

GROOVESTUDIEN Mike Mangini

Notenbsp. 1: »Invisible Monster« (Dream Theater)

1a

1b

1c

Notenbsp. 2: »Untethered Angel« (Dream Theater)

2a

2b

2c

2d

2e

2f

(VI): SANDY NELSON, GENE KRUPA, RON BUSHY, COZY COLE, COZY POWELL

♩ = 130

► **Bsp. 1:** Gene Krupas Klassiker »Sing, Sing, Sing« als Hauptmotiv auf der Floortom. Die Notation bezieht sich auf einen Benny-Goodman-Livemitschnitt von 1937. Zu beachten ist das triolische Feel.

♩ = 98

► **Bsp. 2:** Deutlich zu hören ist die klare Struktur der auf Tom und Snare (ohne Teppich) gespielten Melodie, mit der Cole ein griffiges Motiv entwickelt. Die Notation zeigt einen kurzen Ausschnitt bei Spielzeit 20:10 Min.

♩ = 98

► **Bsp. 3:** Im »Drums A Go-Go«-Motiv ist der Ansatz einer »Beatformel« erkennbar, die etwas später bei »You Can't Hurry Love« der Supremes auftaucht.

♩ = 122

► **Bsp. 4:** Motiv aus Ron Bushys Schlagzeugsolo von »In-A-Gadda-Da-Vida« bei Spielzeit 8:05 Min.

♩ = 118

► **Bsp. 5:** Auch im Hardrock waren Motive ein Stilmittel für eingängiges Schlagzeugspiel. Notiert ist ein zentraler Groovepart aus »Dance With the Devil«, von Cozy Powell als Melodiepattern auf Floortom und Toms gespielt.

Bsp. 1

(A) SINGLE DRAG & SAMBA / RUDIMENTAL RITUAL (OPEN STYLE) - PLUS "HAND SWITCH"

Bsp. 2

(B) SINGLE DRAG & SAMBA / RUDIMENTAL RITUAL UPDATE - PLUS "HAND SWITCH"

Bsp. 3

(A) DOUBLE DRAG TAP & SAMBA / ORIGINAL NOTATION UND "AUFLÖSUNG"

Bsp. 4

(A) DOUBLE DRAG TAP & BAION / ORIGINAL NOTATION UND "AUFLÖSUNG"

Bsp. 5

(B) DOUBLE DRAG TAP & SAMBA / UPDATE

Bsp. 6

(B) DOUBLE DRAG TAP & BAION / UPDATE

Bsp.1: Groovepattern (a) ohne Ghostnotes und (b) mit Ghostnotes

a)

b)

Bsp. 2: Groovepattern (a) mit Ghostnotes als ›Pausenfüller‹ (b)

a)

b)

Grundkoordination-Übung A

A

Grundkoordination-Übung E

E

Grundkoordination-Übung B

B

Grundkoordination-Übung F

F

Grundkoordination-Übung C

C

Grundkoordination-Übung G

G

Grundkoordination-Übung D

D

Grundkoordination-Übung H

H

The musical score consists of seven staves, each representing a different percussion instrument. The time signature is 4/4. The notation includes rhythmic patterns, accents, and specific instrument labels.

- Staff 1:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents. Labels: TAMBOURINE, SHAKER.
- Staff 2:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents.
- Staff 3:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents.
- Staff 4:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents.
- Staff 5:** L R $\frac{4}{4}$. Features a complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes, including accents.
- Staff 6:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents.
- Staff 7:** L R $\frac{4}{4}$. Features a continuous eighth-note pattern with accents. Labels: SHAKER, TAMBOURINE.

Übung 1

1 SkaDu 1 2 SkaDu 1 SkaDu 1 2 Ska Du

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

Übung 2

1 SkaDu 1 2 SkaDu 1 2 3 SkaDu 1 SkaDu 1 2 SkaDu

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

Übung 3

1 SkaDu 1 2 SkaDu 1 2 3 SkaDu 1 2 3 4 SkaDu

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

Übung 4

1 SkaDu 1 2 SkaDu 1 2 3 SkaDu 1 2 3 SkaDu 1

2 SkaDu 1 Ska Du 1 SkaDu 1 2 SkaDu 1 2 3 SkaDu

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

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

CONTINUE...

Notenbsp. 1 - 3: Drum-Basisgrooves Cha-Cha-Cha (Boogaloo)

1

2

3

Notenbsp. 4 - 6: Funky Cha-Cha-Cha (Boogaloo-Adaption)

4

5

6

Achtel-Groove- und Sechzehntel-Fill-Übungen (Achtelnoten laut mitzählen)

1 + 2 + 3 + 4 + 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

1) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

2) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

3) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

4) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

Achtelgroove- und Sechzehntel-Fill-Übungen (mit Akzenten)

5) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

6) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

7) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

8) 1 E + D 2 E + D 3 E + D 4 E + D

Mini-Chart 1

INTRO

A-TEIL

B-TEIL

OUTRO

Notenschlüssel

= SNARE DRUM x = HIHAT ⊗ = RIDE ↓ = CRASH ● = TOM1 ● = TOM2 ● = TOM3
 ● = BASS DRUM