



# 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 3

# 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 einstudierte 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



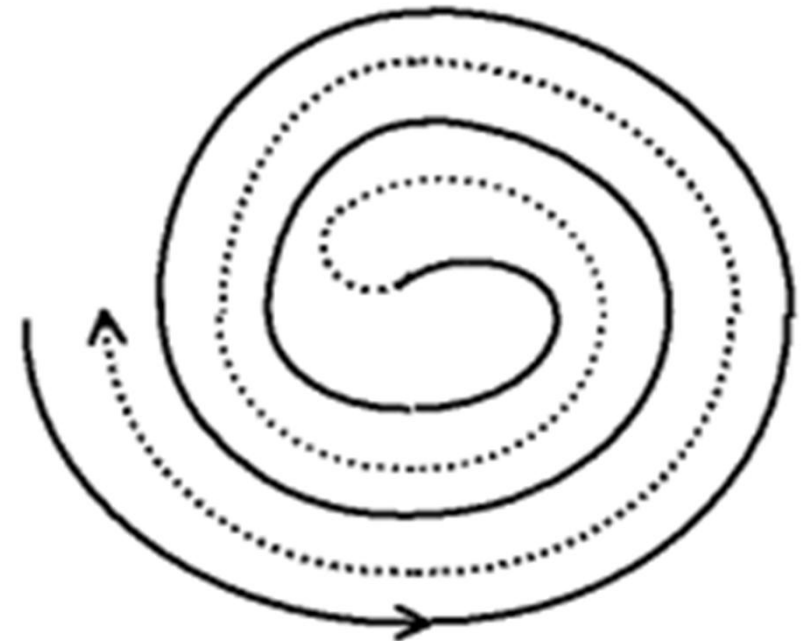
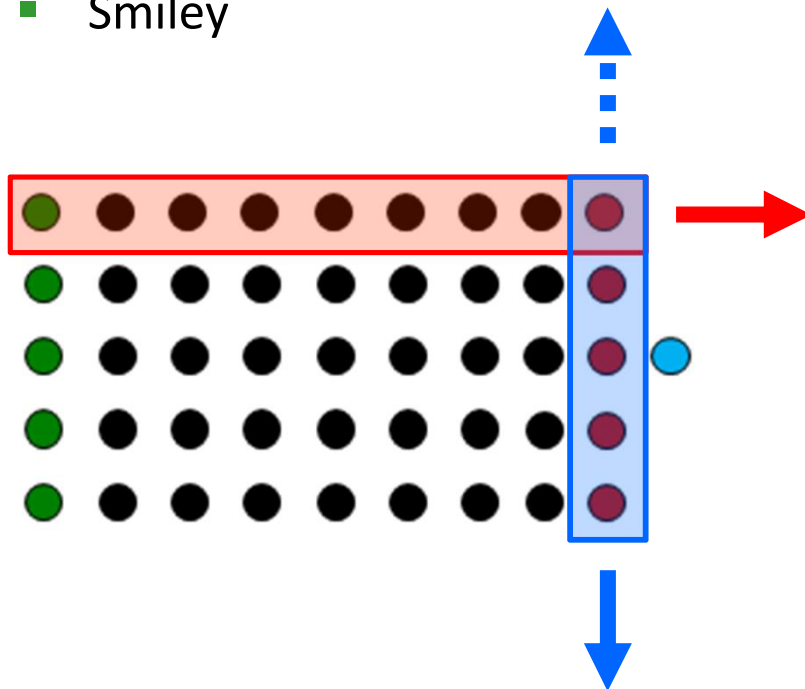
# Figuren planen und erstellen

- 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, ...



