

Percussion Party

Charles van Zanten

De titel zegt het al, het mag een feestje worden! Drie volwaardige stukken in een compositie, Groovy moves, Lazy latin en Funky Stuff!, die ook los van elkaar gespeeld kunnen worden!.

Percussion Party is geschreven voor een kleine bezetting, waardoor het voor vele slagwerkgroepen uitvoerbaar is. Percussion Party zal het zeker ook goed doen bij de buiten-optredens van uw slagwerkgroep en zal zeker een groot publiek aanspreken. Het niet een ritmisch erg ingewikkeld werk. Het gaat er vooral om de juiste sfeer, groove/beat te treffen en te zorgen voor een sluitend samenspel. De klank van instrumenten is wel belangrijk. Qua (toon) hoogte zouden die goed op elkaar afgestemd moeten zijn; daar vraagt het werk ook om. Vooral de toms, die moeten geen “wollig” geluid voortbrengen maar een mooie wat meer “droge diepe” klank. Een heldere en goed te definiëren klankkleur draagt immers ook bij aan een mooie articulatie, zeker als er ook nog de juiste mallets/stokken gebruikt worden. De te gebruiken ride cymbal moet van een heldere en direct aansprekende klank zijn. De crash cymbal daarentegen een meer “droge, agressieve directe klank”. Zorg ook dat de percussie instrumenten, zoals bijv. de maracas goed hoorbaar zijn (twee sets?) en in balans met de andere instrumenten.

Het zou leuk zijn als er hier en daar choreografische bewegingen ingebracht worden. Het is een feestje en het hoeft niet zo “stijfjes” te zijn. Ga daar naar eigen inzicht creatief mee om!

Voor de rest gewoon even zo’n kleine zeven minuten genieten!

Veel speelplezier!
Charles van Zanten

ZCZN-38

Worldcopyright © DMP Dutch Music Partners
Tel. +31 (0)475-491989
E-mail: info@dmpnet.nl
www.dmpnet.nl



Percussion Party

Duration: appr. 06'20"

Charles van Zanten

Part 1 Groovy Moves

A ♩ = 126

B

Snare Drum
Susp. Cymbal

Bongos

Toms (3)

Tambourine
(or beating)
Cowbell

Hihat
Marcacas
Cymbals a2

Bass Drum

f

f

mf

mf

f

C ♩ senza replica

5

S.D.

Bo.

To.

Tan
Cowb.

Hih.
Marc.
Cymb.

B.D.

mf

mf

mf

mf

f

mf

tambourine or beating

9

D

stickshot

S.D. *mf* *mf* *mf*

Bo. *f* *mp*

To. *mf*

Tamb. Cowb. *mf*

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf*

13

E

S.D. *mf* *mf* *mf* *mp*

Bo. *mf* *f*

To. *f* *f*

Tan. Cowb. *mf*

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf*

17

roll only when to Da Capo 3 Φ **F**

S.D.

Bo.

To.

Tamb.
Cowb.

Hih.
Marc.
Cymb.

B.D.

f *p* *f* *p* *f*

mf *ff* *mf* *mf*

21

S.D.

Bo.

To.

Tan.
Cowb.

Hih.
Marc.
Cymb.

B.D.

f *p* *f* *p* *f*

f *mf* *mf* *mf* *mf*

G Φ

24

S.D.

Bo.

To.

Tamb. Cowb.

Hih. Marc. Cymb.

B.D.

p cresc. f mf f

mf p cresc. f

p cresc. mf

p cresc. mf

p cresc. mf

28

S.D.

Bo.

To.

Tar. Cowl.

Hih. Marc. Cymb.

B.D.

1.

2.

p cresc.

f

f

f

p cresc.

f

f

f

p cresc.

f

f

f

p cresc.

f

f

Part 2 Lazy Latin

H ♩ = 112

ride cymbal

1.

2.

32

S.D. *f*

Bo. *mf*

To. *mf*

Tamb. Cowb. *mf* Claves

Hih. Marc. Cymb. *f* Maracas

B.D. *mf*

37

S.D. *f* $\rightarrow$ *mp*

Bo. *mf*

To. *mp*

Tan. Cowb. *mf*

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf*

1. *f* $\rightarrow$ *mp* *f* *p* $\rightarrow$ *f*

2. *f*

42 **J**

S.D. *p* *f* *p* *f*

Bo. *mf* *f* *mf* *f* *stickshot*

To. *mf* *f* *mf*

Tamb. Cowb. *mf*

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf*

1.

