



Glasmusik

BURGENLAND

Der Verband



Auf D folgt E

Andreas Blutmager / Andreas Karner / Peter Reichstädter

Auf D folgt E

- Inhalt
 - MusikerInnen motivieren
 - Grundsätzliche Fragen
 - Voraussetzungen und Empfehlungen
 - Showprobe
- Show planen und erstellen
- Figuren planen und erstellen
- Praktisches Training
- Show-Analyse - 1 Beispiel



MusikerInnen motivieren

- Ohne großartige Ankündigung in der Probe einfach mal eine Figur versuchen
- Mit einfachen Figuren Begeisterung erzeugen und Angst nehmen
 - Kreis
 - Schnecke
 - Achter
 - Kreuzschritt
 - Kleine Wende
 - ...
- Figuren ohne Spiel, nur mit Defilierstreich (Schrittschlagen) durchführen



„Meine erste Marschprobe“ 2015 des Bezirksverbandes Güssing

MusikerInnen motivieren

- Fotos bzw. Videos von den „fertigen“ Figuren herzeigen
- Kapellmeister, Obmann, Registerführer, Stimmungsmacher, ... auf seine Seite holen und vorab Ausschnitte vom Programm erzählen
- Marketenderinnen als Navigationshilfen einsetzen



„J M T“

Showfigur beim Jungmusikertag 2015 des Bezirksverbandes
Eisenstadt

Grundsätzliche Fragen

- Warum ein Showprogramm:
 - Welches Motto liegt der Veranstaltung zu Grunde? (Tattoo, Feier, Musiktreffen, Gemeinde, Feier, Rasenshow in Halbzeitpause bei Sportevent, ...)
 - „nur“ für Wertung (min. Anforderungen für die Marschwertung/Punktevergabe + Vorstellung – Figurenkatalog – Mein erstes Showprogramm)
 - Weiterentwicklung der Kapelle; Anreiz für Jungmusiker; ...
- Wer im Musikverein will eine Show machen?
- Welchen Umfang soll/muss das Programm erfüllen?



Grundsätzliche Fragen

- Musikalischer Aspekt
 - Schwierigkeit der Musikstücke
 - Passen die Stücke zu den Figuren
 - Arrangement der Musikstücke (Übergänge)
 - Dauer
 - Unterstützung vom Kapellmeister

- Marschiertechnischer Aspekt
 - Welche Art von Showprogramm will ich machen?
 - Hab ich eine Figur oder ein Musikstück das ich darbieten will?
 - Passt die Figur zur Musik
 - Wie lange soll das Programm dauern?



Voraussetzungen und Empfehlungen

- Kapellmeister bei Stückauswahl miteinzubeziehen
 - Schwierigkeitsgrad
 - für den Stabführer fällt die Beschwerde über zu schwere Stücke weg
 - themenbezogene Stückauswahl
 - musikalischen Übergängen zw. den Musikstücken
 - Arrangements und Zusammenschnitte aus mehreren Stücken, bzw. Kürzung einzelner Stücke
- Musikstücke (oder zumindest Übergänge) sollten auswendig gelernt werden
 - Konzentration auf Figuren und Bewegungsabläufe
 - keine Voraussetzung für die Wertung (nicht einmal Bundeswettbewerb – nur das D-Programm)

Voraussetzungen und Empfehlungen

- Kapelle sollte auf einem D-Niveau marschieren – bei den Proben hauptsächlich auf das Showprogramm konzentrieren
- Bereit für erhöhten Probenaufwand (Auswendig lernen, „Register“-Proben, ...)
- Nichts Schlimmeres, als leere Reihen während einer (oder mehrerer) Showproben - Löcher sind das Gift der Showproben
- Kapelle schon vor den Marschproben motivieren



Showprobe 1/2

- Als Stabführer immer gut vorbereitet auf die Marschproben gehen
 - Showablauf am Besten auswendig auf jeder Position beherrschen
 - Übergänge (Schritt, Griffe, Drehungen, ...) gezielt selber zu Hause üben, um diese fehlerfrei vorzeigen zu können
- Proben
 - Gezielte, kurze aber intensive Probenphasen
 - leichte und verständliche Erklärungen abgeben
 - Handzettel mit Skizzen als Unterstützung
 - Nicht zu viel auf einmal erklären
 - Schritt für Schritt die Elemente durchproben
 - Einzelne Elemente/die Show nur mit Defilierstreich der kl. Trommel mehrmals durchgehen
 - Einzelne Showelemente proben - danach die komplette Show trainieren
 - Übergänge gezielt proben

Showprobe 2/2

- Vor der ersten Gesamt-Marsch-Showprobe
 - Mit jungen/unerfahreneren Musikern Stufe D proben/wiederholen
 - Musikstücke in einer „konzertanten“ Gesamtprobe gesondert üben (Kpm)
 - Wenn „auswendig spielen“ vereinbart wurde – die Stücke am Stand auch auswendig vorspielen lassen (Kontrolle)
 - Aufbauend proben: Konzertante Probe(n) und separat mit Marketenderinnen-Kapellmeister/ „Navigierenden Musikern“/Schlagwerk - extra proben – „Marschregisterproben“
 - Übergänge trainieren (Instrumente abnehmen, umdrehen am Stand, ...)
- Unklare Situationen bei Proben
 - Bsp.: Schrittfolgen, Übergänge, Drehrichtungen der Musiker, die man bei der Vorbereitung und Ausarbeitung der Show vergessen oder übersehen haben sollte, bei der Probe auslassen – nicht künsteln!!!
 - Zu Hause – in RUHE – eine Lösung suchen – beim nächsten Mal erklären
 - Das sollte aber max. einmal vorkommen – Glaubwürdigkeit.

Show planen und erstellen

- Austragungsort
 - Erkennbarkeit der Showelemente/Figur (wichtig wenn evtl. keine Tribüne vorhanden)
 - Sichtfeld der Zuschauer
 - Hauptrichtung der Figuren
 - Raumaufteilung
 - Abmarschplatz, Weg, Strecke, Dauer, Platzverhältnisse, Untergrund (Gras, Asphalt, ...)
- Showablauf - Planung „von hinten“ beginnen
- Beginn und Ende des Showteiles nicht langweilig gestalten
 - Verwendung von Grundelementen als Einstieg und/oder Abschluss der Show. (Schnecke, gr./kl. Wende, Kreuzschritt, Stern,...)

Show planen und erstellen

- Während der Show
 - Freundliche MusikerInnen/Marketenderinnen
 - Erkennbarer Spaß bei der Aufführung
 - Übergänge sauber und genau
 - Den Zusehern Zeit für Applaus geben - Nicht alles in einer Wurst durchziehen (bspw. eine Zeit in der Verbeugung verharren)
 - Effekte, Überraschungen
 - Roter Faden ist ideal
- Schlagzeugsoli
 - Musiker in Bewegung nicht vergessen!
 - Spielpausen „überbrücken“
 - Für schwierige Figuren (erleichtert das Zusammenschauen der MusikerInnen)

Show planen und erstellen

- Publikumswirksamkeit
 - Bekannte Musikstücke werden besser angenommen als unbekannte
 - Die Bewegung soll mit dem Ende einer Phrase oder eines Teiles enden nicht früher/später
 - Gute und neue Ideen (nie eine ganze Show kopieren)
- Musikalisch
 - Genaue und exakte Ausführung
 - Synchronisation
 - Musikalisch gut eingestudierte Musikstücke
 - Tempo und Rhythmus
 - Zusammenspiel
 - Ton und Klangqualität
 - Spieltechnische Ausführung



Figuren planen und erstellen

- Welche Figur möchte ich darstellen
- Wohin soll die Figur ausgerichtet sein (einseitig vs. umseitig)
 - Planung einer Figur von Endposition zur Anfangsposition
 - Klang – welches Instrumente spielt in welche Richtung
 - Sichtbarkeit der Bewegungen
- Übergang aus aktueller Position/Figur/Aufstellung
 - Marschaufstellung
 - Kl./Gr. Wende für bessere Startposition einsetzen (ggf.)
 - Vorher ausgeführten Figur/Bewegung – fließende Übergänge
- Welche Musikstück wähle ich
 - Beginnt Musikstück schon beim Anmarsch zur Figur oder erst bei „Start“ der Figur - Phrasenstart
 - Schlagzeugsoli – Trompetensignal

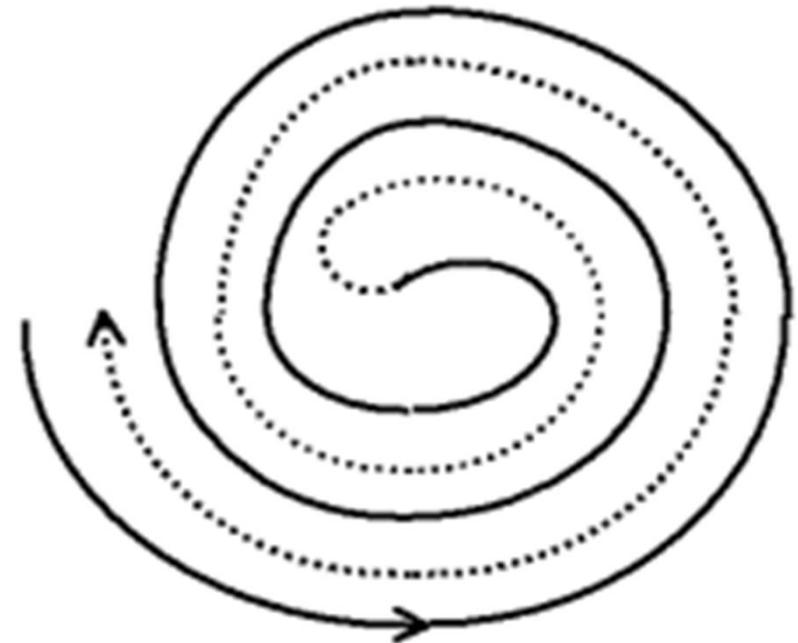
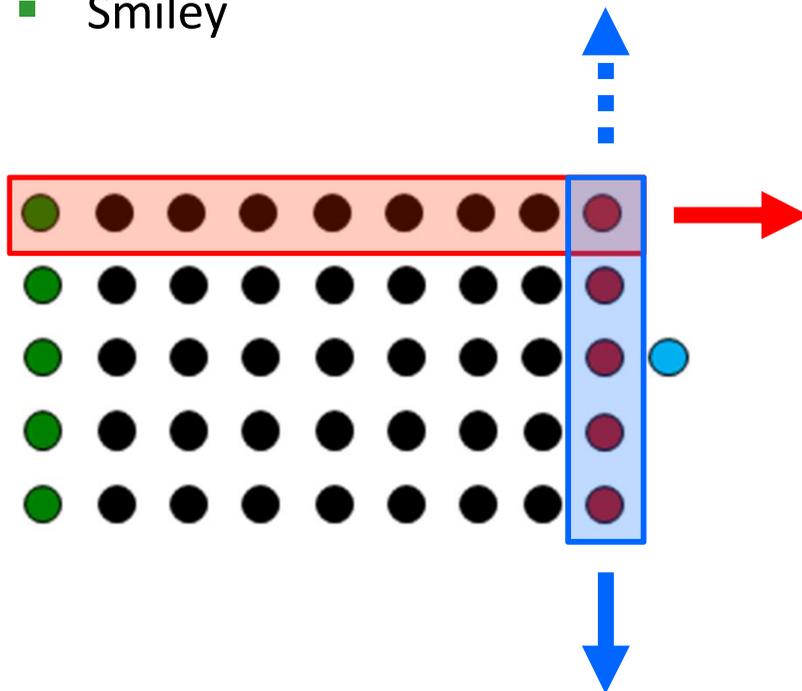
Figuren planen und erstellen

- Marketenderinnen als „navigierende“ Hilfen benutzen
 - Figuren gehen im Wesentlichen die Marketenderinnen
 - Musiker müssen nur nachlaufen
 - Vor allem bei der/den ersten Show(s) sinnvoll
- Schlüsselmusiker definieren
 - Versuchen „starke“ Musiker an Schlüsselpositionen einzusetzen
 - Musiker als „Markierung“ am Stand marschieren lassen
 - Kapellmeister/Stabführer/Markentenderinnen als Abstandshalter einsetzen
- Markierungen nutzen
 - Boden: Striche, Muster, Pflasterungen, ...
 - Seitlich: Stangen, Steine, Kanten, ...