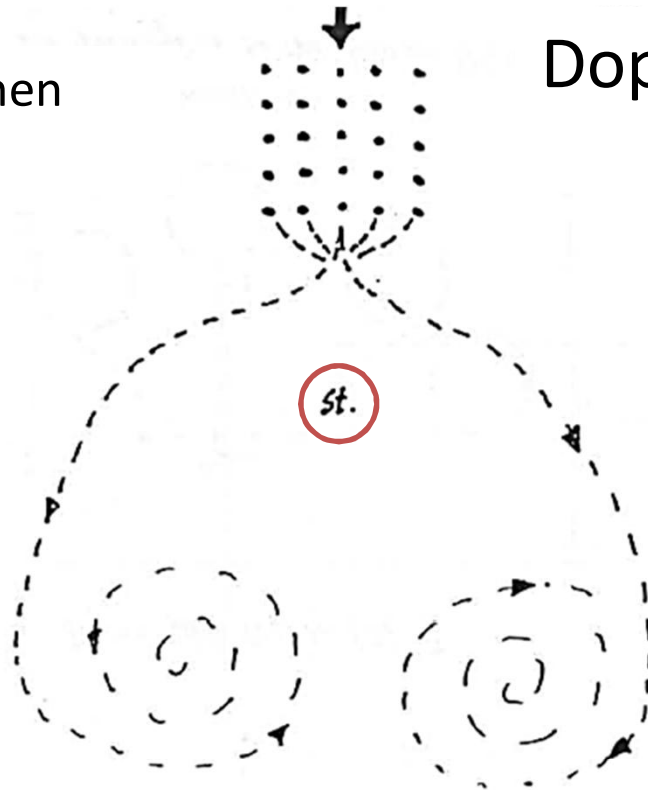
# Figuren planen und erstellen

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



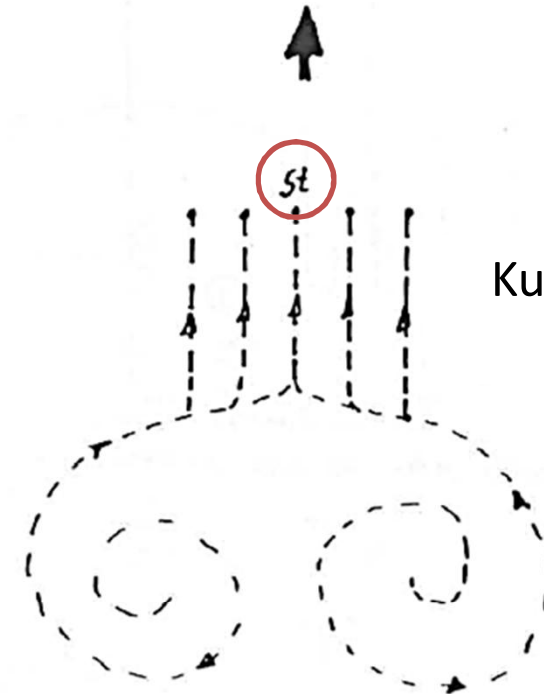
# Figuren planen und erstellen

Eindreihen



Doppelschnecke

Ausdreihen



Kurzer Schritt  
bis Aviso

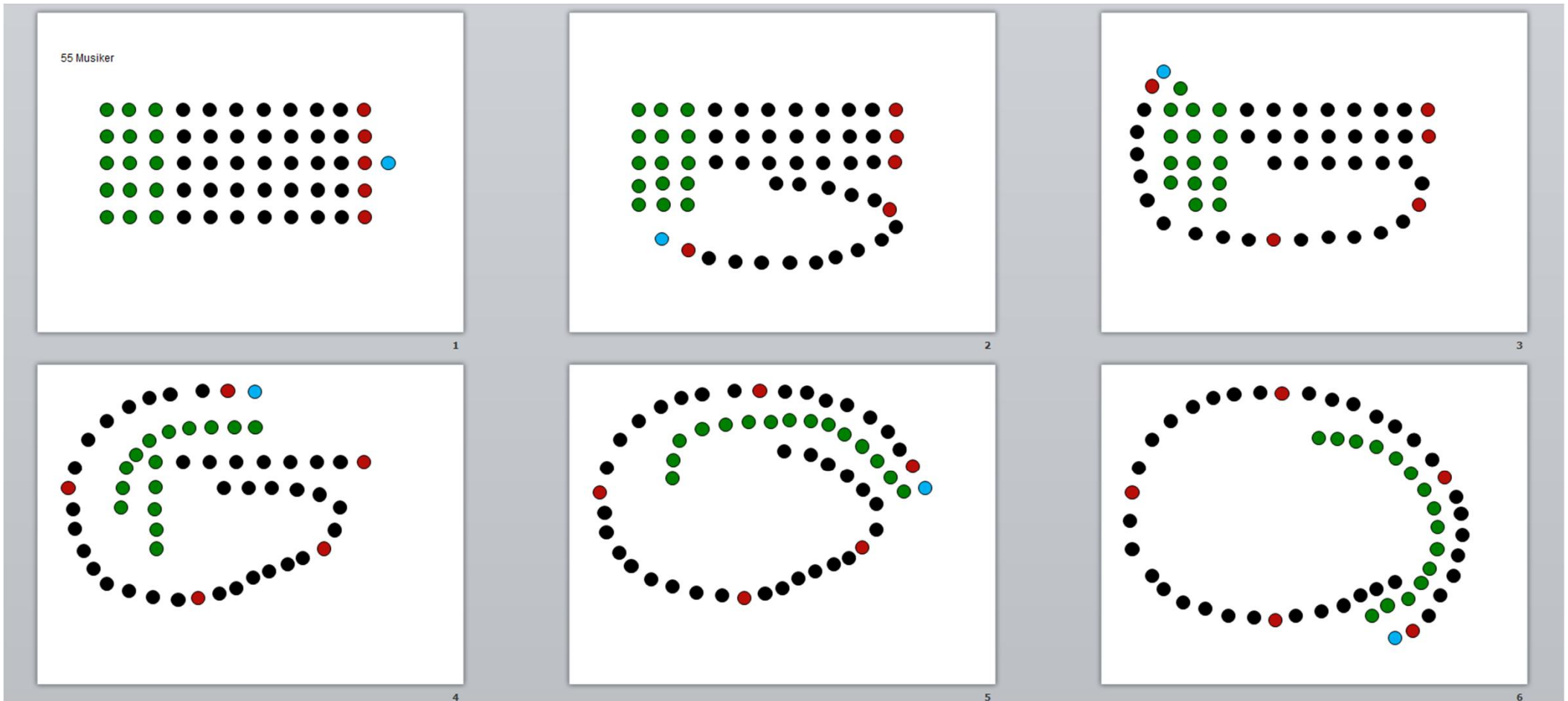
- Mittelreihe aufspalten
- Gleiche Drehgeschwindigkeit der Schnecken
- Achtung auf Zusammenspiel (Schlagwerk mit Mittelreihe oder separate gr. Wende)

