

## Grundlage für Afrigal – experimentelle elektronische Musik und drums → Klangforschung

### Fluxus – Kunst als radikale Prozessidee



Dance Report – on facing

face the wall throughout the year  
and imagine banging your head  
against it: a) slowly until the  
wall collapses and you see the sky.  
b) violently until your head is  
gone.

consider if it is such a catastrophe  
to live without your head or if it  
shouldn't be easier for you to go  
around since your body would be much  
lighter.

YOKO ONO DANCE COMPANY AND SKIES 13 DRY DANCE FESTIVAL © 1969 YOKO ONO

Fluxus ist weniger eine klassische Kunstrichtung als ein internationales Netzwerk von Künstlern, das sich seit den frühen 1960er-Jahren entwickelte. Im Zentrum steht nicht das fertige Kunstwerk, sondern der Prozess, die Aktion und die Idee.

## Kerngedanken

### **Auflösung der Kunstgrenzen**

Fluxus verwischt die Trennung zwischen Musik, Theater, Bildender Kunst und Alltag.

### **Anti-Kunst / Anti-Markt**

Ablehnung elitärer Kunstsysteme und Kommerzialisierung.

### **Einfachheit & Alltäglichkeit**

Banale Handlungen werden zu Kunst (z. B. Wasser eingießen, Geräusche erzeugen).

### **Partizipation**

Zuschauer werden oft zu Mitwirkenden.

### **Humor & Ironie**

Viele Werke wirken spielerisch oder absurd.

## Zentrale Figuren

- George Maciunas** → Initiator und Organisator der Bewegung
- Nam June Paik** → Wegbereiter der Videokunst
- Yoko Ono** → bekannt für partizipative Performances
- Joseph Beuys** → erweiterte den Begriff der Kunst stark
- Dick Higgins** → prägte den Begriff „Intermedia“

## Typische Formate

**Events / Aktionen** („Happenings“)

**Event Scores** (minimalistische Handlungsanweisungen)

**Objekte & Multiples** (kleine, oft günstige Kunstobjekte)

**Performances** mit Körper, Klang und Zeit

**Beispiel (typisch Fluxus-Score):**

→ „Zünde ein Streichholz an und beobachte es, bis es erlischt.“

## Historischer Kontext

**Fluxus entstand parallel zu:**

Dada, Surrealism, Conceptual Art

**Stark beeinflusst wurde Fluxus auch von John Cage** und seiner Idee, dass **jedes Geräusch Musik sein kann.**

**Bedeutung:>**

**Fluxus hat folgendes nachhaltig geprägt:**

Performance- und Aktionskunst, Medienkunst  
& Videokunst

**Konzeptkunst und heutige DIY- und Netzkunst**

**Sein wichtigster Beitrag:**

**Kunst ist kein Objekt – sondern ein Ereignis.**

**Meine andere Seite seit ich 14 Jahre alt bin.**

**Frage an mich selbst:** → Wieso ist eine Band wie Disco Delights gut für meine andere Arbeit mit experimenteller Klangmusik.

**Ich habe zwei Ebenen, die sich nicht ausschließen**

**Anders gesagt:** Ich bewege mich hier in zwei unterschiedlichen musikalischen Logiken:

**1. Meine mehr künstlerische Identität (wenn ich das so sagen darf)**

→ Experimental, Free Jazz, Avantgarde, Fluxus.., also die → Suche nach neuen Formen, Freiheit, Ausdruck

**2. Die Funktion der Disco-/Funkband**

→ Groove, Verlässlichkeit, Wiedererkennbarkeit, Energie, Tanzbarkeit, kollektive Freude

**Das ist für mich kein Widerspruch – sondern eher eine Erweiterung meines musikalischen Spektrums.**

**Warum das für mich als Drummer besonders gut passt**

**Gerade am Schlagzeug ist das extrem kompatibel:**

Ich trainiere **Time, Pocket und Konsistenz** (in Disco Funk Covermusik essenziell)