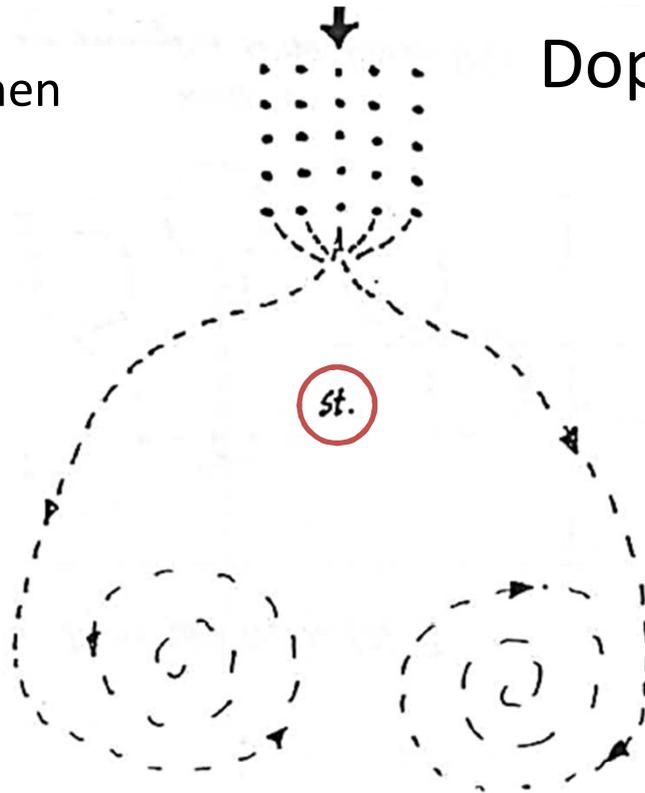
Figuren planen und erstellen

- Beispiel: Schnecke
- Varianten:
 - Reihenweise aufmarschieren (Achtung: Schlagzeug)
 - Gliederweise aufmarschieren
 - Doppelschnecke
 - Smiley



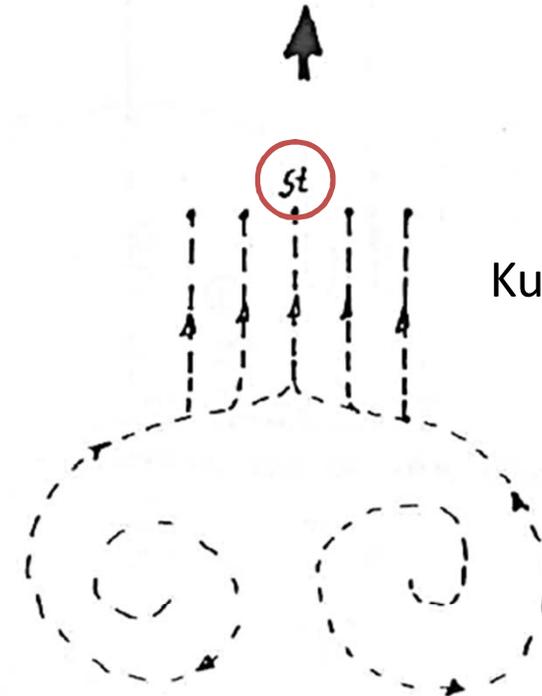
Figuren planen und erstellen

Eindrehen



Doppelschnecke

Ausdrehen



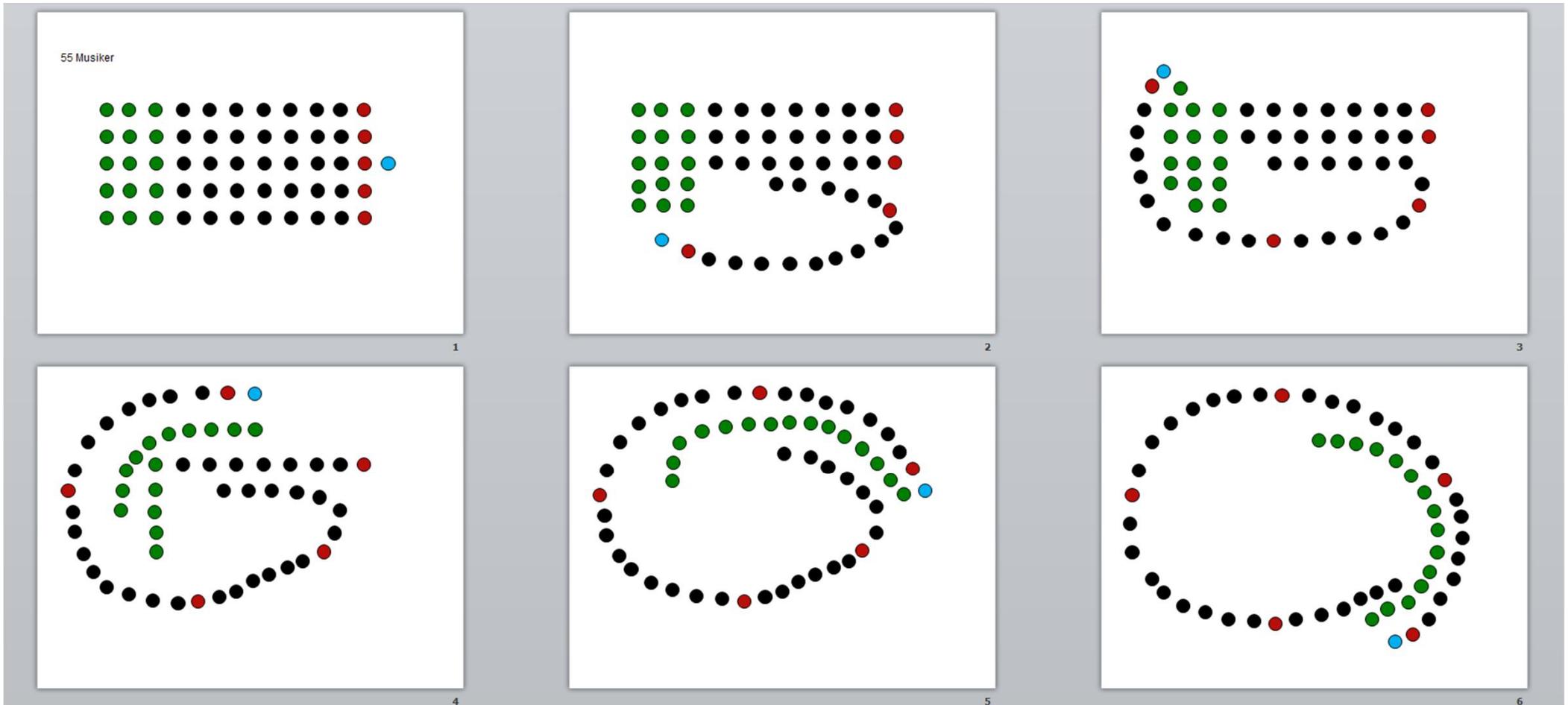
Kurzer Schritt
bis Aviso

- Mittelreihe aufspalten
- Gleiche Drehgeschwindigkeit der Schnecken
- Achtung auf Zusammenspiel (Schlagwerk mit Mittelreihe oder separate gr. Wende)

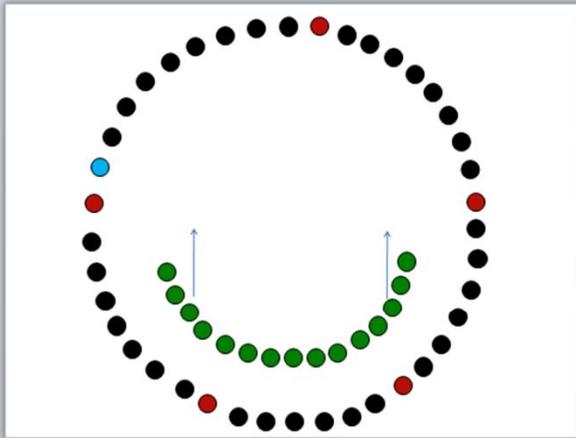
Gleiches Tempo in den Einzelschnecken
= gleicher Treffpunkt