Gleiches Tempo in den Einzelschnecken  
= gleicher Treffpunkt

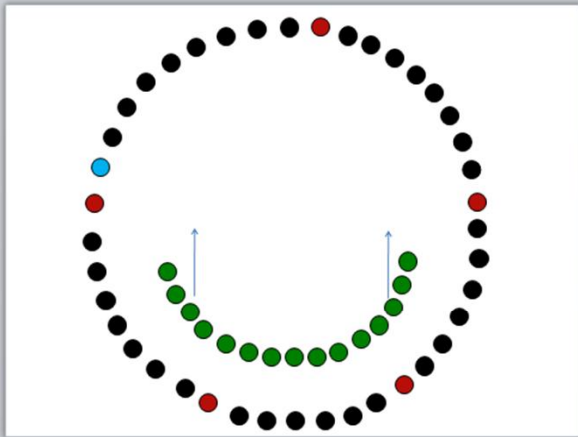


# Figuren planen und erstellen

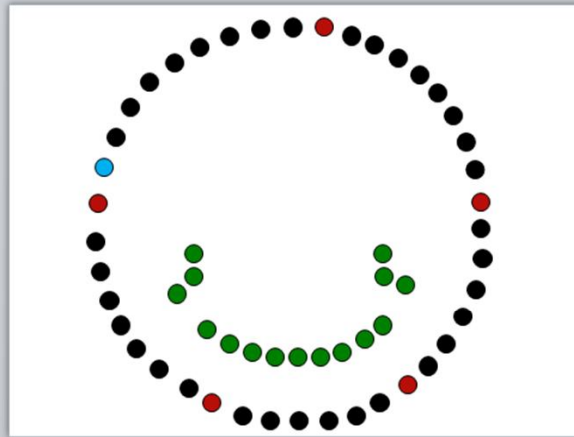
- Smiley



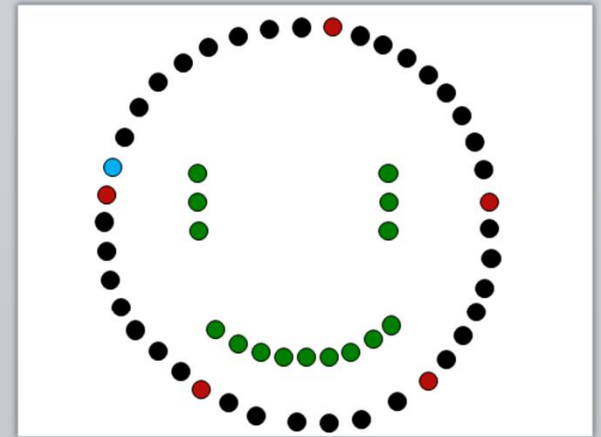
# Figuren planen und erstellen



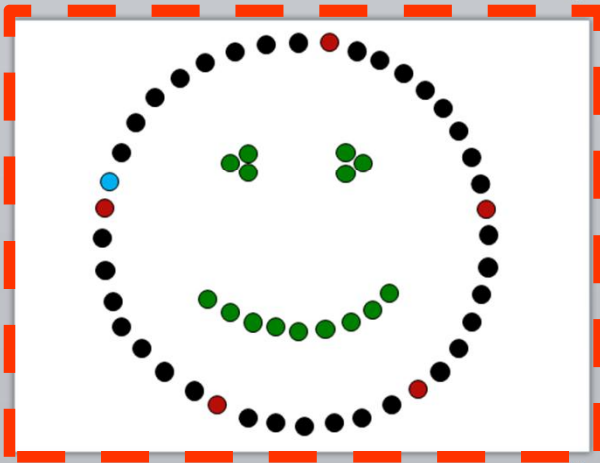
7



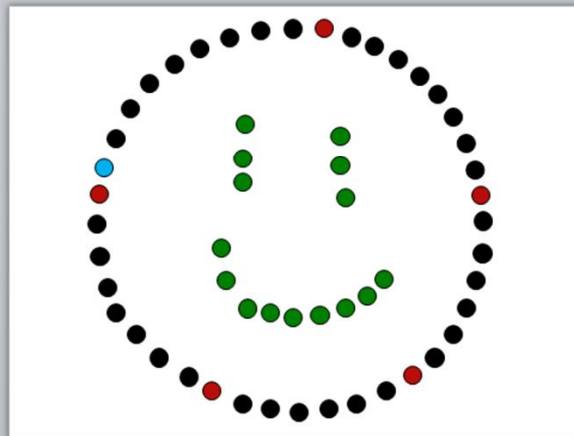
8



