

## ■ 3.6.

# Funk

**Funk** ist der Begriff für eine Stilrichtung, die Ende der sechziger, Anfang der siebziger Jahre aufgekommen ist. Man leitete den Begriff von dem afro-amerikanischen Ausdruck „funky“ ab, der für das intensive Lebensgefühl der schwarzen Amerikaner steht. Mit diesem Wort konnten jene Eigenschaften eines schwarzen Musikers, der besonders eng mit dem spezifischen Lebensgefühl und den kulturellen Traditionen der Afro-Amerikaner verbunden war, am besten wiedergegeben werden.

Der Musikstil **Funk** oder **Funky** wird ständig weiterentwickelt und immer wieder mit anderen Musikrichtungen konfrontiert. Somit entstehen immer wieder neue Arten oder Unterarten des **Funk**, so z.B. **Jazz Funk**, **Funk Rock**, **Heavy Metal Funk**, **Hard Core Funk** und viele mehr. Man könnte **Funk** als ständiges Stilmerkmal in der Musik schwarzer und außerdem auch vieler weißer Musiker bezeichnen.

Stilmittel des **Funk** sind sowohl kurze Riffs, der federnde, hart betonte Beat, der perkussive Klang der Gitarre und der Keyboards als auch der „Slap“- oder „Poppin“-Sound der Baßgitarre. Der Gesang ordnet sich dabei dem Rhythmus unter.

Hier waren es unter anderem „Sly & The Family Stone“, James Brown (geb. 1928), „Parliament Funkadelic“, „Ohio Players“ (1959-1977), „Level 42“ oder „Earth, Wind And Fire“, die diesen Stil verbreiteten.

Der Begriff **Funk** taucht heutzutage fast ständig im Zusammenhang mit anderen Musikrichtungen auf. Man bedient sich in nahezu allen Musiksparten seines stilistisch auffallendsten Merkmals: der synkopierten, rhythmischen Phrase. Auch die Interpretation der HiHat-Figuren kann als Stilmerkmal angesehen werden. Die Achtel-HiHat wird im Gegensatz zu ihrem Einsatz in der Rockmusik häufig staccato, gleichsam wie ein Drum-Computer, ohne Akzente gespielt. Höre dir frühe Aufnahmen von „Kool & The Gang“, „Cameo“ oder Prince an.

Im Laufe der Entwicklung haben sich verschiedene Formen des Funk Drumming herausgebildet. Hier die wichtigsten:

- a) Man spielt mit den Händen ein gleichbleibendes Pattern (Ostinato-Pattern) und begleitet dies mit einem synkopierten Bassdrum-Part.
- b) Man spielt einen gleichbleibenden Bassdrum-Part und begleitet ihn mit synkopischen Figuren der Hände.
- c) Man spielt kein gleichbleibendes Pattern, sondern variiert es ständig.
- d) Man spielt Linear Grooves, auch bekannt geworden unter dem Begriff Linear Funk. Dies bedeutet, daß keine Klangquelle gleichzeitig mit einer anderen erklingt. Die verschiedenen Teile des Schlagzeugs werden alle nacheinander gespielt, die HiHat spielt hier beispielsweise nie zeitgleich mit der Snare oder Bassdrum.

Bedenke bei Funk-Rhythmen, daß es nicht darauf ankommt, wie kompliziert du einen Groove spielst, sondern daß der Groove mit der Phrasierung des Bassisten und mit dem Zusammenspiel der anderen Instrumente harmoniert. Achte auch auf eine sparsame Verwendung der Fills.

**Sound:**

In den Anfangsjahren war gewöhnlich ein sehr „fetter“ und tiefer Drum-Sound vorherrschend. Als man jedoch häufiger mit synkopierten Rhythmen auf der Snare Drum experimentierte, wurde deren Stimmung immer höher, um die Ghost Notes hörbarer und leichter spielbar zu machen. Die heutzutage „knallig“ gestimmte Snare Drum ist zum Markenzeichen des Funk geworden. Die Bassdrum und Tom Toms behielten einen eher tieferen Klangcharakter.

**Tips zur Ausführung der HiHat Pattern:**

- a) Spiele die Achtel auf der HiHat nur mit der Stockspitze. So erhältst du einen eher leisen Sound.
- b) Spiele die HiHat mit dem vorderen Teil des Stockschaftes. So erhältst du einen aggressiveren Sound.

Beide Ausführungen bedürfen guter Übung. Bedenke, daß du diese Intensität gleichbleibend während des ganzen Songs aufrechterhalten mußt.