Figuren planen und erstellen

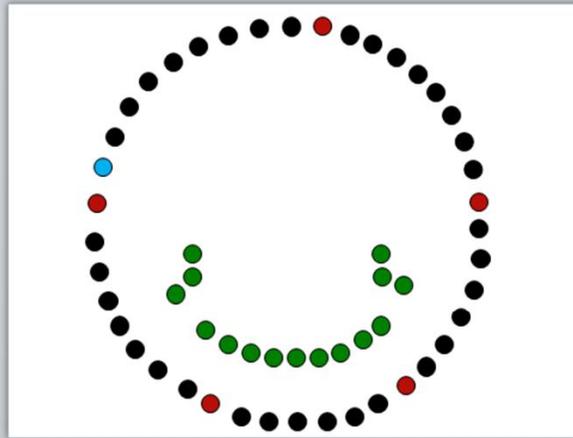
- Smiley



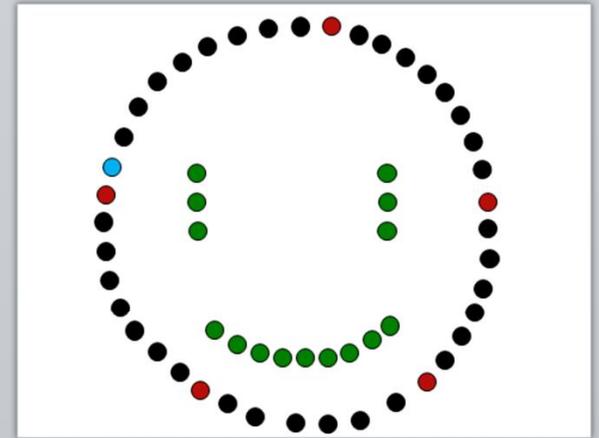
Figuren planen und erstellen



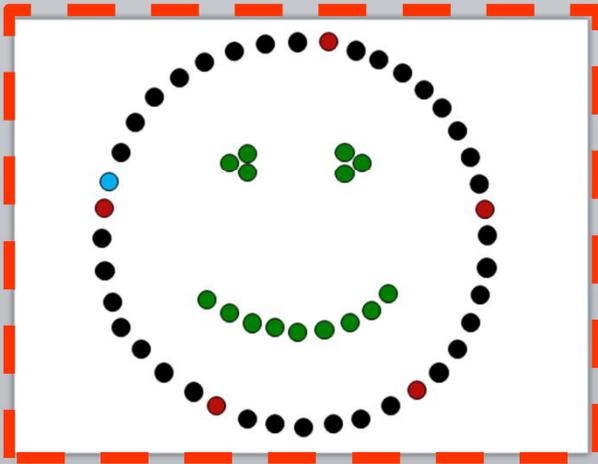
7



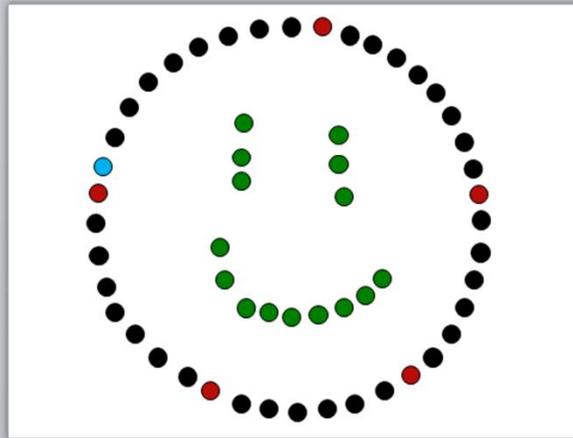
8



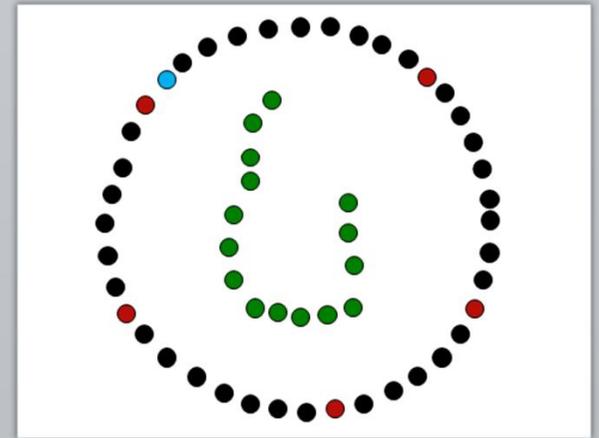
9



10

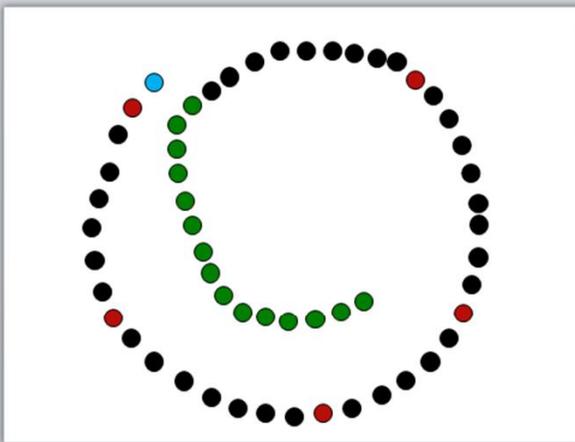


11

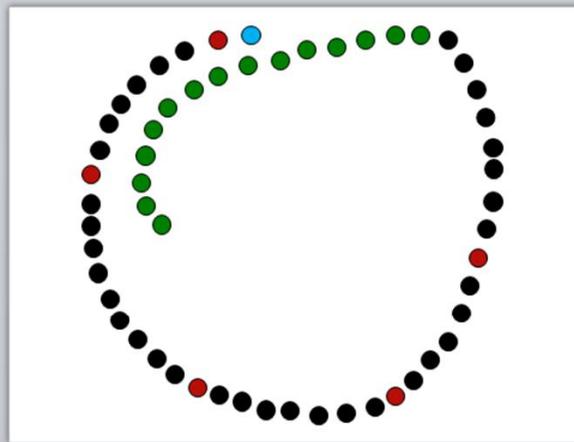


12

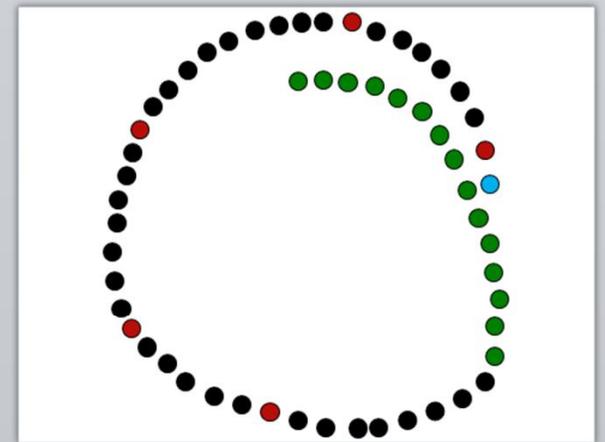
Figuren planen und erstellen



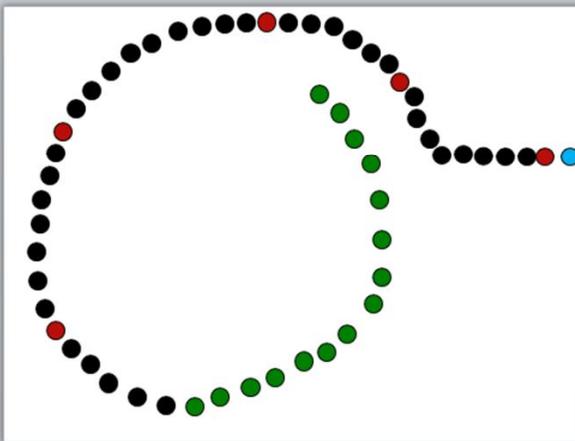
13



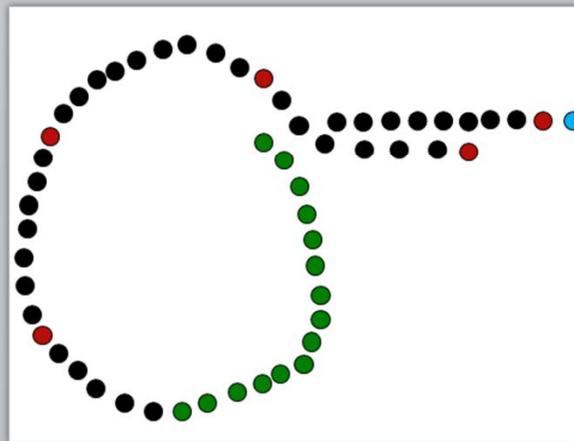
14



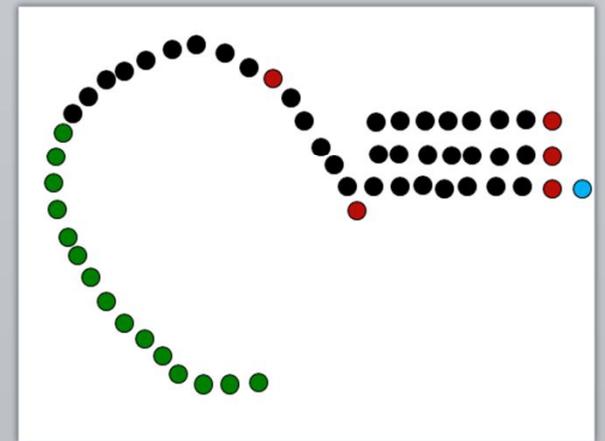
15



16

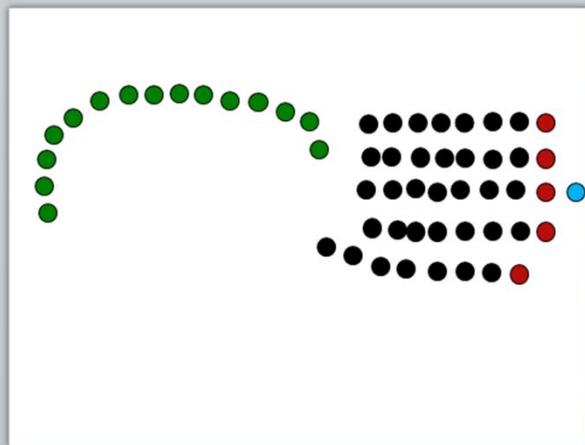


17

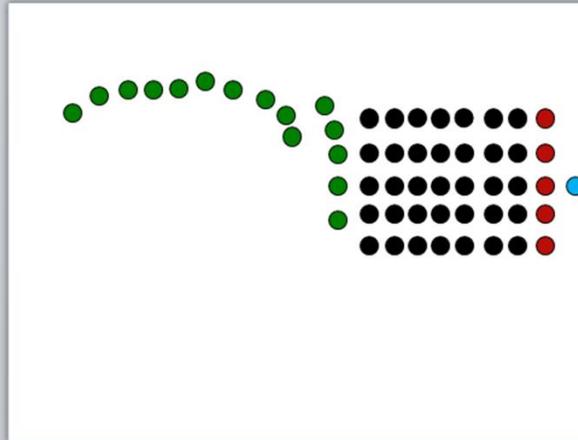


18

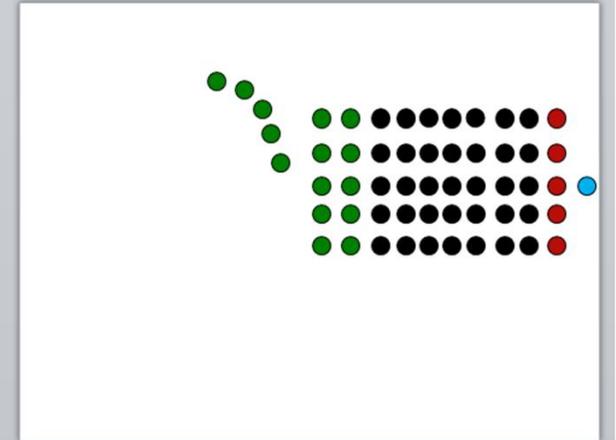
Figuren planen und erstellen



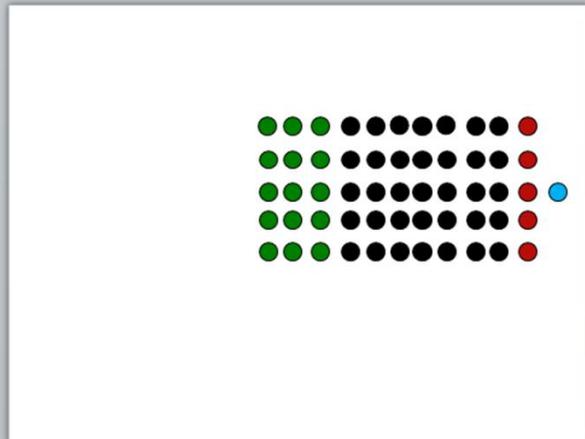
19



20



21



22

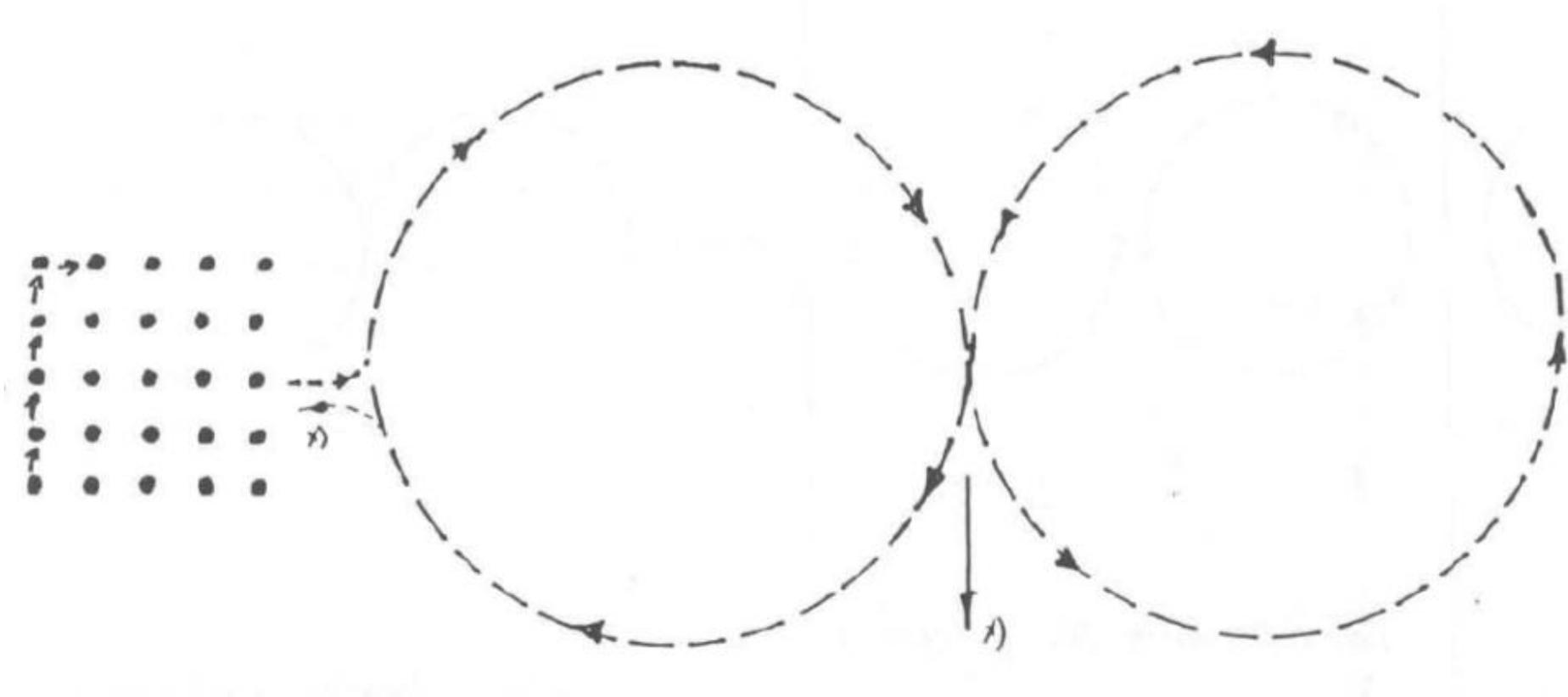


21

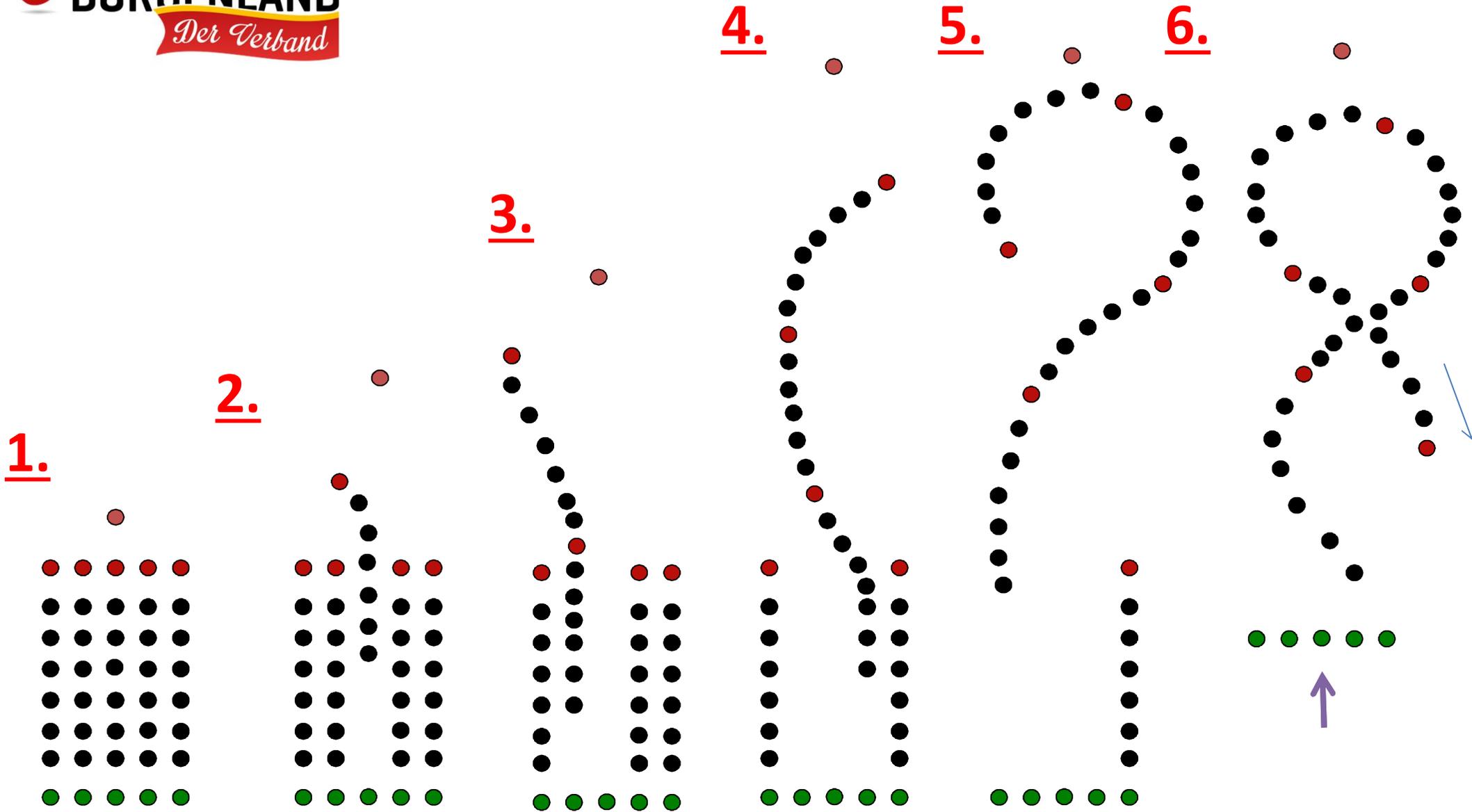
„Smiley“
 Showfigur beim Jungmusikertag 2016 des
 Bezirksverbandes Eisenstadt