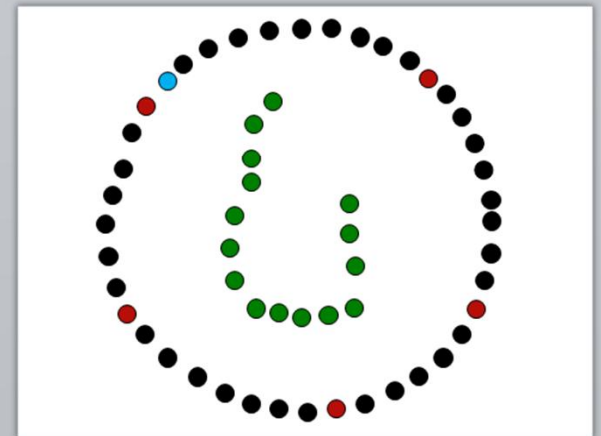
9



10

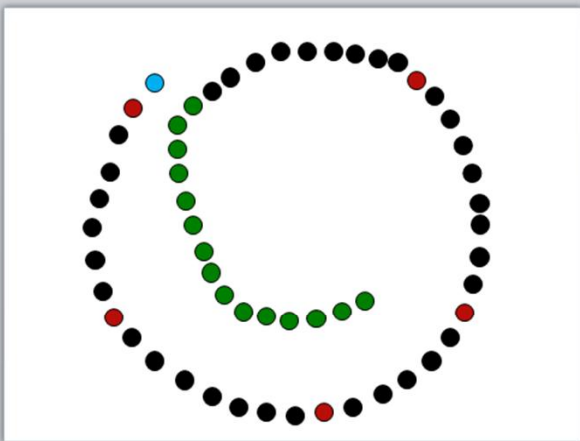


11

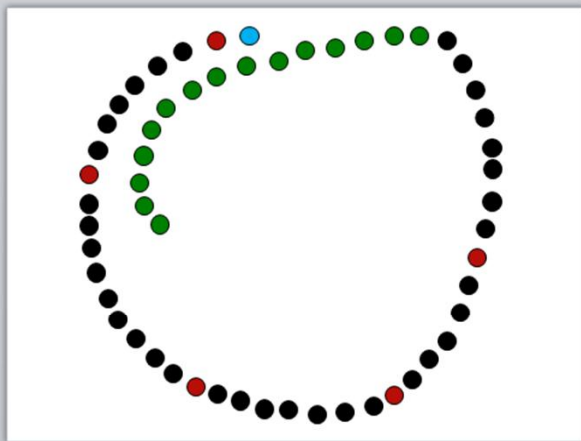


12

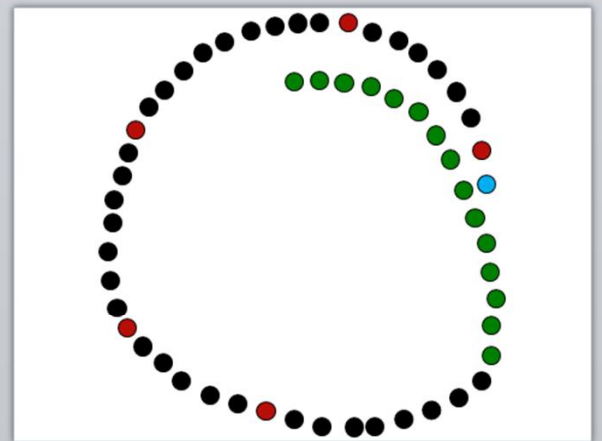
# Figuren planen und erstellen



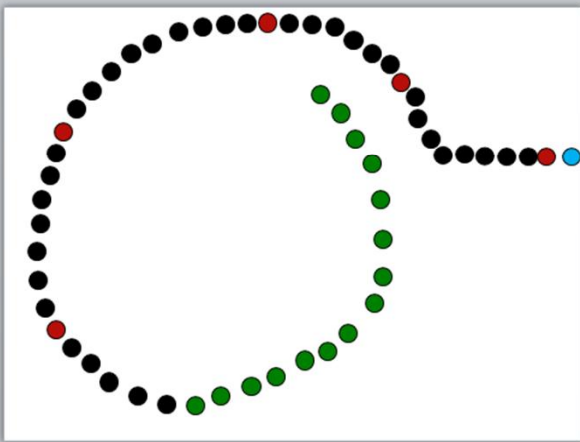
13



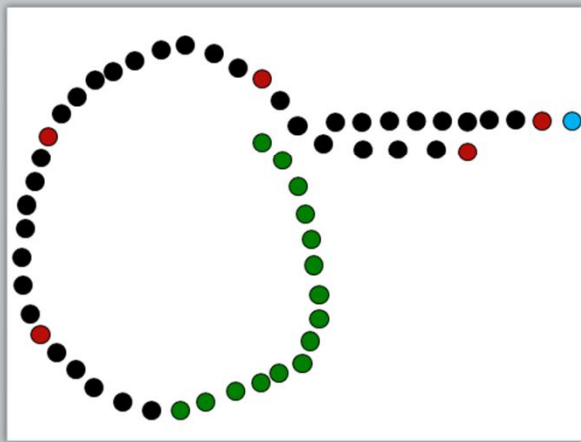
14



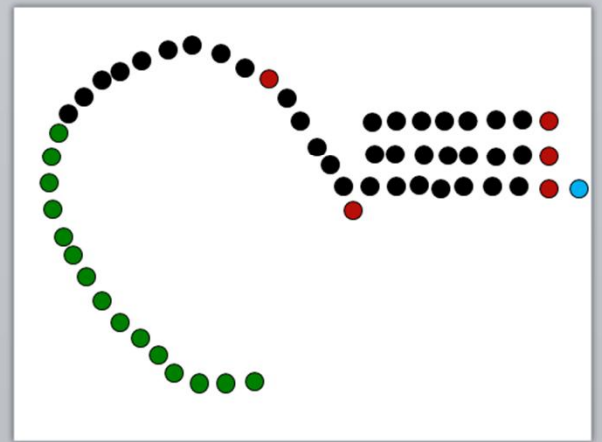
15



16

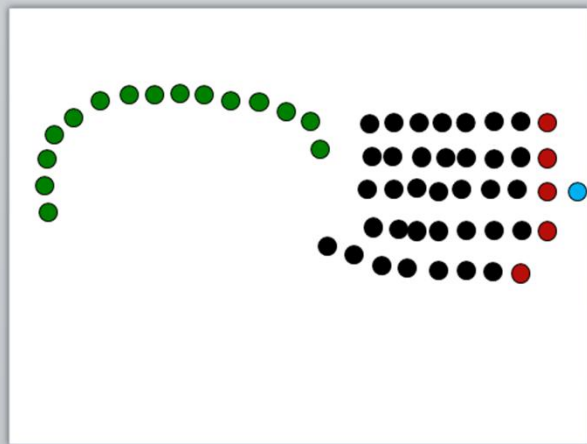