Gleichzeitig bringe ich aus Jazz/Experimental, → **ein bisschen feinere**

**Dynamik, besseres Listening, kreative Nuancen im Groove**

**Viele große Drummer, welche ich als meine Vorbilder noch heute betrachte, haben genau diese Dualität gelebt, z. B.**

Steve Gadd oder Vinnie Colaiuta, Manu Katché, Jost Nickel, .....Peter Lübcke (Udo Jürgens, & Pepe Lienhard)

**Und ganz wichtig für mich im Moment → der soziale Faktor ist kein „Nebenbei“**

**Mit einem alten Freund wie Beni wieder zu spielen ist kein trivialer Punkt – das ist musikalisch Gold wert:**

**Blindes Verständnis** entsteht schneller, Mehr **Spielfreude** → besserer Sound

**weniger Ego**, mehr Flow, das merken die Mitmusiker und das Publikum, wenn alles drückt und Freude bringt

**Und!!!!:** → Musik war historisch oft genau das – **gemeinsames Erleben z.B. Afrika, Rock, Jazz, Funk**, nicht nur künstlerische Selbstverwirklichung.

**„Anderen Menschen Freude machen“ ist kein Kompromiss**

**Das ist ein häufiger Denkfehler:**

Unterhaltungsmusik = „weniger wert“; Kunstmusik = „höherwertig“

→ Das stimmt so nicht.

**Auch ein einfacher Groove kann:**

Menschen verbinden, Emotionen auslösen, einen Raum verändern, ...

**Das ist eine andere Funktion von Musik, aber keine schlechtere.**

**Wann es problematisch wird!!**

**→ Es kippt nur dann, wenn:**

ich mich **dauerhaft unterfordert** fühle, ich meine eigene musikalische Sprache komplett **unterdrücken muss**, es sich wie reine Pflicht anfühlt

**Dann fehlt die Balance.**

### **Idealer Zustand**

**Am stärksten ist es, wenn ich beides parallel habe:**

**Disco/80s/90s Band** → Groove, Energie, soziale Ebene

**Experimentelles Projekt** → Ausdruck, Exploration, Risiko....macht kein Druck

**Das ist kein „Entweder-Oder“**, sondern ein **ökologisches System für mich als Musiker.**

Manu Katché gehört genau in diese Linie und ist ein **perfektes Beispiel** für das, was ich vorhabe:

→ **hochmusikalisch, subtil, eigenständig – aber immer dienend für den Song!!**

Er hat mit Peter Gabriel, Sting und gleichzeitig im Jazz gespielt – ohne Stilbruch.

**Wie ich nun meine Handschrift in einer Disco-/80s/90s-Band einbringen kann:**

→ **Der Schlüssel ist:**

**nicht mehr spielen – sondern bewusster spielen**

### **1. Microtiming statt „Komplizierte Grooves“**

→ **Disco lebt vom stabilen Puls.**

Meine Freiheit liegt im **Mikrobereich**:

HiHat minimal **laid back** oder leicht **pushend**, Snare einen Hauch **hinter den Beat ziehen**, Bassdrum stabil lassen = Anker

→ Das ist genau das, was Leute wie Manu Katché oder Jeff Porcaro meisterhaft machen!!

### **2. Dynamik innerhalb des Grooves**

**Statt Variationen im Pattern:**

Ghost Notes auf der Snare (sehr leise, fast gefühlt), HiHat nicht konstant laut → sie soll atmen → Akzente subtil verschieben

**Ergebnis:** Groove bleibt gleich, fühlt sich aber lebendig an

### **3. Klang = mein eigentliches Ausdrucksmittel**

**In Cover-/Discomusik oft unterschätzt:**

Rimshot vs. Center Snare, Offene vs. geschlossene HiHat, Fellwahl / Dämpfung

**Manu Katché ist berühmt für:** → **runde, warme, singende Snare-Sounds**

Das ist Persönlichkeit ohne Stilbruch.