Figuren planen und erstellen

- Beispiel: Variation bzw. Erweiterung der Figur ACHTER
- Varianten:
 - Reihenweise aufmarschieren (Achtung: Schlagzeug)
 - Gliederweise aufmarschieren

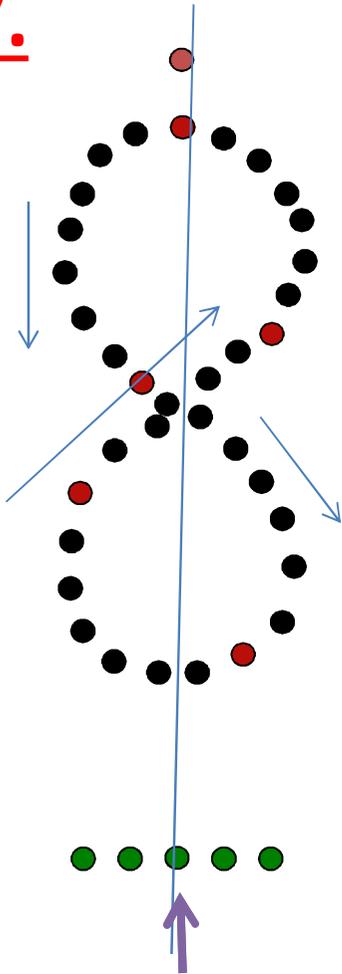


Figuren planen und erstellen

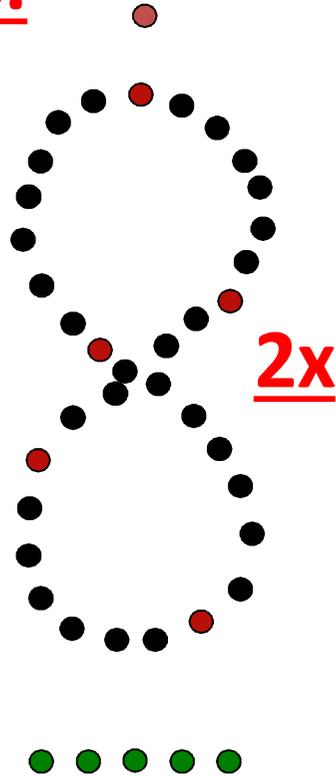


Figuren planen und erstellen

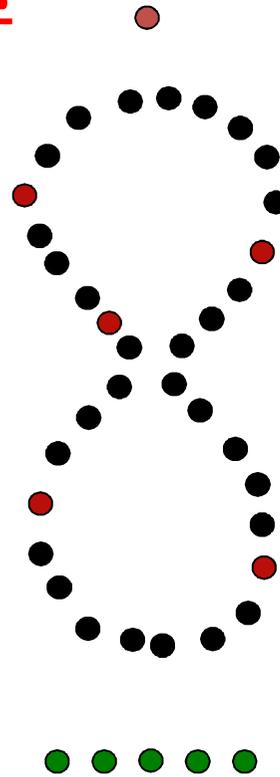
7.



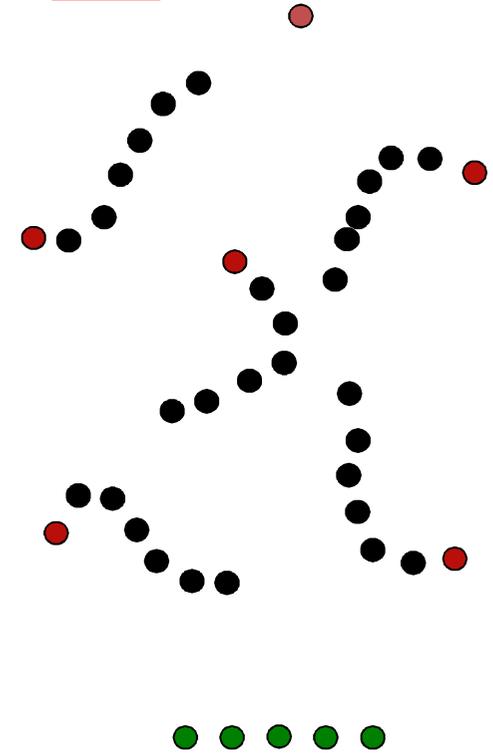
8.



9.

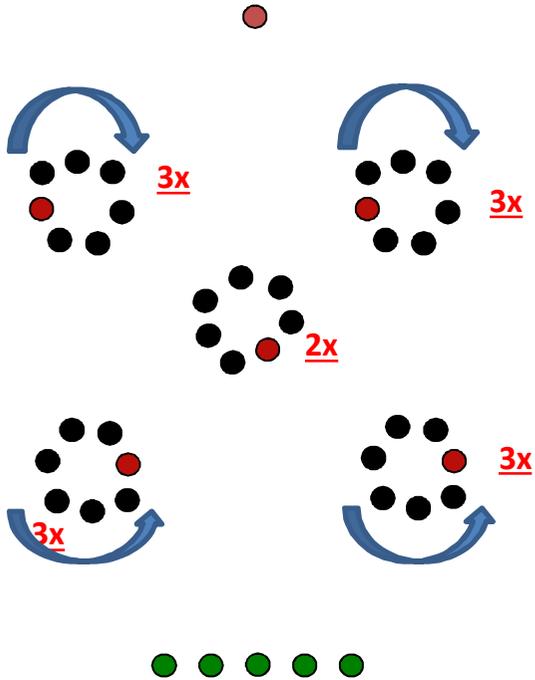


10.

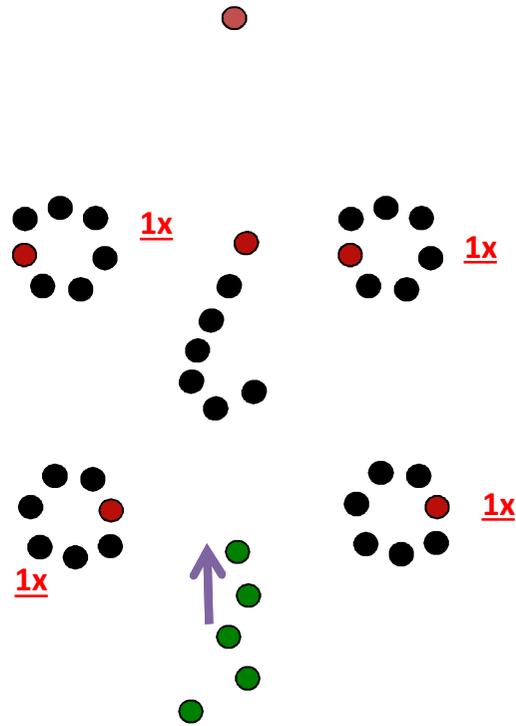


Figuren planen und erstellen

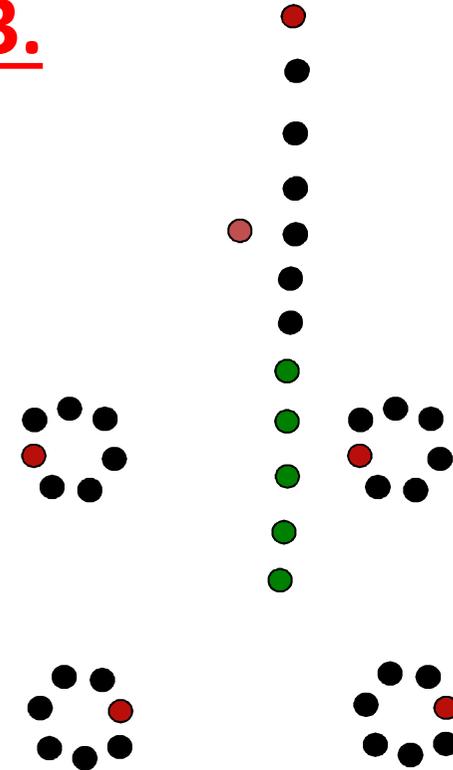
11.



12.

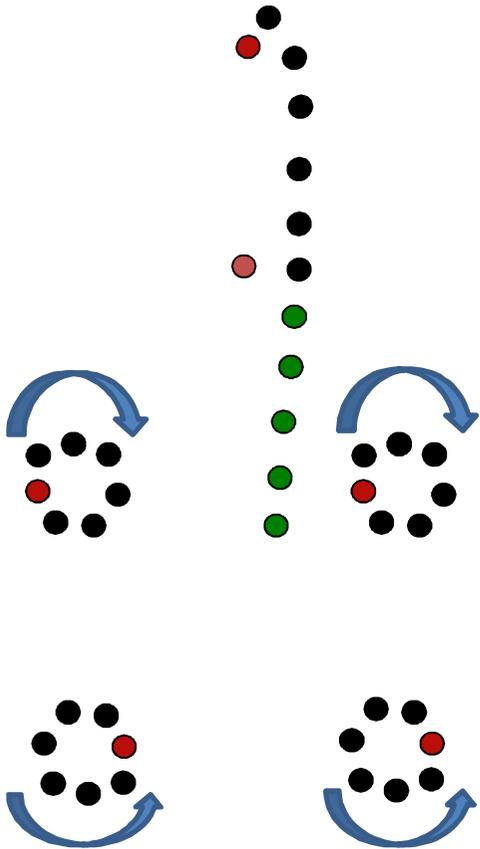


13.

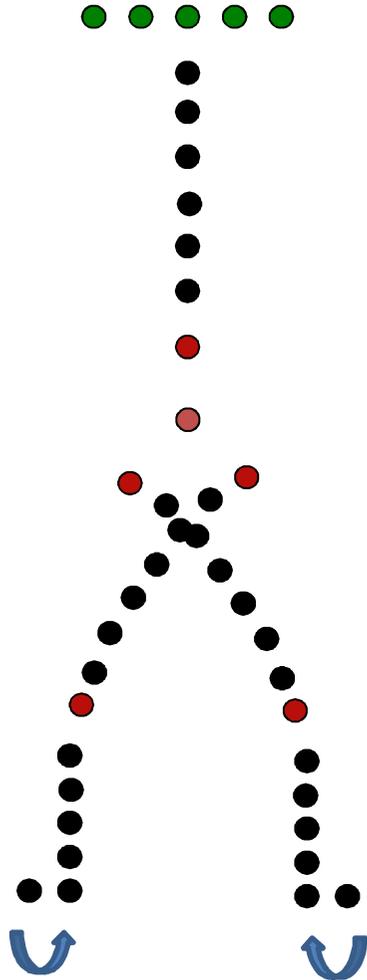


Figuren planen und erstellen

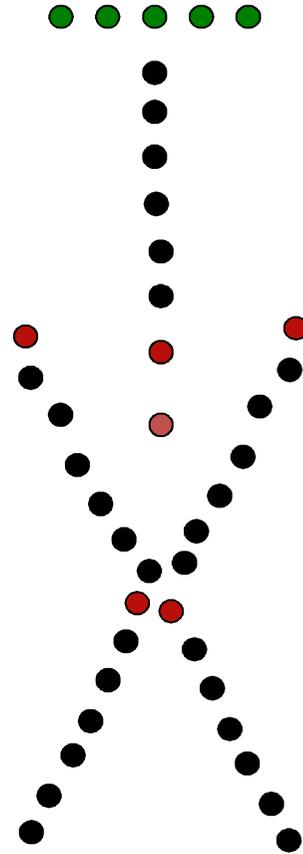
14.



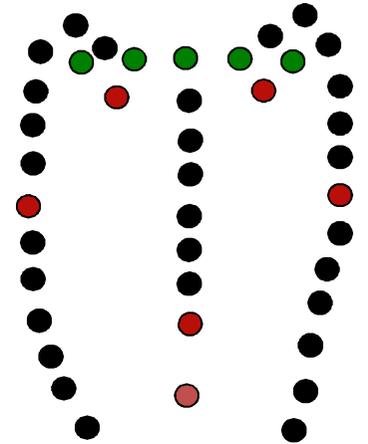
15.



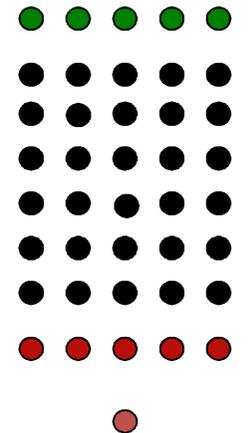
16.



17.



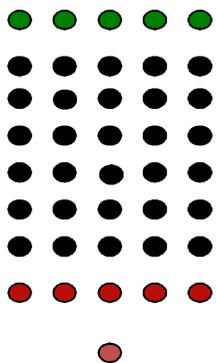
18.