17

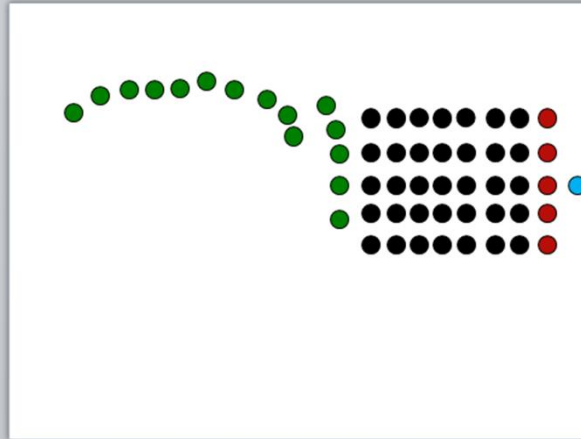


18

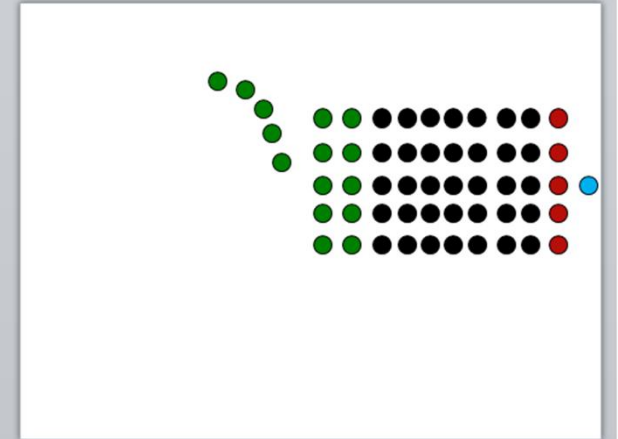
# Figuren planen und erstellen



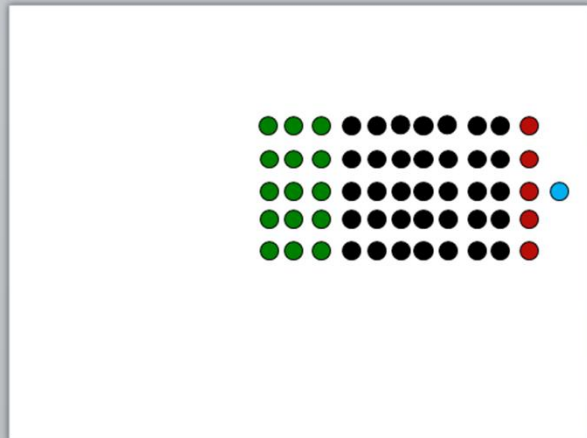
19



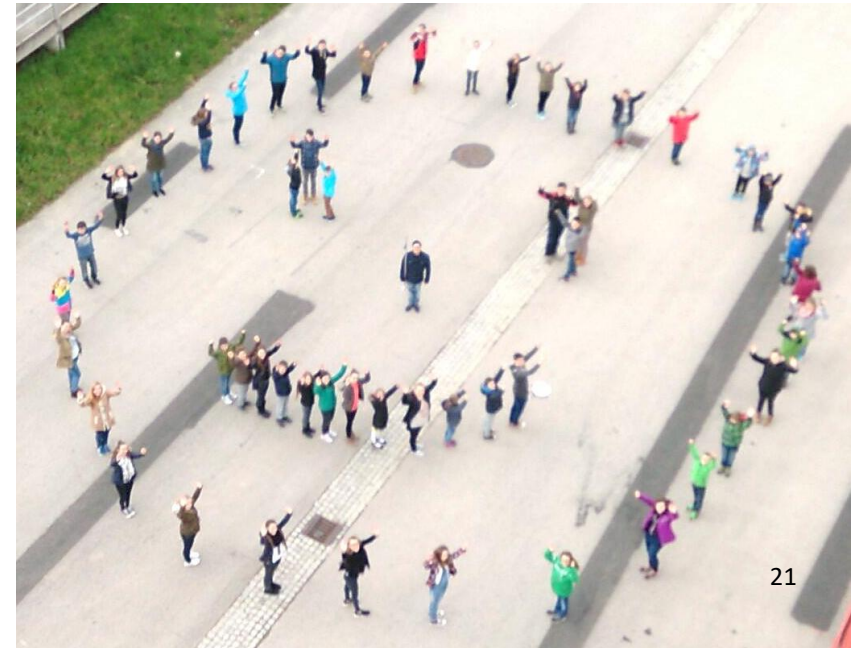
20



21



22



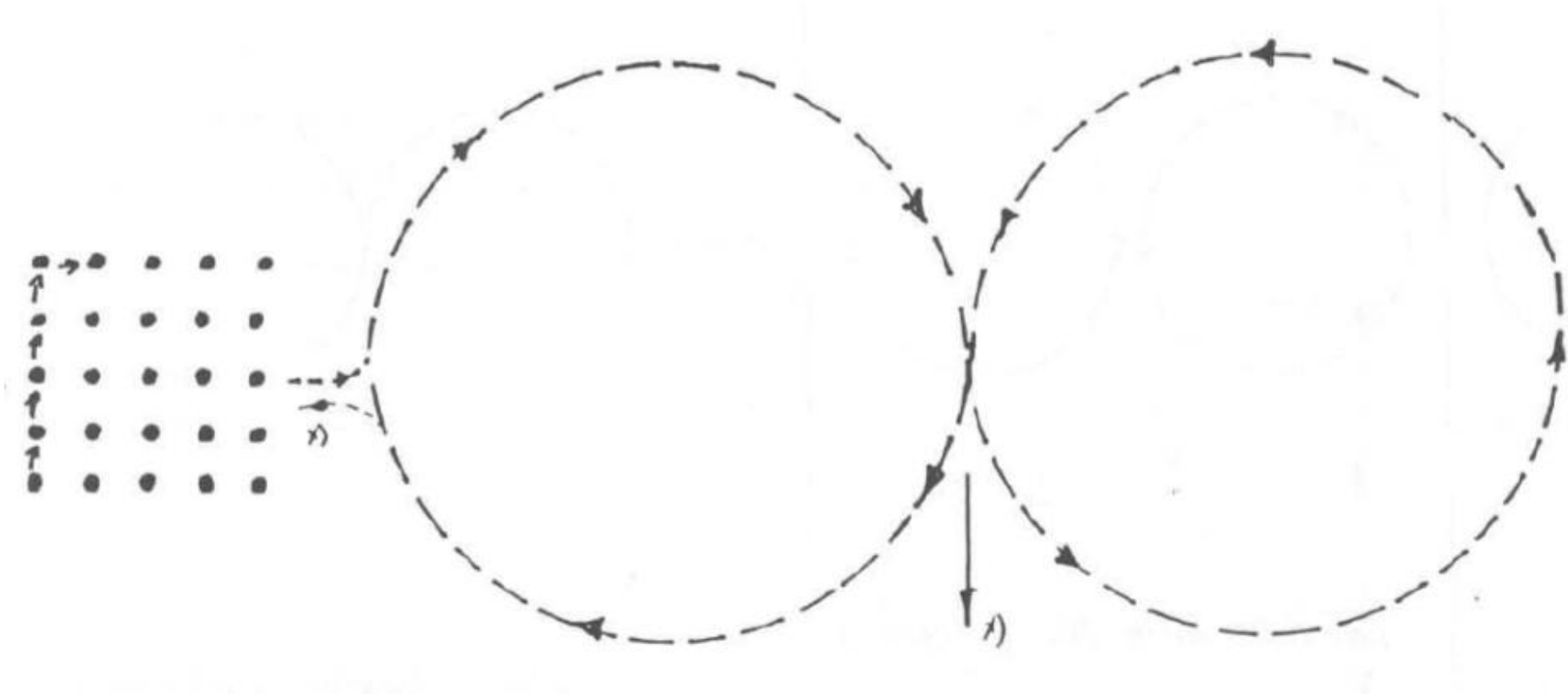
21

„Smiley“  
 Showfigur beim Jungmusikertag 2016 des  
 Bezirksverbandes Eisenstadt