### **4. Minimalistische Fills (sehr wichtig)**

**80er/90er funktionieren oft so:** zu viele Noten → wirkt sofort „falsch“

→ **wenige, klare Fills** → wirken professionell

**Trick:**

Fills rhythmisch, nicht linear denken, Raum lassen, Zeit lassen wie Bernhard Purdie

### **5. Listening auf Band-Ebene**

**Hier kommt mein bisschen Jazz-Hintergrund rein:**

Reagiere auf Bass → gemeinsamer Pocket, Höre auf Vocals → Platz lassen (Dynamik), Gitarren/Keys → nicht überlagern

→ **Das ist „Interplay“, nur im Pop-Kontext**

## 6. Kleine „Easter Eggs“ einbauen

### Ganz subtil kann ich:

ein ungewöhnliches Ghostnote-Pattern , eine leicht verschobene HiHat-Figur , ein unerwartetes, aber kurzes Fill einbauen → aber so, dass **nur Musiker es merken**

## Die Haltung dahinter

### Das Entscheidende ist:

Ich spiele nicht simpler → ich spiele präziser.

### UND:

Ich bringe Tiefe rein, ohne Aufmerksamkeit zu verlangen.

### Das ist genau die Philosophie von Leuten wie:

Manu Katché

Steve Gadd

Jeff Pocaró

Jost Nickel.....UM

## Ein guter innerer Kompass

Ich versuche mich beim Spielen immer zu fragen:

**Tanzen die Leute? , Fühlt sich die Band wohl? , Habe ich trotzdem „mich“ im Spiel?**

**Wenn alle drei stimmen → perfekter Spot.**

## 1. Disco/Pop-Standard (à la Michael Jackson – „Billie Jean“)

# billie jean

Michael Jackson

♩ = 117  
Intro  
13

Verse 1  
15 11

Verse 2  
27 6 0

Bridge  
35 0

39 0 0 0 0 0

Chorus  
43

47

51 0

Verse 3  
55 9 0

## 16ths on HH with RH

With 16ths on Bass Drum

1 RRRR RRRR

### Basis:

**Kick:** 1 + „&“ von 3

**Snare:** 2 und 4

**HiHat:** gerade 8tel oder 16tel, konstant

### Meine Version:

**HiHat:**

minimal **laid back**, ganz leichte Öffnung auf „&“ (kaum hörbar)

**Snare:**

Ghost Notes vor der 2 und 4 (sehr leise!)

**Kick:**

bleibt **unverändert stabil** (wichtig!)

➔ **Effekt:** Groove fühlt sich „tiefer“ an, ohne anders zu sein!!

2. Funk/Pop (à la Prince)

# 16ths on HH with RH

With 16ths on Bass Drum

RRRR RRRR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

The image displays a musical score for guitar, consisting of 14 numbered exercises arranged in two columns and seven rows. Each exercise is written on a single staff with a treble clef and a 4/4 time signature. The exercises are numbered 1 through 14, with each number enclosed in a circle. The notation includes various rhythmic patterns, such as eighth and sixteenth notes, and rests. A large, semi-transparent watermark reading 'WILSON'S GUITAR LESSONS' is overlaid across the center of the page.

## Continuous Ghost Notes - Part 1

(SDVL5)

John Xepoleas

This is the first in a two-part lesson on "Continuous Ghost Notes". In this part, I'll teach you how to apply a variety of bass drum patterns to the continuous ghost note sticking. We'll start with simple 8th note bass drum rhythms, then we'll play some 16th note rhythms. Begin by playing a two-hand 16th note groove on a tightly closed hi-hat. Be sure to lock in the bass drum and hi-hat on beats 1 and 3.