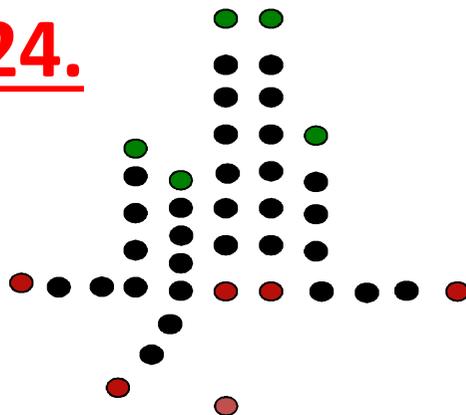
Figuren planen und erstellen

Beispiel: Aufbau einer Zahl

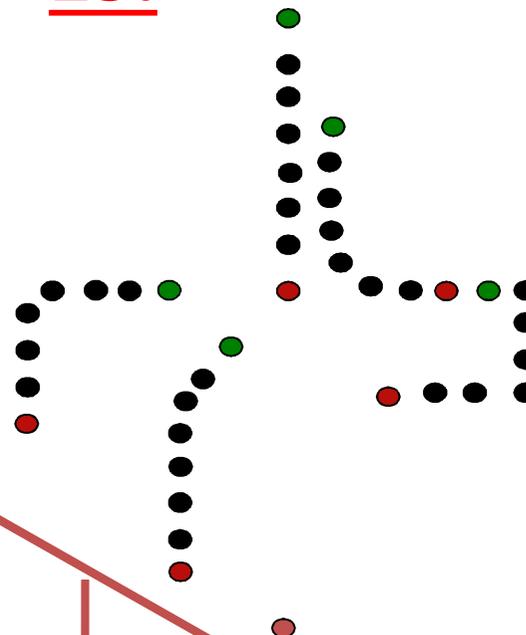
23.



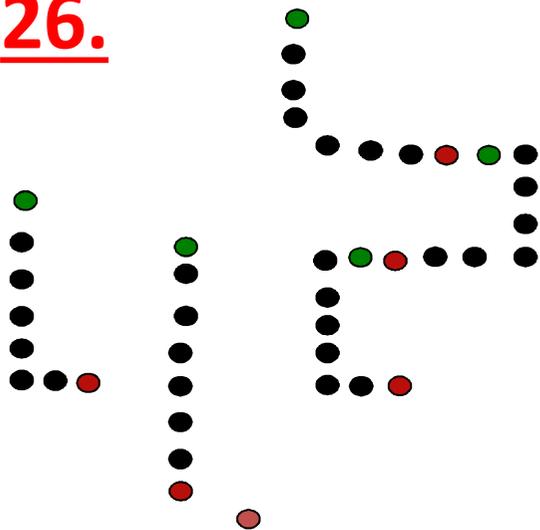
24.



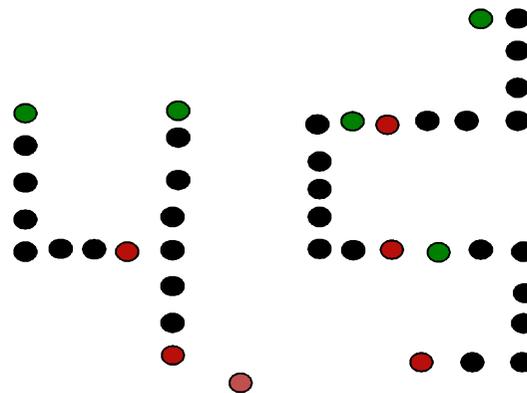
25.



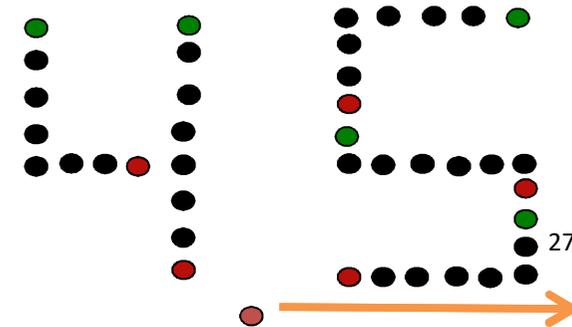
26.



27.



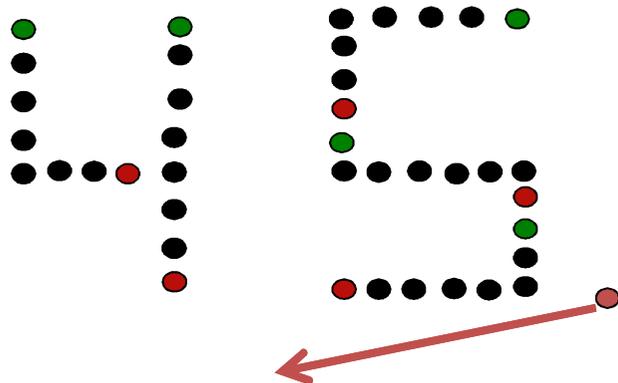
28.



Figuren planen und erstellen

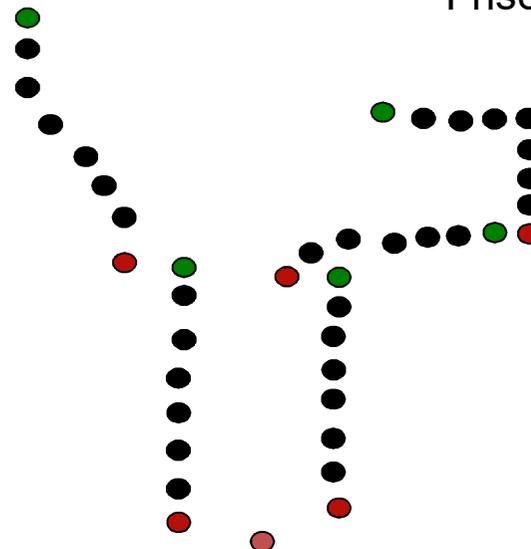
29.

Happy Birthday

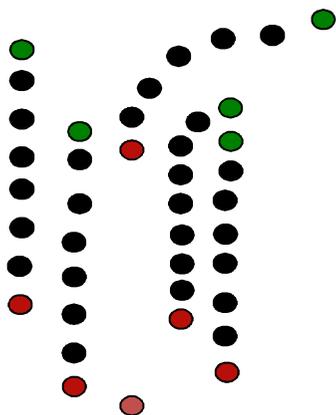


30.

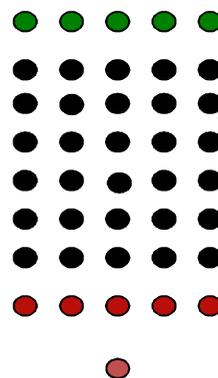
Frisch Auf!



31.



32.



D - PROGRAMM FERTIG
MARSCHIEREN

- Rechtsschwenkung
- Abreißen,
- Halten
- Abtreten

Praktisches Training

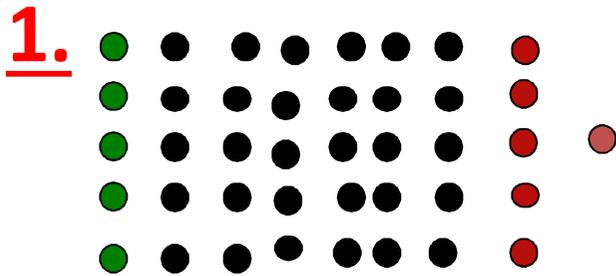
- Schnecke
 - Schlagzeug
 - Abstände
- Kreis + Stern
 - Glieder, Reihen - Varianten
 - Schlagzeug
- Instrumentengriffe
 - Während der Show zur Mitte
 - Zählzeiten für An- und Absetzen
- Drehbewegungen (am Stand)
 - Seit- und Kehrtwendungen
 - Zählzeiten für Wendungen



Show-Analyse – 1 Beispiel

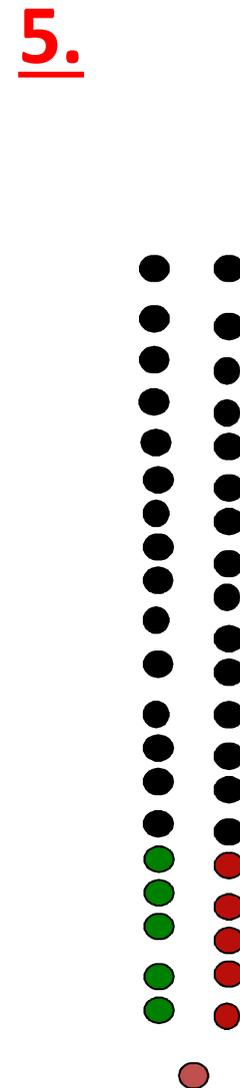
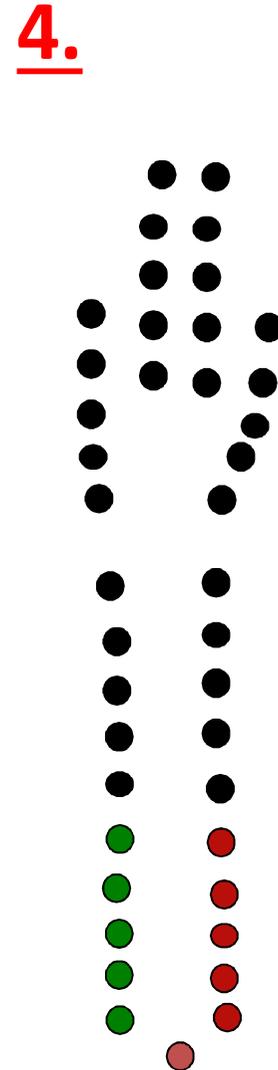
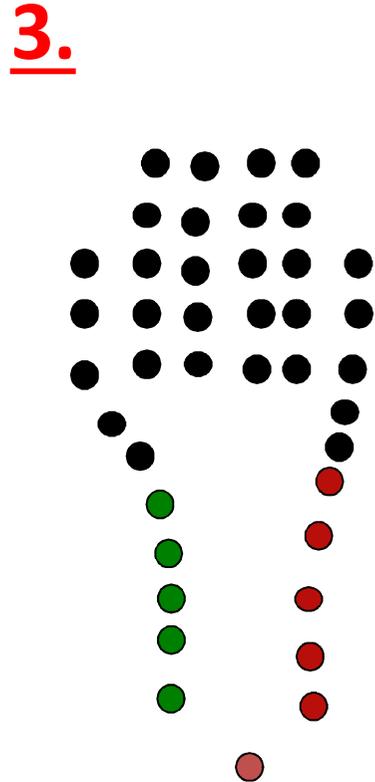
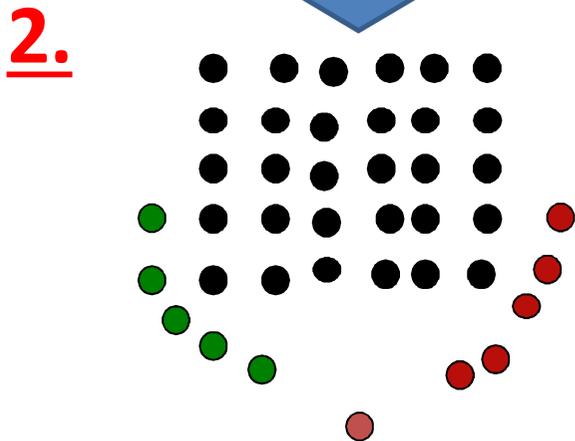
- Ausarbeitung besprechen
 - Dorfmusik Zillingtal
 - Bundesmusikfest Wien 2016
 - Zeitliche Vorgabe
 - Nicht als Show bei einer MMW geeignet (zu lange)
- Analyse:
 - Publikum – Reaktionen, Applaus
 - Musiker – Verhalten
 - Übergänge – Musik, Figuren
 - Zeitlicher Ablauf – Stehzeiten, Dauer
 - Platzaufteilung – Sichtbarkeit

Show-Analyse – 1 Beispiel



Einmarsch – Frisch Auf
Aviso – Bum Bum – Bum Bum –
Bum –

- 1. Instrumente ab (Ram)
- 2. Pause (Ram, Ram, Ram)
- 3. Altenstrasser = Drehen und abmarschieren

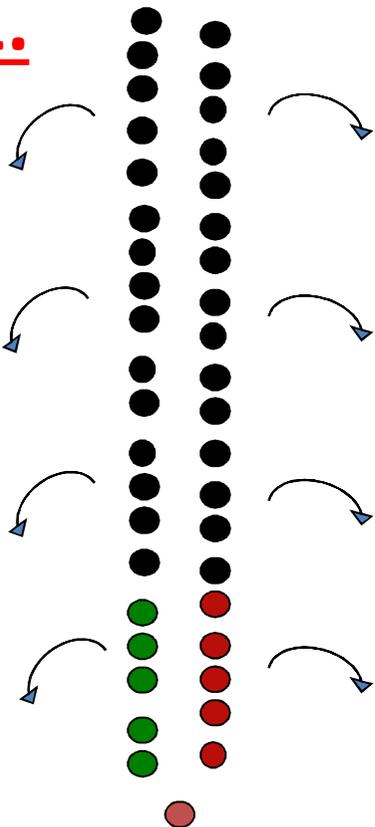


Altenstrasser - Ende ³¹

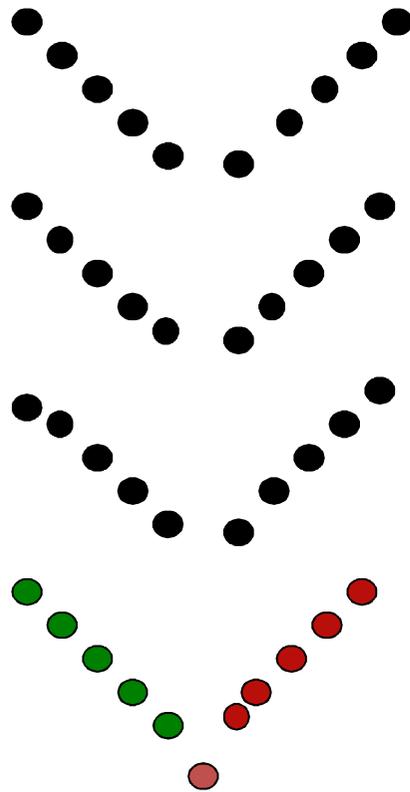
Show-Analyse – 1 Beispiel

1. Schlag: Achtung
2. Schlag: Instrument
3. Schlag: Drehen
4. Schlag: Beiziehen
5. Der 3. Mann

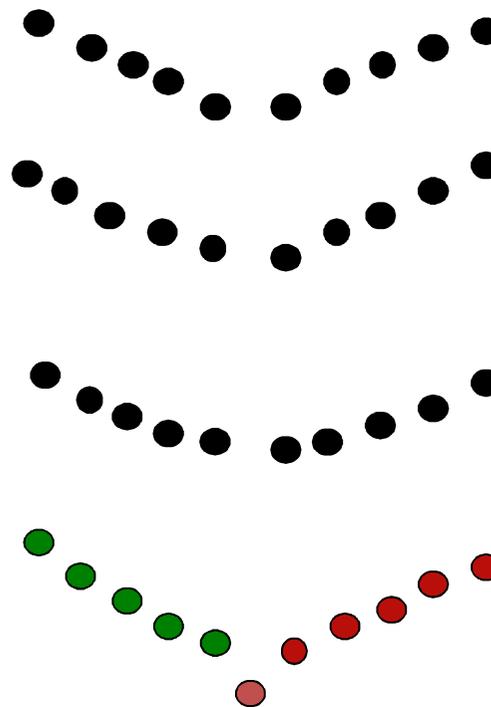
1.