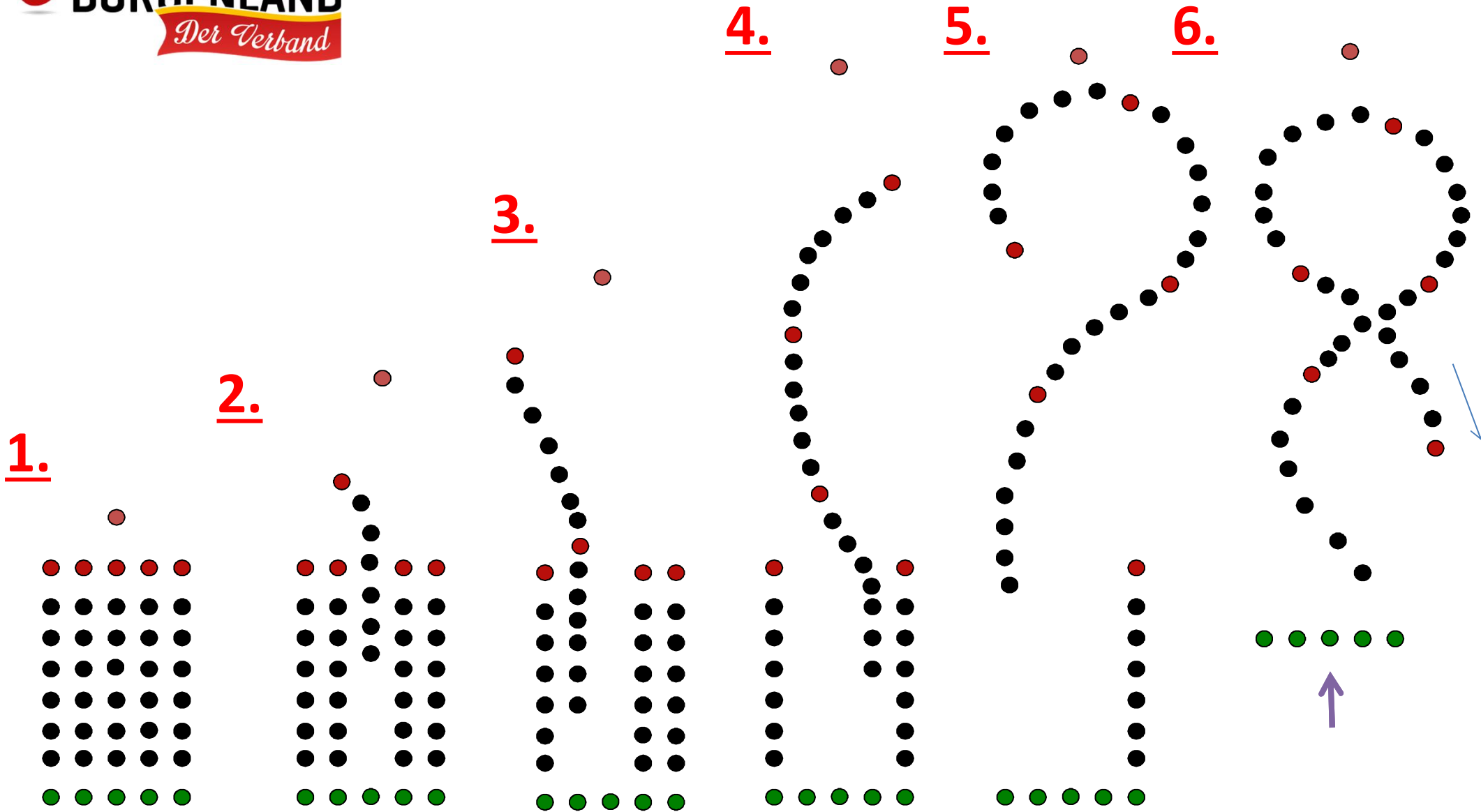


# Figuren planen und erstellen

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

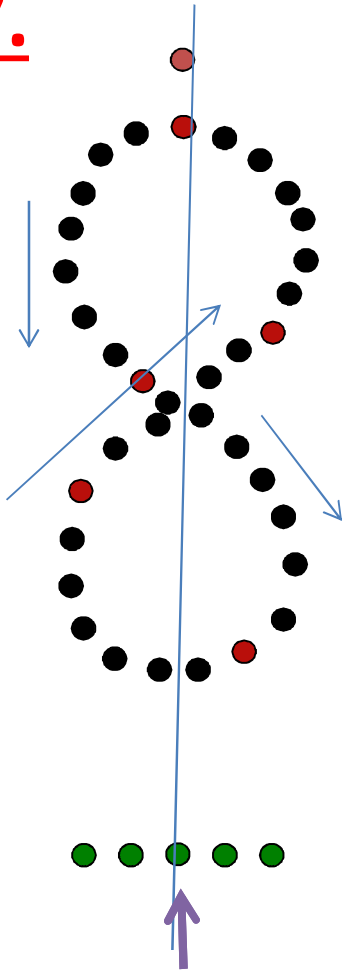


# Figuren planen und erstellen

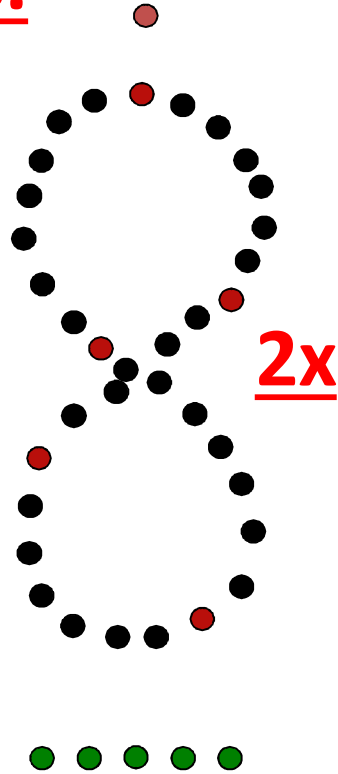


# Figuren planen und erstellen

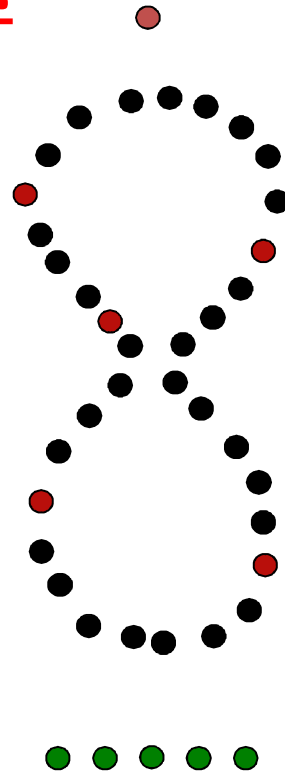
7.



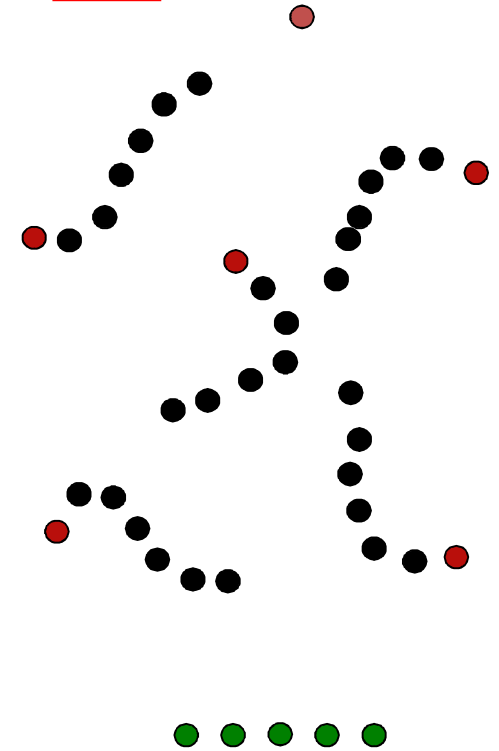
8.



9.

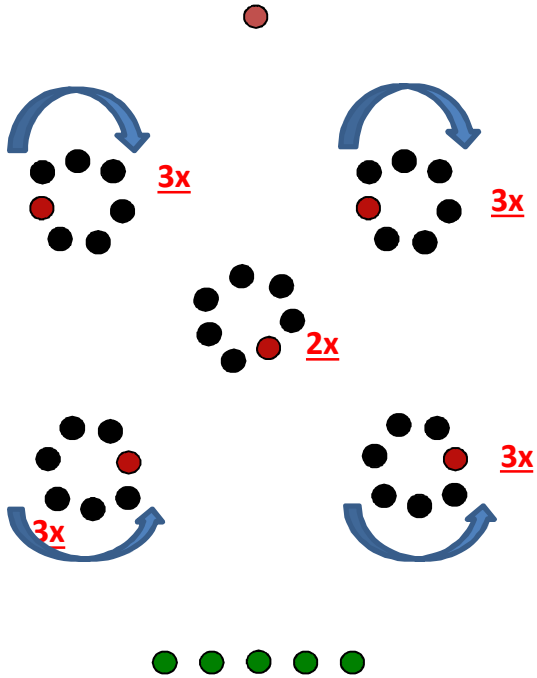


10.