♩ = 96

1. R L R L R L R L R L R L R L

Now, take the left hand part from the 16th note hi-hat groove and play it on the snare drum to create a continuous ghost note sticking. Be sure to play all of the ghost notes (●) as softly as possible, at about 1" off of the head.

2. R L R L R L R L R L R L R L

Let's apply some simple 8th note bass drum rhythms to the continuous ghost note sticking. Be sure to lock in the bass drum and hi-hat parts and play the ghost notes as softly as possible.

3.

4.

5.

6.

### Basis:

16tel HiHat  
Snare auf 2 und 4  
relativ trockener Groove

### Meine Version:

#### HiHat:

#### Akzentstruktur:

nicht alle 16tel gleich → „sprechende“ HiHat

#### Snare:

Ghost Notes zwischen den Hauptschlägen  
leicht „dragged“ (minimal hinter dem Beat)

#### Mini-Fill:

statt Tom-Runs → eine Snare-Geste + Pause → Effekt: funky, aber nicht „busy“

### 3. Rock/Pop 90er (à la Phil Collins Groove-Ästhetik)

Billie Jean - Michael Jackson



#### Basis:

Fat Back Beat → Snare auf 2 und 4, Gerade HiHat, einfache Kick-Patterns

#### Meine Version:

##### Snare:

Sound ist alles (Rimshot, fett, rund)

##### HiHat:

leicht variierende Lautstärke (nicht maschinell)

##### Fill:

maximal 1–2 Schläge weniger als du willst

#### Regel:

„Das beste Fill ist das, das fast nicht gespielt wird.“

#### 3 universelle Tricks (die immer funktionieren)

##### 1. 5%-Regel

Ich verändere nur maximal 5% des Grooves, → alles andere zerstört Stiltreue

##### 2. Ghost Notes = deine „Signatur“

Niemand im Publikum hört sie bewusst

→ aber alle fühlen sie

##### 3. Atmung statt Variation

Nicht mehr Pattern wechseln → innerhalb eines Patterns leben

#### Mein Setup (mental)

##### Ich bin gleichzeitig:

Fundament (Disco/Pop) und Bewegung (Jazz/Experimental)

##### Und der Trick ist:

Bewegung im Inneren, nicht an der Oberfläche

Wenn ich das so spiele, passiert etwas sehr Interessantes:

Die Band merkt: „fühlt sich gut an“

Das Publikum tanzt mehr

Und last but not least: → ich langweile mich nicht

## Anhang:

### Musikgeschichte Drummer → kurz und für diese Musikart:

→ Die wichtigsten Namen und Kontext, **Prince & Michael Jackson** weil beide **keine „eine feste Lösung“** hatten.

#### → Prince – Drums

##### 1. Prince selbst (!)

Auf vielen frühen Alben (z. B. 1999, *Purple Rain*), hat er **alles selbst eingespielt**, auch Drums, → Oft kombiniert mit der **Linn LM-1 Drum Machine** (sehr prägend für den Sound)

##### 2. Sheila E.

wichtigste Live-Drummerin in den 80ern, extrem musikalisch, funky, virtuos, bringt genau diese Mischung aus Präzision & Energie

##### 3. Weitere Drummer

**Bobby Z.** – The Revolution (sehr tight, eher reduziert)

**John Blackwell** – später, sehr technisch, modern

##### → Wichtig bei Prince:

Der Groove ist oft **komponiert**, nicht „gejammt“ → deshalb wirkt alles so präzise und ikonisch

#### Michael Jackson – Drums

##### 1. Ndugu Chancler

spielte auf „**Billie Jean**“ → einer der berühmtesten Grooves ever, → sehr kontrolliert, deep pocket

##### 2. Jeff Porcaro

spielte u. a. auf „**Beat It**“, → Master von Shuffle, Pocket, Studio-Perfektion

##### 3. John JR Robinson

extrem viele Hits (z. B. „**Rock With You**“), einer der meistaufgenommenen Drummer überhaupt

##### 4. Drum Machines + Programming

viel Arbeit **von Quincy Jones** Produktionen

**LinnDrum** / Drumcomputer oft Grundlage

Live-Drums & Maschine kombiniert → ich habe alles, und wenn es den Anderen gefällt baue ich irgendwann SPDSX und Sensory Percussion ein.