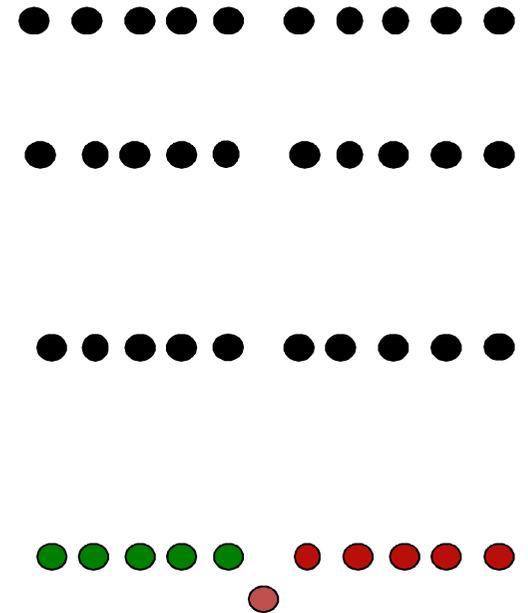
2.



3.

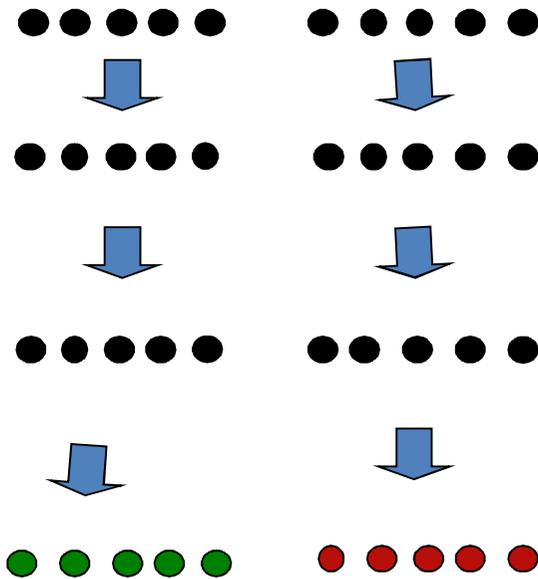


4.

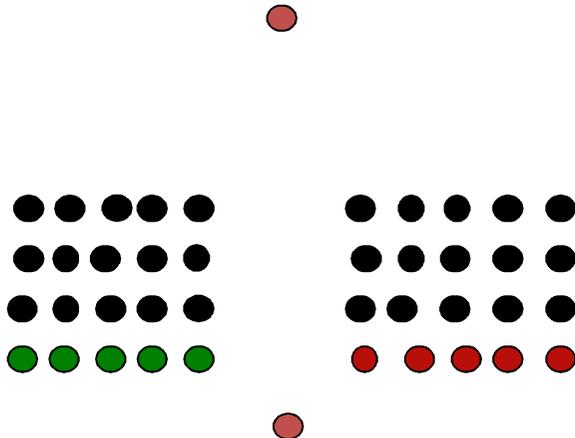


Show-Analyse – 1 Beispiel

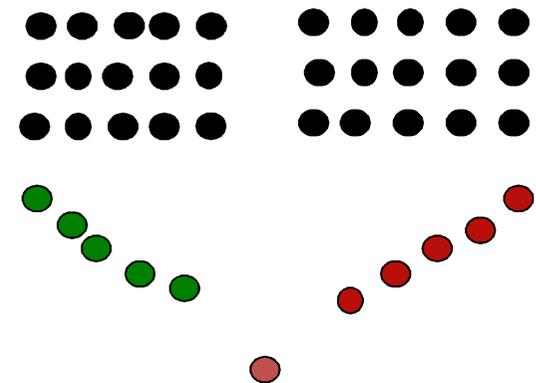
1.



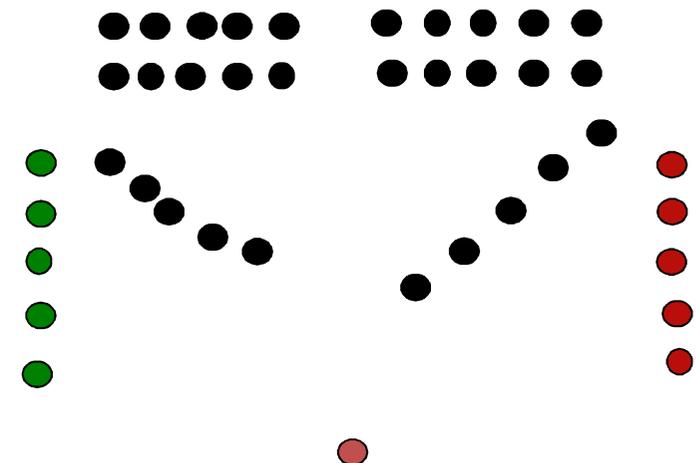
2.



3.

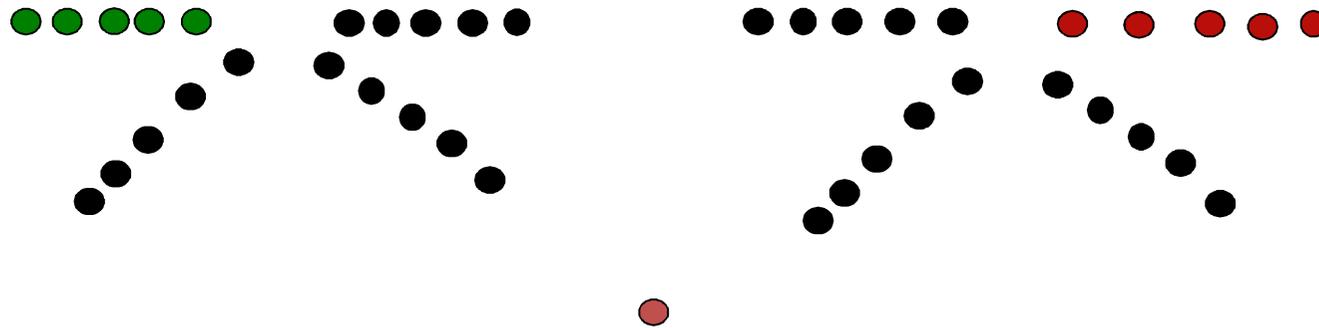


4.

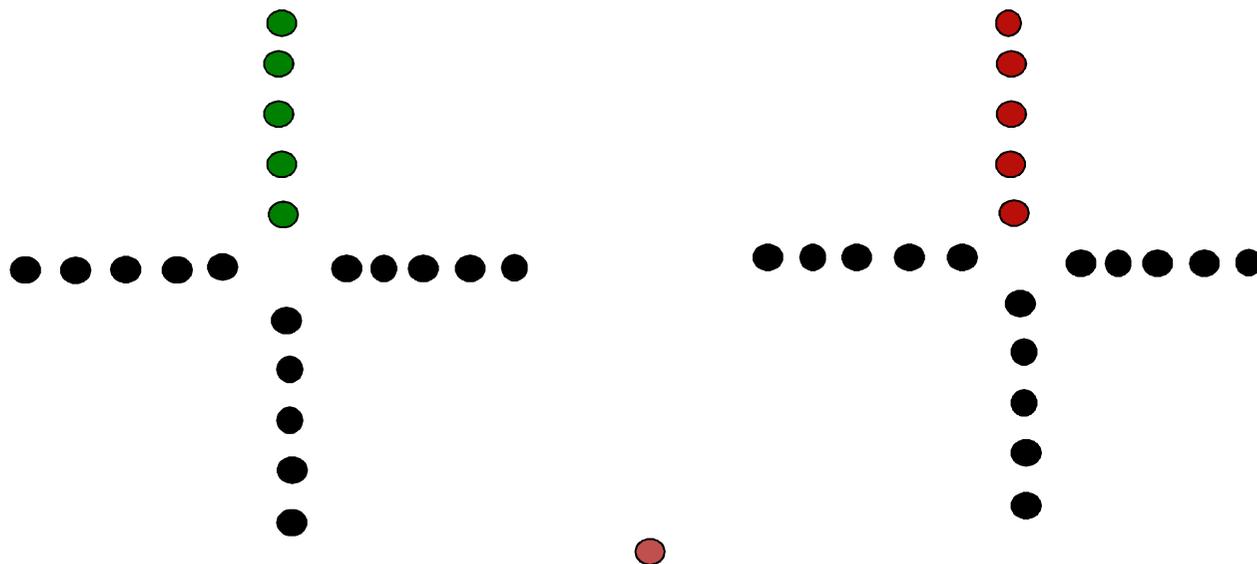


Show-Analyse – 1 Beispiel

1.



2.

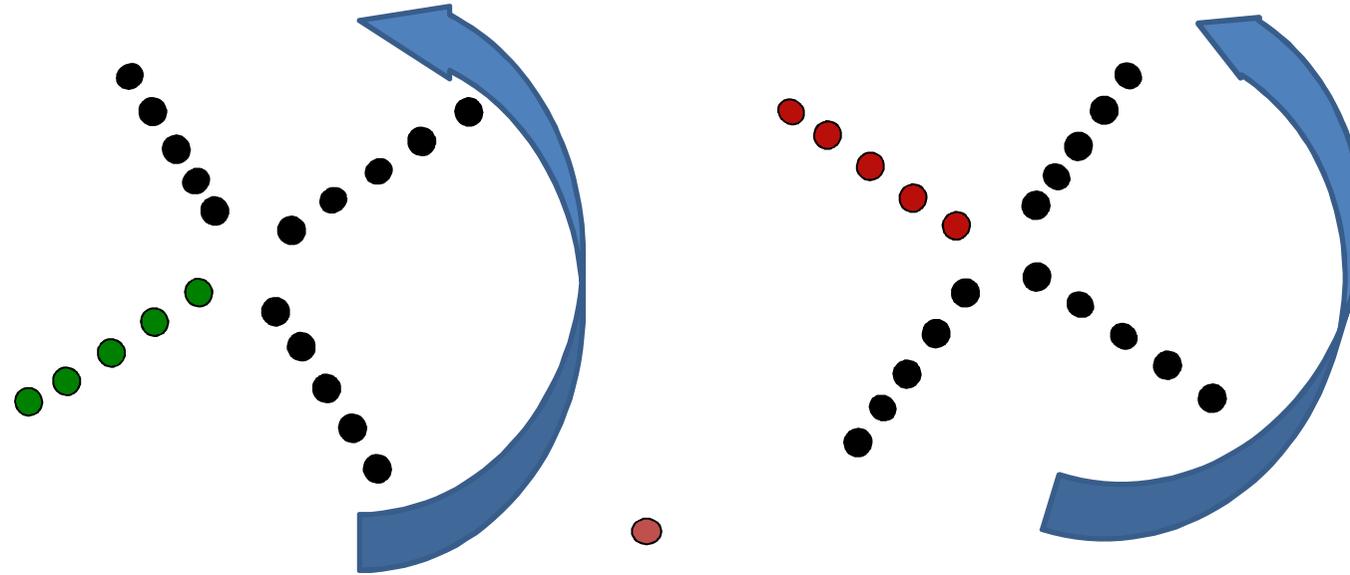


Rock mi – Tanzen

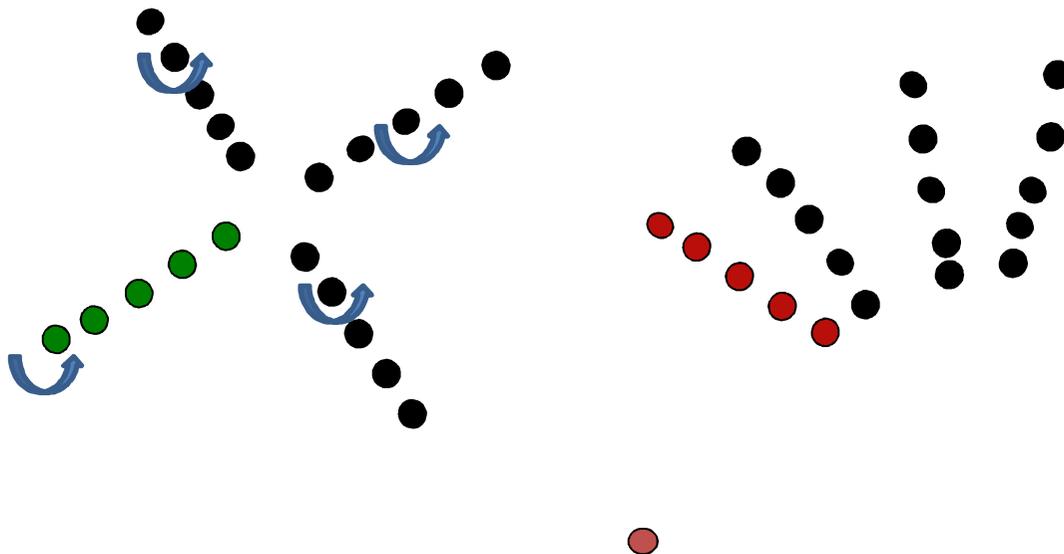
- Schlagzeug beginnt,
- Klatschen
- Trompeten Solo
- Bei 2tem Signal Instrumente aufnehmen,
- 2x Bum Bum Klatsch
- Start bei Segno

Show-Analyse – 1 Beispiel

1.