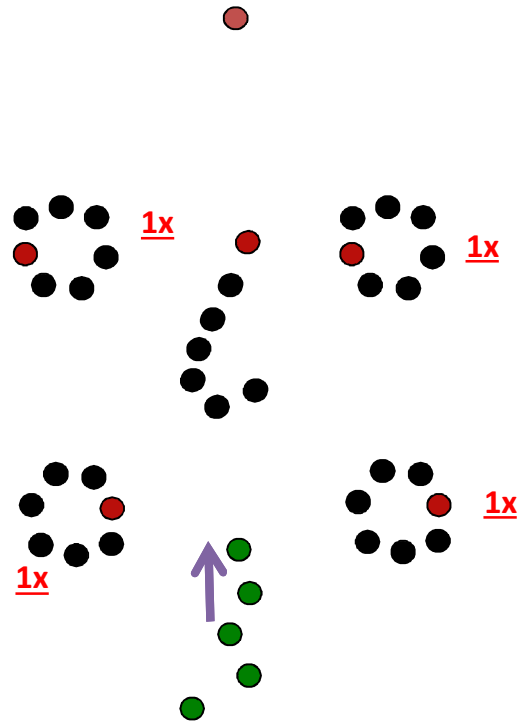


# Figuren planen und erstellen

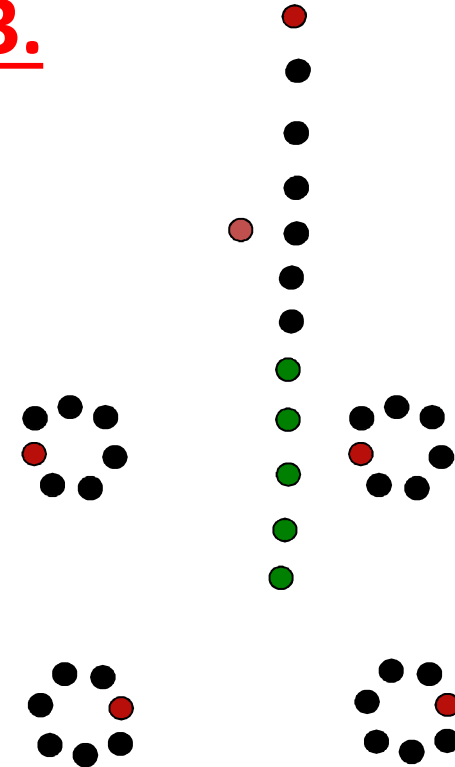
11.



12.



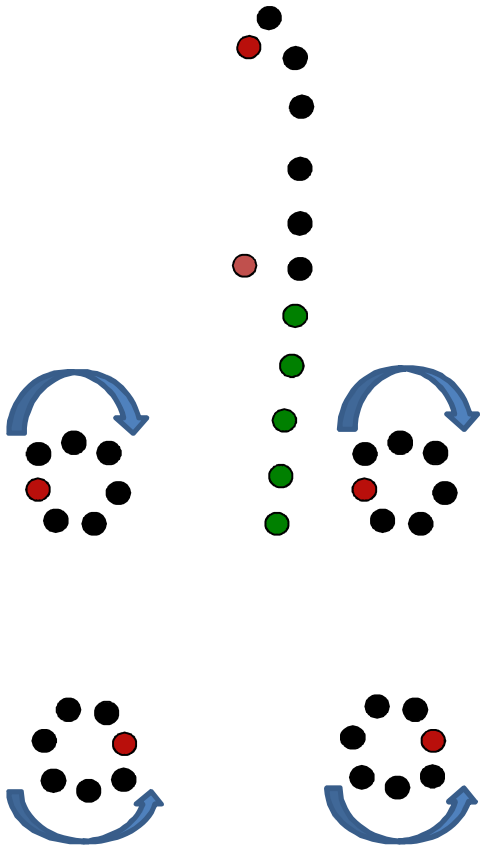
13.



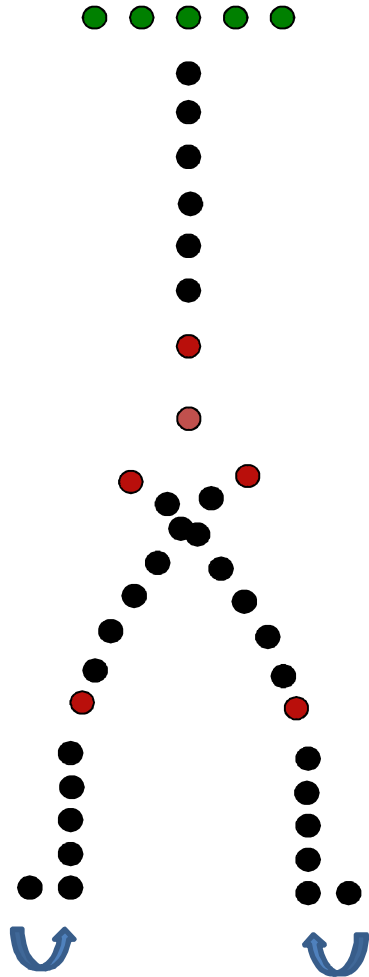


# Figuren planen und erstellen

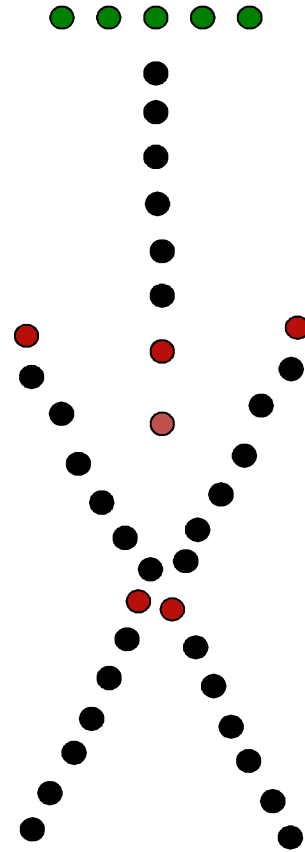
14.



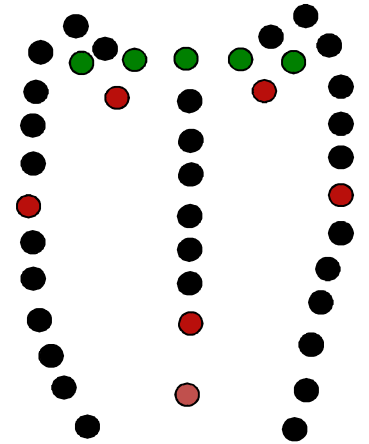
15.