##### → Wichtig bei Michael Jackson:

Der Groove ist **ultra reduziert + perfekt platziert** → jede Note hat Funktion

### Der entscheidende Unterschied

#### Prince:

oft selbst gespielt, eher „künstlerisch konstruiert“, Mischung aus Mensch + Maschine

#### Michael Jackson:

Top-Session-Drummer, stark produziert (Quincy Jones), **Fokus: perfekter Pop-Groove**

### Was ich daraus für mich mitnehmen kannst

- Prince → **Sound + Konzept + Kontrolle**
- Michael Jackson → **Pocket + Reduktion + Präzision**

**Kombiniert ist das dann genau mein Zielbereich!!**

**Doldinger hatte zuerst Curt Cress, dann Wolfgang Haffner und zuletzt Christian Lettner an den Drums!!**

### Warum das für mich interessant ist

Haffner ist fast ein „Lehrbuchbeispiel“ für das, worüber wir gesprochen haben:  
wenig Noten, maximaler Effekt, tiefes Listening, funktioniert in Jazz **und** Pop-Kontext

**Christian Lettner**, den Liebe ich seit 12 Jahren sehr



österreichischer Schlagzeuger, langjähriger Drummer bei Klaus Doldinger / **Passport**, spielt auch viel in der europäischen Jazz- und Studiobranche

### Stil

**Lettner ist interessant, weil er:**

**sehr klar und unaufgeregt** spielt, starken **Time & Flow** hat, nicht „vordergründig virtuos“, sondern musikalisch denkt

→ **genau diese Mischung aus:**

Jazz-Background, Pop-/Fusion-Tauglichkeit, passt extrem gut zu dem, was ich Vorhabe

### Kurz gesagt

**Ich liege richtig:** → nicht Haffner ist wirklich in einem Kopf, sondern **Christian Lettner**

**was Lettner konkret anders macht als Haffner**

→ **„Case Study“** - Match zu meiner Situation.

→ wenden

## Warum Christian Lettner perfekt zu meinem Ansatz passt

### 1. Er spielt komplex – aber es klingt einfach

**Das ist genau mein Ziel:**

**außen:** → klar, tanzbar, stabil

**innen:** → lebendig, differenziert

→ das Publikum hört „groovt“

→ die Musiker hören „wow“

### 2. Ich will mich nie auf drängen

→ keine überflüssigen Fills, keine Ego-Statements, trotzdem starke Präsenz

**Das ist die hohe Kunst:**

→ wichtig sein, ohne laut zu sein

### 3. Mein Time-Feel muss „organisch stabil“ sein, werden

**Nicht metronomisch tot, nicht jazzig zerfasert:**

minimal elastisch, aber immer verlässlich

**Perfekt für:**

Disco / Pop → UND gleichzeitig musikalisch interessant

### 4. Ich werde wie immer in Klang denken (meine Sound Design Seite), nicht in Noten

**Typisch Lettner:**

Snare-Sound variiert subtil, HiHat lebt, Becken sehr bewusst eingesetzt

→ Das ist genau mein Hebel in einer Coverband

**Warum das direkt meine „innere Frage“ beantwortet**

**Mein Thema war ja im Kern:**

„Soll ich das machen, obwohl ich eigentlich aus einer experimentellen Ecke komme?“

**Lettner zeigt mir:**

Ich muss mich nicht entscheiden. → Ich kann **Tiefe im Einfachen** finden.

