

## MUSICAL PERFORMANCE EN EXPRESSION

Iedere piper begint met een tune die bestaat uit een serie noten op papier.....

Er zijn allerlei invloeden die bepalend zijn voor het resultaat van de .....

Uiteindelijke uitvoering van de tune door de piper.

Laten we ze eens bekijken.

- MELODIE: Dit is een nette opeenvolging van verschillende tonen.  
De speler moet begrip hebben van de soort melodie.  
b.v. is het droevig, vrolijk, lichtvochtig, romantisch etc. etc.  
Een aardig voorbeeld hiervan is Scots Wha Hae  
Deze tune geschreven als 4/4 wordt regelmatig gespeeld als een 6/8 wals.  
Maar..... het is wel de toespraak die King Robert Bruce hield voor zijn leger.  
Om ze op te peppen voor de strijd !!!!  
Zou Robert the Bruce dat als een walsje gebracht hebben????
- RITME: De zeer belangrijke en stimulerende pulsaties waardoor de muziek voortgaat.  
Deze verbindt de metrische accenten, van bar tot bar, van phrase tot phrase, etc.  
Dit geeft de muziek een gevoel van voortgang en aankomst.  
Zonder ritme en pulse lijkt het alsof de speler maar niet vooruit komt.  
Je vraagt je af wanneer en of er nog een volgende beat, maat zal volgen.
- PHRASERING: Dit verdeelt de muzikale “zinnen” in ritmische frasen, zoals regels in de poëzie. Door goede phrasering wordt voorkomen dat een stuk te monotoon wordt.  
Aan het eind van een phrase is er een kleine pauze, te vergelijken met het gebruik van een komma in de taal.  
Vergelijk maar eens: Op een grote paddestoel rood met witte stippen  
Zat kabouter Spillebeen heen en weer te wippen  
Met: Op een grote paddestoel, rood met witte stippen,  
Zat kabouter Spillebeen, heen en weer te wippen.  
Dergelijke “leestekens” zouden we ook in de muziek moeten kunnen horen.
- AGOGIC STRESS: Het iets langer aanhouden van een noot dan zijn oorspronkelijke waarde.  
Dit is wat we zouden moeten doen bij het Strong accent.
- TEMPO RUBATO: Noten iets langer òf korter maken dan de eigenlijke waarde. Ook dit wordt gedaan om monotoon zijn van de muziek tegen te gaan.  
Let wel: dit kun je niet doen als strikte beatwaarden vereist zijn.  
b.v. bij marches of bij dansmuziek: strathspeys en reels.  
De beat **moet** op het juiste moment komen. Wel kun je binnen je beat iets variëren met de lengte van je lange en korte noot, maar de tijdsduur van je totale beat mag niet veranderen.

-CADENCE: Dit is het afsluiten van een muzikale phrase of zin. Het geeft de indruk van een soort rust. Vergelijkbaar in geschreven tekst met komma, puntkomma, dubbele dubbele punt, vraagteken etc.

Overgangen tussen frasen, zinnen en delen moeten soepel gespeeld worden.

-SYNCOPATION: Een noot een accent geven waar normaal géén accent op valt.

Ook hiermee voorkomen we weer dat een stuk saai en monotoon wordt.

Al deze dingen zijn van grote invloed op de uitvoering van een tune.

MUZIEK ZOALS DIE GESCHREVEN STAAT IS DOODS.

***Het is aan de musicus om er leven en emotie in te blazen.***

Alle goede muziek heeft de inspiratie in zich voor een goede expressie.

De musicus moet echter beschikken over: 1. Muzikaal gevoel en

2. Technische kwaliteiten

OM WAT DE COMPONIST HEEFT GESCHREVEN (diens inspiratie).....

NIEUW LEVEN IN TE BLAZEN !!!

Enige uitdrukkingen voor expressie:

Mezzo .....	M.....	medium
Piano.....	P.....	zacht
Pianissimo.....	PP.....	erg zacht
Forte.....	F.....	hard
Fortissimo.....	FF.....	erg hard
Crescendo.....	cres.....	harder wordend
Diminuendo.....	dim.....	zachter wordend
Sforzando.....	Sf.....	met kracht

Natuurlijk leuk om te weten. Als piper hebben we er niet zoveel aan. Drummers gebruiken die termen meer. Je moet ze echter wel weten voor allerlei examens.

### **GELUID / SOUNDS**

Geluid kan *Legato* zijn: de noten gaan soepel in elkaar over zonder een gevoel van gescheiden zijn. voorbeeld: pipes, viool.

Pipers kunnen een staccato effect produceren door b.v. gebruik te maken van de hoge A als “rustnoot”.

Geluid kan *Staccato* zijn: deze geluiden hebben wel een gevoel van gescheiden zijn door zeer kleine rustpauzes. Voorbeeld: drums, piano.

Drummers kunnen een legato effect produceren: roffels / rolls.