

1 RUDIMENTI

I **rudimenti** sono cellule ritmiche basilari nell'arte della percussione. I rudimenti sono uno studio essenziale in quanto esercitano e permettono di sviluppare il fraseggio, la scomposizione ritmica, il senso del tempo e della precisione e contribuiscono a rendere solida e stabile la tecnica di ogni musicista dando alle mani (e ai piedi) la possibilità di acquisire solidità, corpo, completezza, volume, velocità e dinamica nel controllo delle bacchette.

Nell'approcciarsi nei rudimenti fondamentali si ha che la mano destra porta il **drive**, la mano sinistra porta il **back-bit**, cioè il due e il quattro del tempo. Per quanto riguarda la parte inferiore, invece, il piede destro è riservato alla cassa, che porta il **fat-bit** (cioè l'uno del tempo), mentre il piede sinistro è riservato all'**hit-hat**, che può svolgere qualunque compito.

Di seguito vengono riportati alcuni rudimenti fondamentali.

Pendolo: Il pendolo è un rimbalzo libero della bacchetta attorno al fulcro. Il fulcro è il punto attorno al quale la bacchetta tende ad oscillare. Questa oscillazione libera è detta, infatti, **pendolo**.

Palleggio: è molto importante fissare il concetto di rimbalzo della bacchetta con degli esercizi di palleggio, simulando, ad esempio, il palleggio di una semplice palla. Per mantenere intatta l'ampiezza del movimento, vengono dati dei piccoli input a livello di pressione, per avere un'energia costante. Il movimento di caduta della bacchetta è un movimento naturale, per la legge di Newton. Facendo questo esercizio, ci si abitua ad accettare il ritorno verso l'alto della bacchetta senza creare una resistenza con dei movimenti di polso.

Free stroke: Dal concetto di pendolo, dando maggiore energia al primo colpo, si ottiene il **free stroke**. Il free stroke è un rimbalzo unico della bacchetta verso l'alto.

Full stroke: Riprendendo la bacchetta verso l'alto, con un movimento di polso, e unendo i due movimenti (free stroke e il movimento del polso) si ottiene un colpo chiamato **full stroke**. Il full stroke è uno dei quattro colpi fondamentali della batteria ed è un colpo che parte dall'alto con rimbalzo e ritorna verso l'alto.

Tap stroke: Il **tap stroke** è un colpo basso, dove la bacchetta parte dal basso e rimane bassa.

Down stroke: Partendo dall'alto e rimanendo giù nel rimbalzo, si ottiene il **down stroke**.

Up stroke: Partendo dal basso con un colpo leggero e risalita verso l'alto, si ottiene l'**up stroke**.

Propedeuticità.

Whiplash: ai precedenti movimenti si deve aggiungere il movimento di whiplash, ossia il colpo di frusta. Il colpo di frusta è un movimento che si utilizza negli accenti.