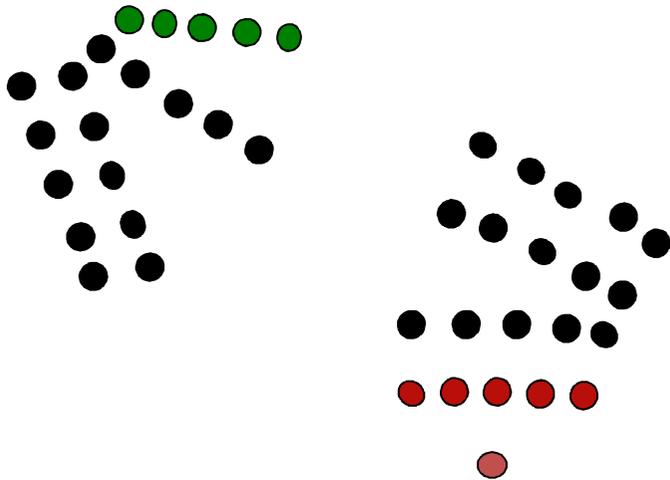
2.



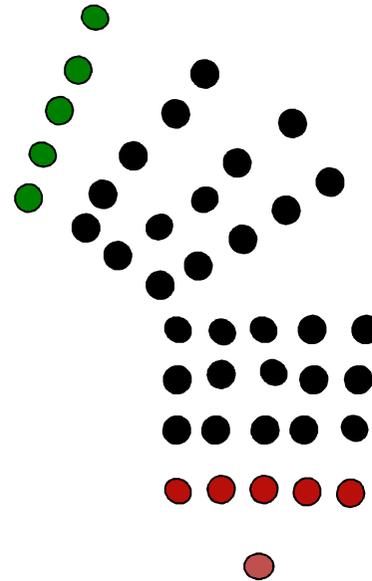
Kurzes Einschlagen-
statt Instrumenten
aufnehmen, linkes
Kreuz (jeder für sich)
um **180°** drehen -
Frisch Auf! Marsch

Show-Analyse – 1 Beispiel

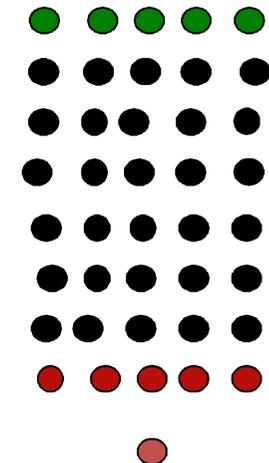
1.



2.

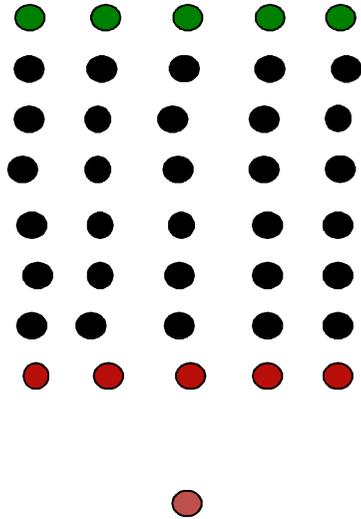


3.

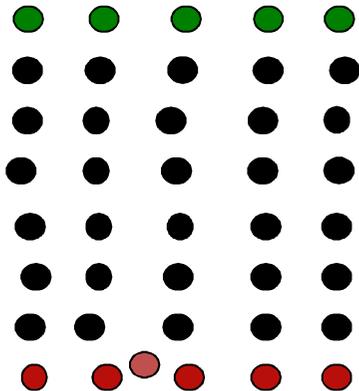


Show-Analyse – 1 Beispiel

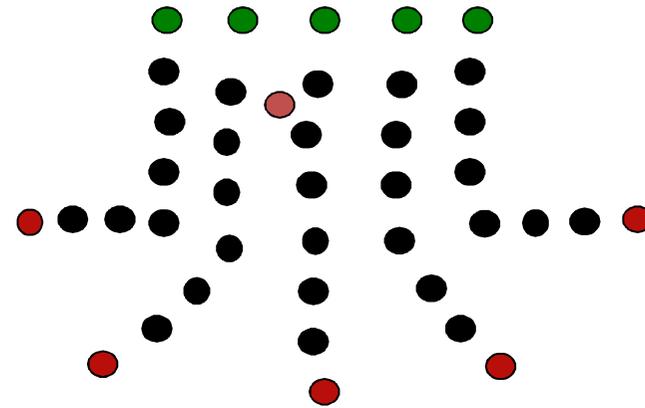
1.



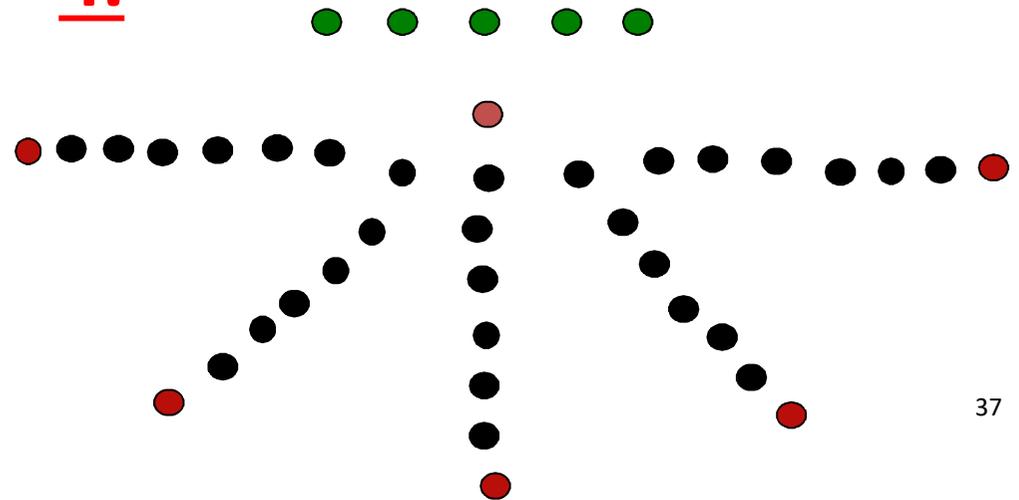
2.



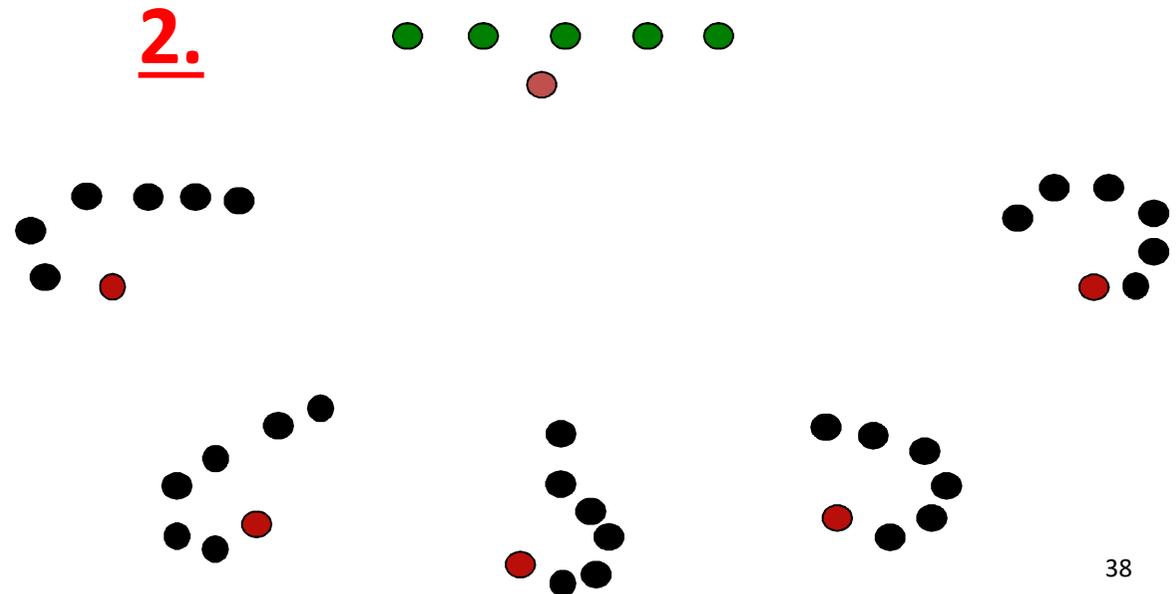
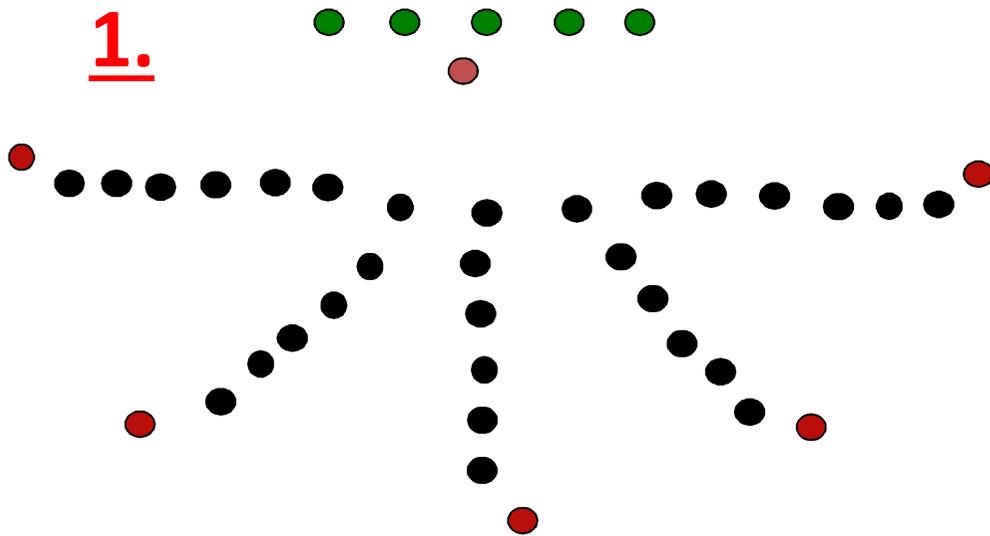
3.



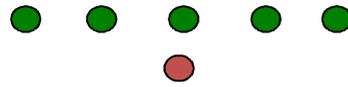
4.



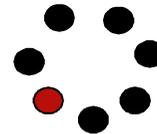
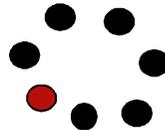
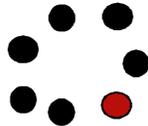
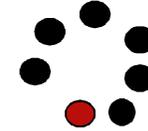
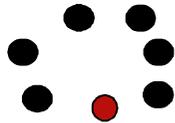
Show-Analyse – 1 Beispiel



Show-Analyse – 1 Beispiel

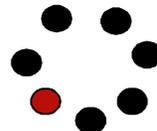
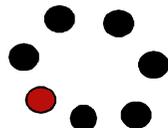
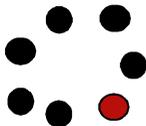
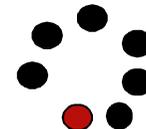
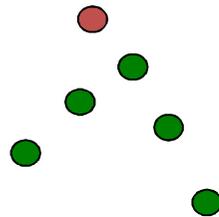
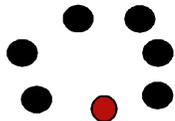


1.



Stop auf Bum Bum – Bum
 Bum – Bum – und
 verneigen (Trommelwirbel
 – Ende - Aufrichten)

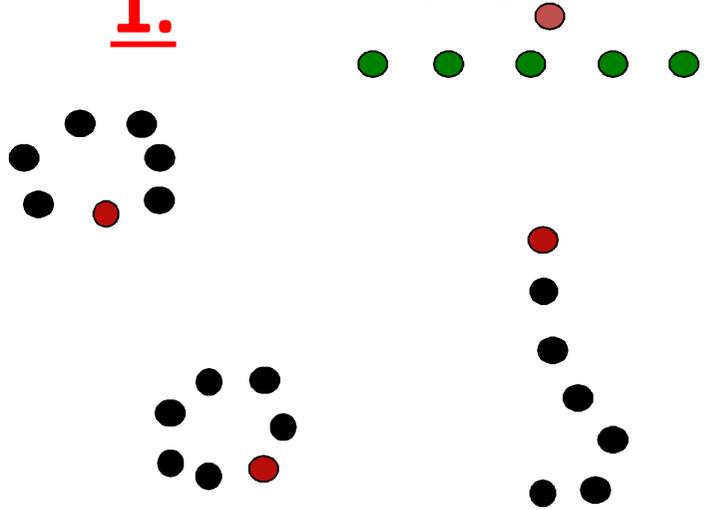
2.



