



deep dive

Uitgave	Categorie	Onderwerp
5	Speeltechniek	Symmetrisch gebruik van notenpatronen

“Deep Dive” is een periodiek verschijnend e-paper, dat naast de [GuitarJan.com](#) nieuwsbrief, wordt verstuurd aan geïnteresseerden. “Deep Dive” behandelt een specifiek muziektheoretisch onderdeel, dat kan variëren van een akkoorden clinic tot het behandelen van toonladder rariteiten of een gedetailleerde uitleg van een bepaalde solo, of een complex slagritme.

We gaan er voor de “Deep Dive” serie van uit dat je een redelijke muziektheoretische kennis hebt, waarbij onze website [GuitarJan.com](#) je natuurlijk alle studiemogelijkheden biedt.

Symmetrisch gebruik van notenpatronen

In deze “Deep Dive” editie over speeltechniek gaan we het hebben over het alternatief gebruiken van toonladders. Veel gitaristen laten zich afschrikken door toonladdertheorie. Hoe weet je nu wanneer je welke toonladder moet gebruiken binnen een bepaalde akkoordprogressie? Hoe onthoud je alle intervallen? Hoe speel je een toonladder over de gehele gitaarhals? Het leuke van gitaarspelen is dat het zo simpel, of zo moeilijk is, als je zelf wilt. Er zijn geweldigen onder de gitaristen, die alle toonladders en modi van voren en van achteren kennen. Er zijn anderen die niet eens de namen van de snaren weten te benoemen. Toch zijn al die gitaristen in staat om geweldige muziek te maken, want het draait uiteindelijk allemaal om de klanken die uiteindelijk worden geproduceerd. En een paar geweldige spelers, bijvoorbeeld Jimi Hendrix of Eddie Van Halen, hebben waanzinnig knappe gitaarmuziek geschreven die met kennis over toonladders (bijna) niets te maken heeft, en alles met het gebruikmaken van de zogeheten symmetrische toonladders of symmetrische notenpatronen, waardoor hun solo’s tot de besten behoren, die ooit zijn gecomponeerd.

Als we het hebben over symmetrische toonladders, praten we niet over één bepaalde reeks intervallen. Symmetrisch verwijst in dit geval naar het spelen van exact hetzelfde positiepatroon op iedere snaar. Wanneer je dat doet, duik je in, en weer uit, een verscheidenheid aan verschillende toonladders en modi. Er is een soort willekeur in het gebruiken van symmetrische toonladders, waarmee je echt machtig mooie muziek kunt schrijven, of je gebruikt een symmetrische toonladder om een bepaalde spanning in je muziekstuk op te bouwen, die je daarna oplost naar een noot die je weer laat terugkeren in de oorspronkelijke toonladder van de song.

Laten we beginnen met het patroon in voorbeeld 1. De *run* die je daar over de snaren maakt, geeft een mineur toonladder gevoel en deze run werkt prima in bijvoorbeeld een E mineur toonladder, en de run is redelijk eenvoudig te spelen omdat alle grepen binnen vier posities op de gitaarhals plaatsvinden. Je zou op alle snaren je wijsvinger voor de eerste te spelen positie (fret 12) kunnen gebruiken, de middelvinger voor de 13^{de} fret, en de pink voor de 15^{de} fret.

In Voorbeeld 2 breiden we uit naar een iets breder patroon op de gitaarhals. Dit soort symmetrisch gebruik van toonladders brengt je buiten het normale kader van de melodische contouren van een song en creëert

1

mf

T
A
B
12-13-15 12-13-15 12-13-15 12-13-15 12-13-15-12

2

T
A
B
12-15-17 12-15-17 12-15-17 12-15-17 12-15-17-12

een veel meer dramatisch gevoel van “beweging”. Een *run* zoals in voorbeeld 2 klinkt bijna gesyncopeerd, zonder daadwerkelijk gesyncopeerd te zijn. En experimenteer eens met de notenvolgorde per snaar door elkaar te gooien, je zult ontzettend veel interessante nieuwe klanken ontdekken.

3

T
A
B
17-12-15 17 12-15 17-15 12-15 17 15-12 15-17-12 12-17-15-17 12-17-15-17 12-12-17-15 12-17-15-17 12

In voorbeeld 3 wordt het allemaal nog wat gekker. Als je de *run* snel speelt, bijvoorbeeld met 150 BPM, lijkt het welk een imitatie van een *sequencer*. Een *sequencer* onthoudt voor iedere gelijkdurende stap in een stuk muziek één of meerdere waarden. Deze waarden kunnen ingesteld of opgenomen worden. De *sequencer* kan deze stappen, met een in te stellen onderling interval, achter elkaar afspelen en uitsturen in de vorm van stuurspanningen. Op deze manier kan men bijvoorbeeld een synthesizer aansturen. Eventueel kan een patroon (een serie van stappen) herhaald worden (*looping*). Kenmerkend voor *sequencers* zijn de *quantize*-mogelijkheden die fouten in timing corrigeren naar een deeltal van de maat, of juist niet precies daarop, om de compositie levendig te maken.

Als je al niet aan een *sequencer* denkt, dan klinkt deze *run* als een grillige *run* zoals Frank Zappa die in zijn muziekstukken gebruikt. Als je binnen deze *run two-hand tapping* gaat gebruiken, dan klinkt het met wat fantasie wel een beetje als een computergame uit de jaren 80 van de vorige eeuw.

4

T
A
B

21-18-15-12 21-18-15-12 21-18-15-12 21-18-15-12 21-12-15-18 21-12-15-18 21-12-15-18 21-12-15-18

Voor voorbeeld 4 geldt: hoe sneller je deze *run* speelt, hoe beter dat 'ie klinkt. Speel de eerste noot van iedere snaar met je wijsvinger of middelvinger van je speelhand (*strumming hand*), een beetje *fingerpicking* dus. Daarna gebruik je *pull-offs* voor de andere noten. Je daalt op de gitaarhals af van de hoge E-snaar naar de D-snaar voor het eerste deel van de *run*, dan spring je naar de lage E-snaar, je draait het notenpatroon als het ware om en met behulp van *tapping* ga je weer omhoog op de gitaarhals, waarbij je uiteindelijk met een drietal *hammer-ons* de hele run afsluit. Een dergelijke run klinkt vooral heel mooi als je een kort *delay* effect gebruikt.

Een verdere wetenswaardigheid over symmetrische toonladders/notenpatronen: je kunt altijd buiten de regeltjes stappen. Je zou een notenpatroon kunnen bedenken dat zichzelf over meerdere snaren tegelijk herhaald, in plaats van een patroon volgen per snaar. Of je beweegt binnen een *run* naar andere posities op de gitaarhals, zolang je de intervallen tussen de noten maar gelijk houdt. Het punt dat we hier willen maken is, dat gitaarspelen ongelooflijk leuk, vindingrijk en creatief kan zijn, en wat je doet hoeft zeker niet altijd binnen de lijntjes van een muziektheorieboek te passen.