

## PRAKTISCHE VORSCHLÄGE ZUM R I M C L I C K S P I E L

Einen Rimclick (auch Crossclick, Cross Stick oder Sidestick genannt) kannst du auf verschiedene Arten ausführen. In der Regel liegen Hand und Stock auf dem Snarefell. Mit dem Handgelenk wird dann der Schlag auf den Spannreifen der Trommel ausgeführt.

Einen gut klingenden Rimclick muss man von Trommel zu Trommel immer wieder neu entdecken, denn der **Klang des Rimclicks** hängt von mehreren Faktoren ab: vom Stock und seiner Anschlagposition, sowie vom Kessel-Material und den Spannreifen (gestanzt, geflanscht, Guss, Holz), Abmessungen und Stimmung der Snare.

+) Also schlägst und verschiebst du den Stock so lange auf dem Spannreifen, bis der Sound der persönlichen Idealvorstellung entspricht und somit der **optimale Stock-Auftreffpunkt** gefunden ist. Diesen kannst du mit einem wasserfesten Stift markieren, oder aber du orientierst dich an der Skala des *Ice Stix STEADY RIM CLICKR*.



+) Schaut man sich ältere Beiträge zum Thema an, sieht man immer wieder Drummer, die den **Stock umgedreht** halten, und mit dem dicken Stockende ihre Rimshots spielen. Dafür gibt es zwei Gründe: einmal klangliche (- klingt i.d.R. etwas fetter, bzw. durchsetzungsfähiger -) und spieltechnische: denn vom "Traditional Grip" ausgehend, ist man mit einer einfachen Drehbewegung ruckzuck in der (umgedrehten) Rimclick-Position.

+) Spielst du von Haus aus "**Matched Grip**" macht es wahrscheinlich in Situationen, in denen wechselweise Snare und Rim-Sound verlangt werden, mehr Sinn, den Rimclick mit der Stockschulter auszuführen.

+) Es erklingen **unterschiedliche Rimclick-Töne**, je nach nach Stockposition. Je weiter der Stock über den Trommelrand ragt, desto tiefer wird der Clicksound.

+) Du kannst das Snarefell mit dem aufgelegten Handballen dämpfen (**trockener Rimclick**) oder lässt die Trommel schwingen, indem tatsächlich nur der Stock auf dem Fell liegt. Einen extrem **singenden Rimclick** erzeugst du, wenn du ohne jegliche Auflage, den Stock waagrecht auf Rim und Fell schlägst, und direkt nach dem Anschlag wieder nach oben ziehst. (Denke an eine heiße Herdplatte, die du mit deiner Hand kurz berührst und sofort wieder verlässt.)

+) Für manche Stilistiken oder zur Abwechslung ist ein **dünnere und trockenere Rim-Klang** eine praktikable Alternative. Lege dazu das Stockende nicht auf dem Fell, sondern im oberen Viertel der Snare Drum ebenfalls auf dem Rim ab. Eine **obertonreichere Variante** dazu: gehe von einem regulären Snareschlag aus, schlage nun aber NUR auf den Spannreifen.

+) Bei der Arbeit im Studio wird sehr oft auf einen **kontinuierlichen Rimclick Sound** bzw. ein stabiles **Lautstärkeniveau** Wert gelegt. Auch die stilgetreue Imitation von programmierten oder elektronischen Rimclick Vorbildern erfordert einen konsequent gleichklingenden Rim-Klang. (Hip Hop, House, Techno, Drum 'N Bass)  
Aus diesen Anforderungen wurde die Idee des *STEADY RIM CLICKR* geboren.

+) Verschiebe den Stochschaft entlang einer Stelle des Rims und das Klangergebnis ähnelt einer Effektbearbeitung durch einen Filter oder Flanger.

+ ) >>Wenn du bei einem Groove mit Rimclick-Backbeat nicht auf die **Snare Drum Ghostnotes** verzichten möchtest, kannst du diese mit den übrigen drei Fingern (Kleiner-, Ring- und Mittelfinger) spielen.<<

(siehe Seite 71, *Oli Rubow "e-Beats am Drumset"* LEU Verlag, 2007)

+ ) >>Der einfacher Vorschlag (Flam)eignet sich gut, um einen **Handclap Sound** auf der Snare Drum zu imitieren. Die linke Hand spielt einen Sidestick, die rechte Hand macht den Vorschlag als dezenten Rimshot am äußeren Fellrand oder direkt auf dem Spannreifen. Wenn man den zeitlichen Abstand von Vor- und Hauptschlag variiert, klingt jeder "Clap" ein bisschen anders und somit wieder etwas menschlicher. Eine weitere Klangfarbe entsteht durch einen Vorschlag von Sidestick und einem Woodblock.<<

(siehe Seite 58, *Oli Rubow "e-Beats am Drumset"* LEU Verlag, 2007)

+ ) Experimentiere auch mit unterschiedlicher **Teppichspannung** bzw. mit einer Teppichfreien Snare.

+ ) Teste sämtliche Rimclicks auch mit unterschiedlichem **Krafteinsatz**.