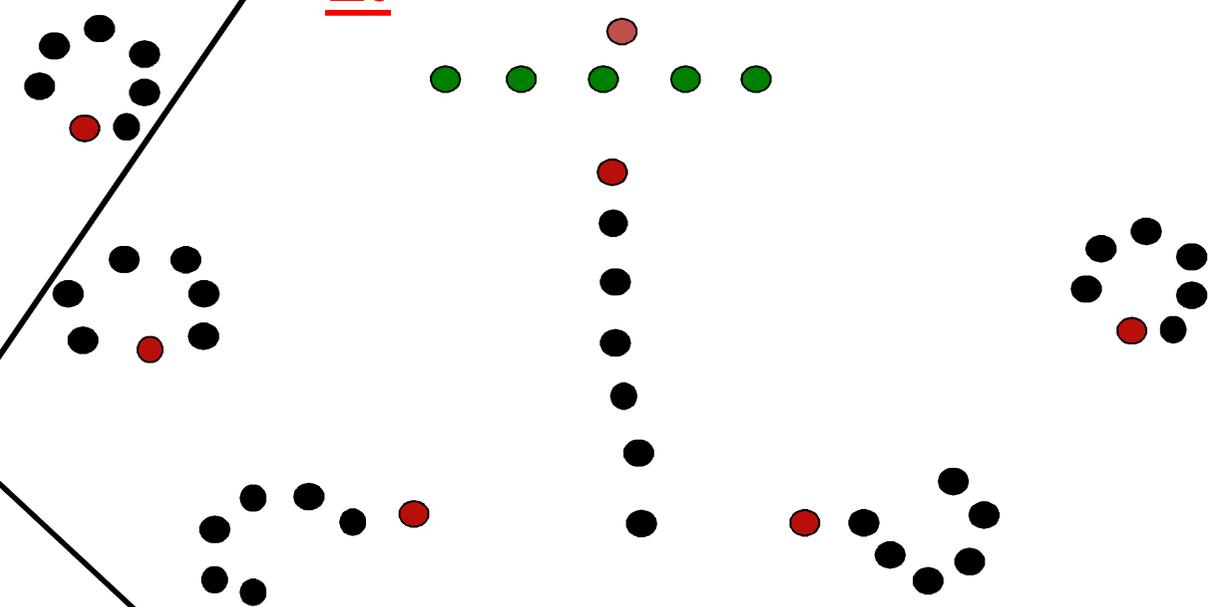
Abmarsch mit
 Deutschmeister (Trio) –
 Phrasenweise – nach
 Einleitung:
 1) Schlagzeug
 2) Mittelkreis
 3) 45° Kreise
 4) 90° Kreise

Show-Analyse – 1 Beispiel

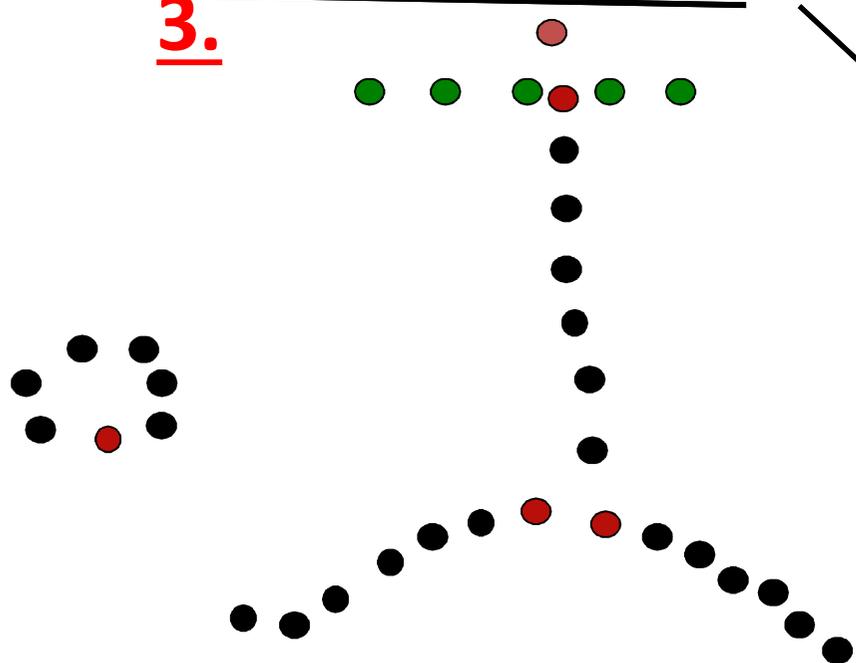
1.



2.

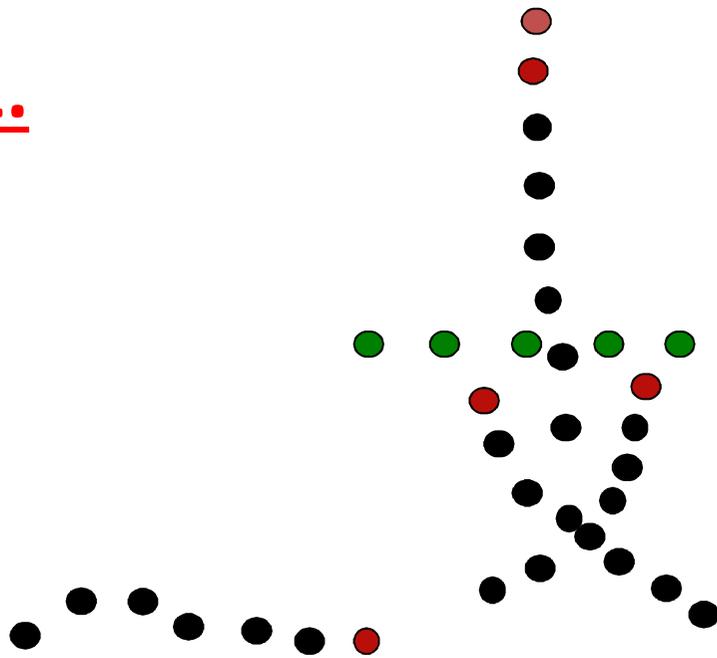


3.

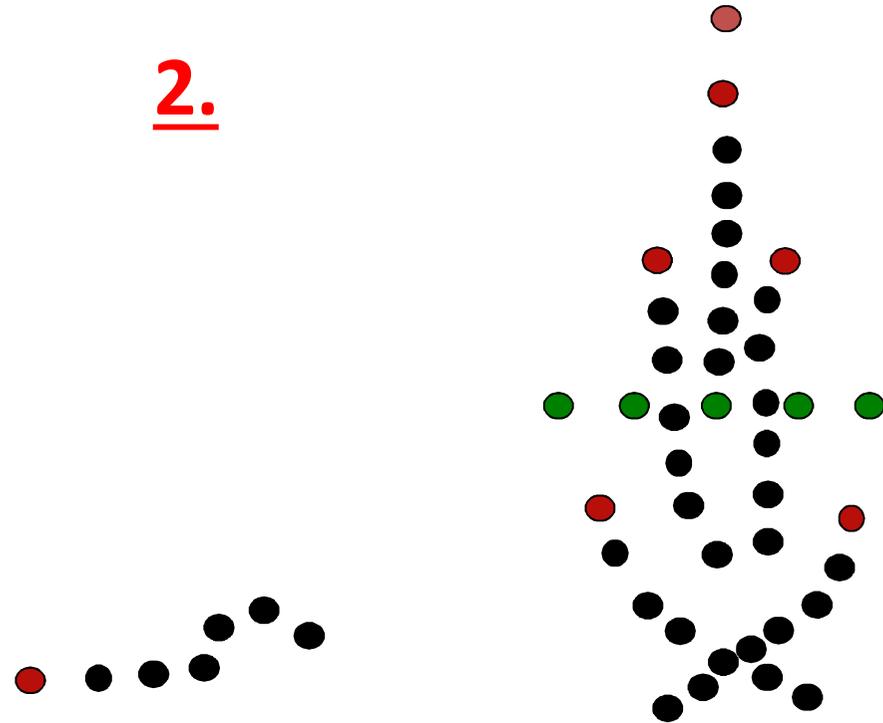


Show-Analyse – 1 Beispiel

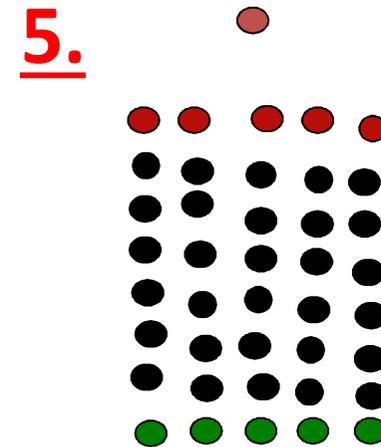
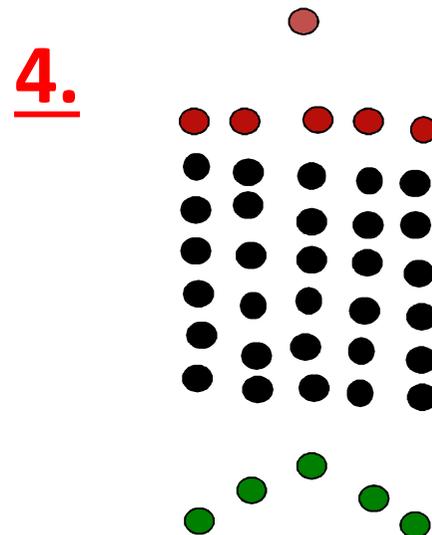
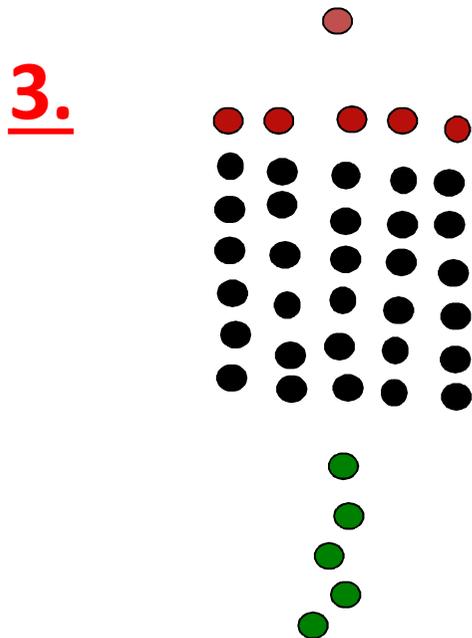
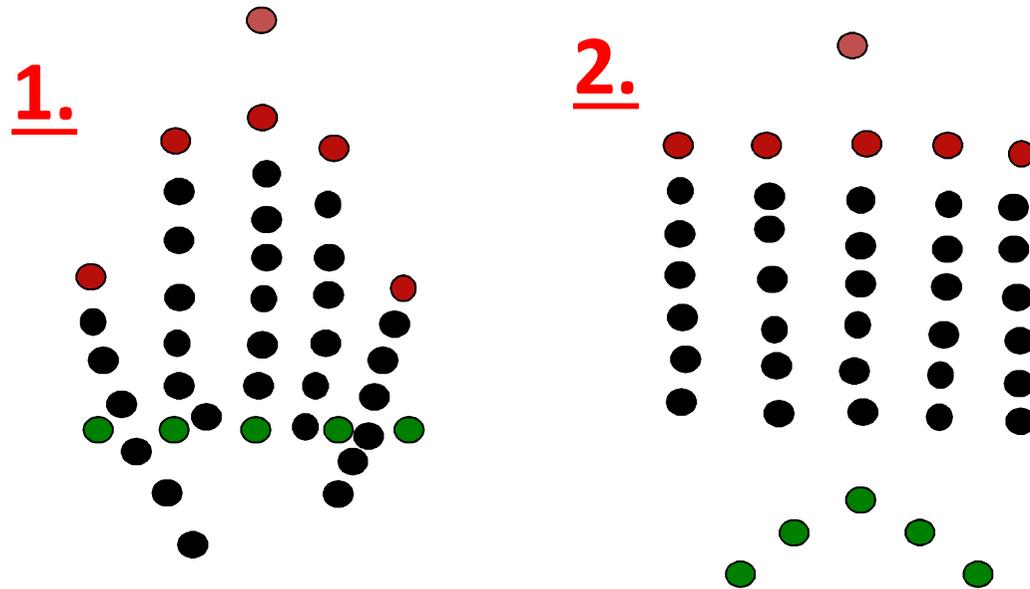
1.



2.



Show-Analyse – 1 Beispiel



Große Wende –
 Gesang im Trio
 und Ausmarsch
 mit Spiel

Show-Analyse – 1 Beispiel

- Video - BMF Wien
- <https://www.youtube.com/watch?v=UFNwqm67p3o>

- Analyse:
 - Publikum – Reaktionen, Applaus
 - Musiker – Verhalten
 - Übergänge – Musik, Figuren
 - Zeitlicher Ablauf – Stehzeiten, Dauer
 - Platzaufteilung – Sichtbarkeit



Zusammenfassung



5 (+1) Punkte ...

- Ideen sammeln („Bild“ & Ton)
- PLANEN (Animation & Vorstellung)
- Motivation
- Organisation
- Üben, üben, üben, ...

- LOB & Dank!

Mut haben ...



Auf D folgt E

Andreas Blutmager / Andreas Karner / Peter Reichstädter



DANKE FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!