

3 02:33 00:19 ♩ = ca. 110 bpm

4 3 3 3 3

5 01:40 ♩ = ♩

6 Intro ♩ = ca. 89 bpm

7 Intro ♩ = ca. 167 bpm

Musical notation for Taylor Hawkins' drum patterns, including various rhythmic figures, rests, and dynamic markings.