

### 3er-Gruppen Fill

**Notenbeispiel 1:** In diesem Beispiel geht es basismäßig um eine 3er-Gruppen Hand/Fuß-Kombination mit dem Sticking rechte Hand – linke Hand – rechter Fuß, R-L-RF. Dieses Pattern wird in 1/16 Noten in einem 4/4 Takt rhythmisiert, die Figur wird über den Zeitraum von 3/4 Noten viermal hintereinander gespielt. Das Pattern beginnt jeweils auf den Zählzeiten „1“, „1a“, „2+“ sowie „3e“, also im Abstand von jedes Mal drei 1/16 Noten. Auf diese Weise entsteht auf den ersten drei 1/4 Noten des 4/4 Taktes eine polyrhythmische „vier gegen drei“-Überlagerung: Es werden durch das Pattern vier Akzente über den Zeitraum von lediglich drei 1/4 Noten platziert. Um den Takt „vollzumachen“ platzierst du einfach weitere vier mit beiden Händen abwechselnd als Singles Strokes gespielte 1/16 Noten auf der vierten 1/4 Note.

**Praktische Anwendung:** Sobald du diese Figur beherrschst, geht es um die praktische Anwendung am kompletten Drumset. Die dahinterstehende Idee ist die, dass du dieses Hand/Fuß-Sticking beibehältst und die einzelnen von beiden Händen gespielten Schläge am Drumset frei mit unterschiedlicher Dynamik über die Toms, die Snaredrum bzw. die geschlossene Hi Hat verteilst. Du improvisierst also mit einer vom Handsatz her festgelegten ostinaten Figur.

**Notenbeispiel 2:** Im online gestellten Clip baue ich die oben vorgestellte Idee aus und spiele nach einem zweitaktigen Groove in jedem dritten und vierten Takt ein Fill Pattern, dessen Basis in diesem Notenbeispiel notiert ist. Es basiert auf dem in Notenbeispiel 1 vorgestellten Pattern, wobei die rechte Hand bei dem 3er-Gruppen Pattern stets auf der Standtom und die linke Hand auf der Snaredrum angeschlagen wird.

Bei dem auf dem Clip gezeigten Fill Pattern arbeite ich nun mit unterschiedlicher Dynamik: bei der ersten 3er-Gruppe akzentuiere ich den Anschlag der rechten Hand und spiele die linke Hand als Ghost Note, bei der zweiten 3er-Gruppe akzentuiere ich die Anschläge beider Hände.

Das gleiche spiele ich bei der dritten und vierten 3er-Gruppe des Beats. Die beiden auf den Zählzeiten „4+“ und „4a“ platzierten 1/16 verdopple ich zu 1/32 Noten, die mit Double Strokes als Ghost Notes gespielt werden.

**Übetipp:** Spiele die einzelnen Schläge mit unterschiedlicher Akzentuierung und Lautstärke. Ganz wesentlich für die Phrasierung und den Sound ist das dynamische Spielen, d.h. der Kontrast, der durch die unterschiedliche Lautstärke entsteht, mit der die einzelnen Schläge angeschlagen werden. Akzentuiere z.B. einmal nur die Schläge der rechten Hand und führe die Schläge der linken Hand als Ghost Notes aus. Oder umgekehrt bzw. eine Kombination von beidem.

1 ♩ = 80 bpm till 120 bpm

3er 3er 3er 3er

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

2

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

3er 3er 3er 3er