46 **K**

S.D. *f* *mf*

Bo. *f* *mp*

To. *f* *ff*

Tan. Cowb. *mf* *mf*

Hih. Marc. Cymb. *mf* *mf*

B.D. *f* *mp*

2. *ride cymbal (one or two players, other players handclap on 2 and 4!)*

2nd time only

3

3

3

51 **L** *handclap on 2 and 4 only 1st time!*

S.D. *mf*
 Bo. *ff*
 To. *mp*
 Tamb. Cowb. *mp*
 Hih. Marc. Cymb. *mf*
 B.D. *mp*

55 **M**

S.D. *f*
 Bo. *f*
 To. *f*
 Tan. Cowb. *mf*
 Hih. Marc. Cymb. *f*
 B.D. *mf*

60 **N**

S.D. *mf* *f*

Bo. *mp* *mf* *f*

To. *mp* *mf* *f*

Tamb. Cowb. *mp* *mf*

Hih. Marc. Cymb. *mf* *f*

B.D. *mp* *mf*

1.

64 **O** *ride cymbal*

S.D. *f* *decresc.* *p*

Bo. *f* *decresc.* *p*

To. *f* *decresc.* *p*

Tan. Cowb. *f* *decresc.* *p*

Hih. Marc. Cymb. *f* *decresc.* *p*

B.D. *f* *decresc.* *p*

2.

69 **P**

S.D. *p* *f* *p* *f* *mp* *f* *mp* *f*

Bo. *f* *mf*

To. *f* *mf*

Tamb. Cowb. *f* *mf*

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf* *mp* *f* *mp*

Part 3 Funky Stuff

♩ = 120-126

73

S.D. *f*

Bo. *f* *f* *f*

To. *p* *f* *f*

Tan. Cowb. *p* *f* *f*

Hih. Marc. Cymb. *mp* *f* *f*

B.D. *f* *p* *f* *f*

cowbell

cymbals a2

77

crash cymbal

R

S.D. $p < f$ $p < mf$ $p < mf$

Bo. mf mf

To. mf f

Tamb. Cowb. mf

Hih. Marc. Cymb. mf

B.D. f mf

81

S

S.D. $p < mf$ f f $p < f$

Bo. mf f

To. mf f

Tan. Cowb. mf

Hih. Marc. Cymb. mf

B.D. mf

86

1. 2. T

S.D. *mf* *f* *f* *mf*

Bo. *mf* *f* *f* *mf*

To. *mf* *f* *f*

Tamb. Cowb.

Hih. Marc. Cymb. *f*

B.D. *mf*

90

1. 2.

S.D. *f* *f* *f*

Bo. *f* *p*

To. *f* *p*

Tan. Cowb. *f* *mf*

Hih. Marc. Cymb.

B.D.

94 **U**

on rim.

S.D. *f* *p < f*

Bo. *mf* *f* *mf* *f*

To. *mf* *f*

Tamb. Cowb. *mf*

Hih. Marc. Cymb. *mf*

B.D. *mf* *mf* *f*

98 **V**

S.D. *p <*

Bo. *mf*

To. *f*

Tan. Cowb. *f*

Hih. Marc. Cymb. *mf*

B.D. *f*

102

S.D. *f* *p* *f* *p*

Bo.

To.

Tamb.
Cowb.

Hih.
Marc.
Cymb.

B.D.

106 **W** 1.

S.D. *f*

Bo.

To.

Tan.
Cowb.

Hih.
Marc.
Cymb. *f*

B.D.

110 2. X

S.D. *p* < *f* *mp* *mf* *f* *p*

Bo. *mp* *mf* *f*

To. *mp* *mf* *f*

Tamb. Cowb. *mp* *mf*

Hih. Marc. Cymb. *mp* *mf* *f*

B.D. *mp* *mf* *f*

114

S.D. *f* *p* *f* *p*

Bo. *p* *f* *p*

To. *p* *f* *p*

Tan. Cowb. *f* *p* *f* *p*

Hih. Marc. Cymb. *f* *p* *f* *p*

B.D. *f*

117

S.D. *f* *f* *p* *f*

Bo. *f* *f* *p* *f*

To. *f* *f* *p* *f*

Tamb. Cowb. *f* *f*

Hih. Marc. Cymb. *mf*

B.D. *mf*

Fine