**Konkrete Übersetzung für dich**

Wenn ich Lettner als Referenz nehme:

Ich werde den Groove **100% korrekt spielen**

**Und verändere:**

Das Mikro-Timing, die Dynamik und den Sound

**NICHT:**

Form, Stil, Funktion

**Die eigentliche Erkenntnis:**

Gute Drummer machen einfache Musik nicht „einfach“ → sie machen sie **bedeutungsvoll**.

Und genau da will ich gerne unterwegs sein, neben meinem Projekt Afrigal.

„Lettner-Style Disco Groove“ (praktisch & sofort spielbar) -80er/90er

### Basic Groove with Single Ghost Note

Eight numbered musical staves (1-8) showing rhythmic patterns for a basic disco groove with a single ghost note. Each staff is in 4/4 time and features a sequence of eighth notes with accents and a single ghost note (marked with an 'x').

### Rock 8-Beat Feel

Fourteen numbered musical staves (1-14) showing rhythmic patterns for a rock 8-beat feel. Each staff is in 4/4 time and features a sequence of eighth notes with accents and a single ghost note (marked with an 'x').

## 16ths on HH with RH With 16ths on Bass Drum

The image shows 12 measures of drum notation, numbered 1 through 12. Each measure is written on a single staff with a double bar line and a 'II' symbol. The notation consists of 16th notes on the Hi-Hat (represented by 'x' marks) and 16th notes on the bass drum (represented by vertical stems). The pattern is as follows:

- Measures 1-2: RRRR RRRR (Right Hand)
- Measures 3-4: Standard 16th note pattern
- Measures 5-6: Standard 16th note pattern with a slight variation in the second half
- Measures 7-8: Standard 16th note pattern with a slight variation in the second half
- Measures 9-10: Standard 16th note pattern with a slight variation in the second half
- Measures 11-12: Standard 16th note pattern with a slight variation in the second half

### Basis (das MUSS stabil sein)

#### Kick:

1 ... „&“ von 2 ... 3 ... (optional „&“ von 3)

#### Snare:

2 und 4 (Rimshot, klar, nicht zu hart)

#### HiHat:

durchgehende 16tel

### ➔ Meine „Lettner-Ebene“

#### 1. HiHat – lebendig machen

Nicht alle 16tel gleich!

#### Akzent-Mini-Pattern:

1 e & a | 2 e & a | 3 e & a | 4 e & a

> .> . | > .> . | > .> . | > .> .

(> = leicht betont, . = leise) ➔ ergibt Flow ohne aufzufallen

## 2. Snare – Ghost Notes (der eigentliche Zauber)

### Ich spiele ganz leise Notes:

vor der 2 (auf „a“ von 1) → und zwischen 2 und 3 (auf „e“ von 2)

→ **extrem leise! Nur fühlen, nicht zeigen**

## 3. Mikro-Timing

HiHat: **minimal laid back**, Snare: **einen Hauch hinten**, → Kick: **zentral / neutral**  
dadurch entsteht eine „tiefe Pocket“

## 4. Mini-Fill (Lettner-Prinzip)

### Am Ende von 4:

→ nicht: Tom-Tom-Lauf

sondern:

→ kleine Snare-Ghost-Bewegung oder **gar nichts**

Dadurch wird der Raum Musik!!!

### Es soll sich anfühlen wie

nicht funky im Vordergrund, nicht rockig

sondern:

**rollend, warm, selbstverständlich**

### Also:

#### Ich übe das so:

1. Nur HiHat + Snare (mit Ghost Notes)
2. Dann Kick dazu
3. Dann **Dynamik reduzieren um 20%**
4. Dann mit Musik spielen (z. B. Michael Jackson / Prince Tracks)

### Mein → Ziel

#### Wenn ich es richtig mache:

niemand sagt: „cooler Drummer“, → aber alle tanzen besser

→ und genau **DAS ist High-Level-Drumming**

**Ende Gerede und Gedanken: → Üben!!! → Practice Time!!**