



deep dive

Uitgave	Categorie	Onderwerp
18	Speeltechniek	Oefenen zonder effecten

“**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 studie- en oefenmogelijkheden biedt.

Oefenen zonder effecten

We doen weer eens wat anders in deze aflevering van “**Deep Dive**”. Als je veel *metal*-stijl gitaar speelt, zul je vrijwel zeker altijd wel een *distorted* of een *overdriven* klank gebruiken. Als je daarnaast ook nog eens *lead* gitaar in de band speelt, dan is het de normaalste zaak van de wereld dat je effect(pedalen) gaat gebruiken voor het creëren van een *Wah* geluid, *compression*, *delay*, *reverb* etc. Onze website de **GuitarJan.com** behandelt in de module **GITAAR & GEAR** uitgebreid effectgebruik in je gitaarspel, en daarnaast bieden de volgende Nieuwsbrieven (op de website te vinden onder **PROGRAMMA'S & DOWNLOADS**) nog aanvullende informatie:

Nr. 2022.11 Delay

Nr. 2022.12 Echo | Reverb

Nr. 2022.13 Wah

Nr. 2022.15 Chorus | Flanger

Nr. 2022.16 Overdrive | Distortion | Fuzz

Dit help je allemaal op weg als je bepaalde effecten in je klankkleur wilt integreren. We weten als *metal* gitarist allemaal dat alle hierboven genoemde effecten tot het standaardpakket van je *gear* behoren, we willen echter in deze “**Deep Dive**” vooral benadrukken dat, zeker als je oefent of repeteert, het voor de gehoorlijke interpretatie van hoe zuiver en accuraat je nu echt speelt, alle effecten eens in de “uit”-stand moeten staan. Zoals we dat zo mooi noemen, spelen met een *clean tone*. Het toepassen van effecten kan een heleboel verbergen van de kleine foutjes in slordigheden in je spel. Door met een *clean tone* te oefenen, kun je veel beter analyseren waar er in je gitaarspel nog verbetering nodig is, of waar wat onzorgvuldigheden in een slagritme of solo zijn geslopen. We geven je een paar voorbeeldoefeningen die je met een *clean tone* zou kunnen uitvoeren. De specifieke technieken die we in de voorbeelden gebruiken zijn *fingering* en *picking* technieken, het gebruikmaken van *alternate picking*, *sweep picking*, *legato*-spel, en slagritme spelen volgens de *metal* en *shred* conventies. Het zijn uiteraard niet meer dan wat suggesties, maar je kunt natuurlijk dit *clean tone* oefenconcept toepassen op iedere *lick*, techniek of song waar je aan werkt.

Voorbeeld 1 is een oefenvoorbeeld met standaard linkerhand/rechterhand oefeningen waarbij je vooral de accuraatheid van je spel met beide handen controleert, alsook de zuiverheid en kwaliteit van elke noot die je speelt.

1

1 3 2 4 1 3 2 4 1 3 2 4 1 3 2 4 5 3 4 2 etc.

1 3 2 4 1 3 2 4 1 3 2 4 1 3 2 4 5 3 4 2

□ V □ V □ V □ V *sim.*

Voorbeeld 2 is een typische *shred-style* stijgende *run* in A mineur. Als je een dergelijke *run* met bijvoorbeeld *distortion* speelt, dan eindigen dit soort *licks* vaak met een beetje een slordige klank. Door met een *clean*

2

Am

12 14 15 12 14 15 12 14 16 14 12 15 14 12 14 15 14 15 17 14 16 17 16 17 19 17 18 20 17 20 19 17 20

□ V □ V □ V *sim.*

tone te spelen, kun je analyseren of je *alternate picking* gebruik wel correct is, en dat iedere noot even helder en duidelijk klinkt. Bij *sweep picking* (voorbeeld 3) is een veelvoorkomend probleem dat je de noten op de hoogste en laagste snaar goed en duidelijk hoort, maar de snaren daartussen vaak gedempt en slecht hoorbaar klinken. Gebruik een *clean tone* om deze Im - VII - VI *arpeggio lick* (of welke *sweep picking lick* dan

3

Am C G

12 15 14 14 13 12 17 12 13 14 14 15 10 15 14 12 13 12 15 12 13 12 14 15 10 14 12 12 10 15 10 12 12 12 14 12

□ - - - - - | V - - - - - | □ - - - - - | V - - - - - | □ - - - - - | V - - - - - | □

ook), en zorg ervoor dat iedere noot, op iedere snaar, helder en duidelijk klinkt, en accuraat wordt aangeslagen. Hoewel *distortion* en andere effecten daadwerkelijk het spelen van *hammer-on/pull-off licks* eenvoudiger maken, is het ook een goed idee om bijvoorbeeld *legato runs* zoals je in voorbeeld 4 ziet, te oefenen zonder dat je een *high gain* instelling op je versterker gebruikt. Dit is, naast het zo accuraat mogelijk leren spelen van *legato runs*, tevens een prima oefening voor het opbouwen van spierkracht in je linkerhand.

Voorbeeld 5 is vooral bedoeld om je niet te laten vergeten, dat er in *metal* ook heel veel slagritmes voorkomen, die ook accuraat gespeeld moeten worden. In voorbeeld 5 zie je een redelijke standaard *riff* in E mineur, waarbij een aantal verschillende slagritme (*picking stijlen*), worden gebruikt. Door slagritmes met

een *clean tone* te oefenen, weet je zeker dat er geen slordigheden in je slagritmespel sluipen. Dit is zeker hele erg belangrijk als je bijvoorbeeld opnames met de band maakt, en je moet de slagritme delen “dubbelen” (*overdubs* maken van de gitaarpartijen).

4

Am

T
A
B

5

Em

P.M.-----| P.M.-----| P.M.-4 P.M.-4 P.M.-4 P.M.-4 P.M.-----|

T
A
B

We begrijpen bij “**Deep Dive**” heel goed dat een *rock* of *metal* gitarist standaard zijn gitaar van “1 op 10” zet (*cranking*), maar door je toch aan te leren te oefenen met een *clean tone*, zal zowel je solo als je slagritme spel, aanzienlijk verbeteren.