- c) Akzente auf der HiHat spielst du mit dem Stockschaft, nichtakzentuierte Noten mit der Stockspitze.

Die nachfolgenden Rhythmen sind Grooves im Stil der Drummer George Brown („Kool & The Gang“), Jim Payne und Bill Stewart (Maceo Parker), Clive Williams (Joe Tex), Andy Newmark („Sly & The Family Stone“) und James Diamond („Ohio Players“). Achte auf die Temp!

**471** Obwohl dies eigentlich ein ganz normaler Rock Beat ist, kann er aufgrund seiner HiHat-Interpretation schon sehr „funky“ klingen. Spiele alle Achtel der HiHat-Figur mit gleicher Intensität.

♩ = 69 - 104

Diese Rhythmen sind Beispiele für synkopierte Bassdrum- oder Snare Drum-Figuren. Aufgrund der Achtel-HiHat-Figur bezeichnet man diese Art der Grooves auch als „Eight Note Funk“.

**472**

**473**



Dies sind Beispiele für synkoptierte Bassdrum- oder Snare Drum-Figuren mit einem 16tel-HiHat-Part. Grooves mit einer 16tel-HiHat-Figur werden auch „Sixteenth Note Funk“ genannt.



**481** Dieser Rhythmus geht auf Maurice White von der Band „Earth, Wind & Fire“ zurück. Markenzeichen der Band war es, durch die Akzentuierung der letzten Sechzehntel des Taktes den Eindruck zu erwecken, als würde der nächste Takt zu früh anfangen. Man nennt dies auch „Vorziehen der Eins“.

$\text{♩} = 88$



Diese Grooves stammen von dem Schlagzeuger Joseph „Zigaboo“ Modeliste von der Band „The Meters“. Er prägte durch sein rhythmisch vertracktes Spiel nachfolgende Generationen von Funk-Drummern. Er stammt aus New Orleans und verwendet in seinem Spiel die Elemente des Second Line Drumming. Spiele die Grooves auch im Shuffle Feel.

**482**  $\text{♩} = 88$



**483**  $\text{♩} = 92$



**484**  $\text{♩} = 112$



**485** Dieses Beispiel ist im Stil von Clyde Stubblefield aufgeschrieben. Er war Drummer bei James Brown und verwendete dieses Pattern in dem Song „Funky Drummer“. Dieser Beat wird häufig als gesampelter Beat unter Rap Songs gelegt.

$\text{♩} = 96$



**486** Dies ist ebenfalls ein Pattern aus der James Brown-Ära und wurde von John „Jabo“ Starks gespielt. Es ähnelt dem Beat des Songs „Sex Machine“. Spiele es mit einem leicht angeschuffelten Feel.



Diese Beispiele entstammen dem Stil von David Garibaldi, der jahrelang der Soul/R & B Funk Band „Tower Of Power“ angehörte. Die Grooves erfordern schon ein hohes Maß an Unabhängigkeit von dir. Übe sie daher sehr langsam und gehe dabei Schritt für Schritt vor. David Garibaldi ist ein Meister, wenn es um das Spielen von Ghost Notes geht. Der Groove 488 (die ersten drei Viertel) ist ein Beispiel für die Verwendung von Linear Funk innerhalb eines Groovekontextes.



**489** Dieser Groove ist ein Beispiel für Linear Funk. Keine Soundquelle erklingt zusammen mit einer anderen.



**490** Dieser Groove entstammt dem Song „If I Play My Cards Right“.



**491** „On The Serious Side“ heißt das Stück, aus dem dieser Groove stammt.



**492** Dieser Groove ist aus dem Song "The Soul Of A Child". Das Tempo hat seinen ganz besonderen Reiz.



**493** Bernhard „Pretty“ Purdie beeinflusst auch heute noch viele Drummer durch seine filigrane und stets locker groovende Spielweise. Dies ist einer seiner vielen HiHat Fills, für die er bekannt ist. Ein ähnliches verwendete er in dem Song „Rock Steady“ von Aretha Franklin. Baue diesen Fill in die verschiedenen Pattern, die du hier vorfindest, ein.



**494** Ein weiterer wichtiger Vertreter des Funk Drumming ist Mike Clark, der mit Herbie Hancock spielte. Dies ist ein Beispiel für seinen Stil. Achte auf die HiHat-Öffnungen im ersten Takt, die dem Rhythmus einen außergewöhnlichen Drive verleihen.



**495** Dieses Beispiel ist der „Average White Band“ mit ihrem Schlagzeuger Steve Ferrone entnommen. Er spielte diesen Groove in dem Stück „Pick Up The Pieces“.