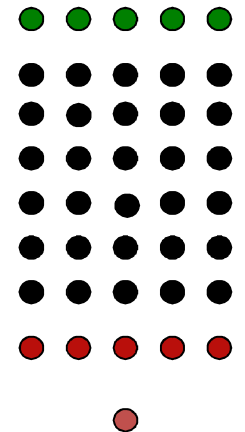
16.



17.



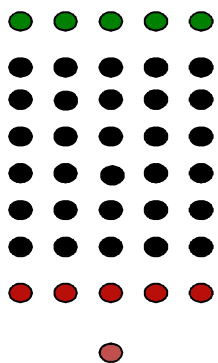
18.



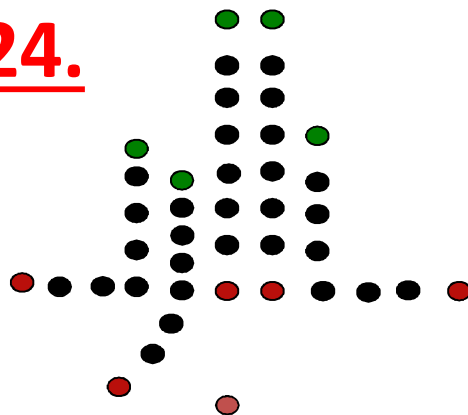
# Figuren planen und erstellen

Beispiel: Aufbau einer Zahl

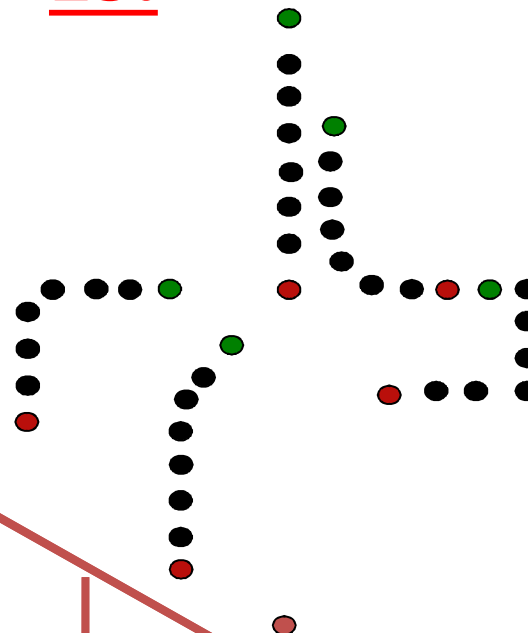
23.



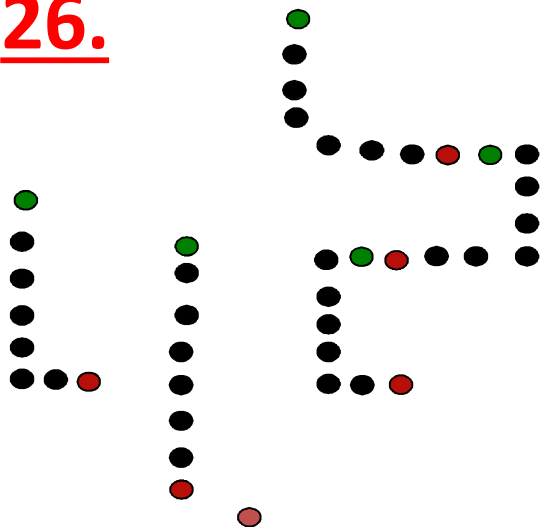
24.



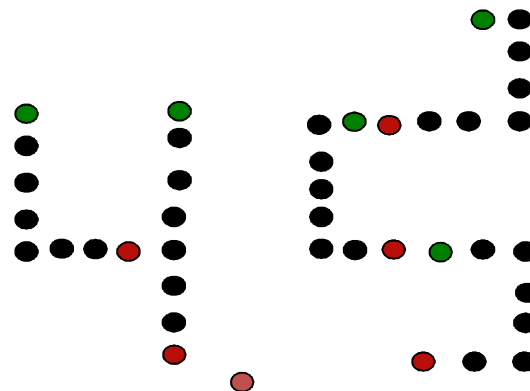
25.



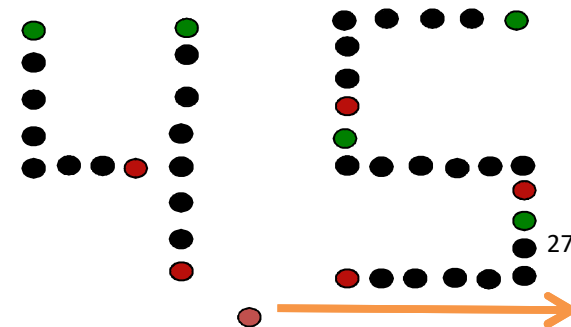
26.



27.



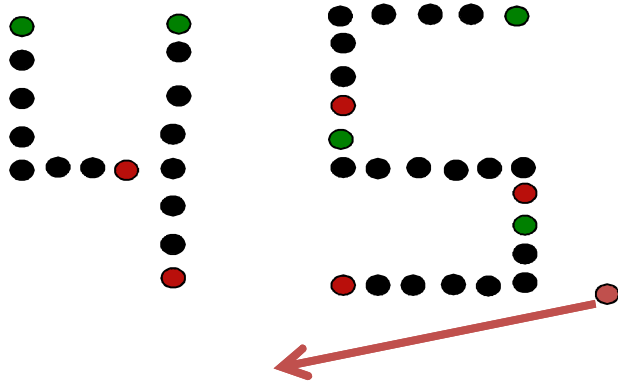
28.



# Figuren planen und erstellen

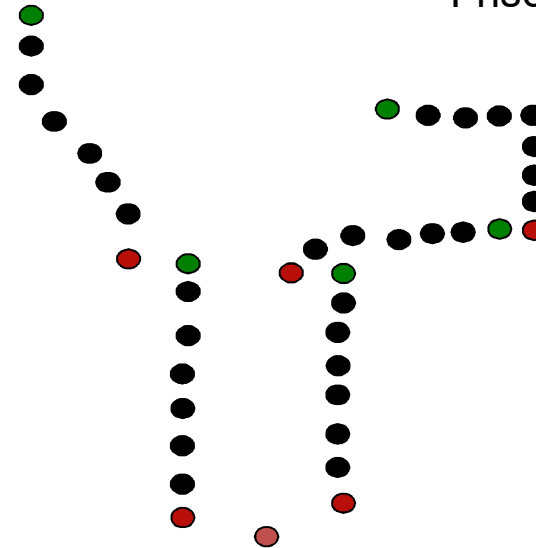
29.

Happy Birthday

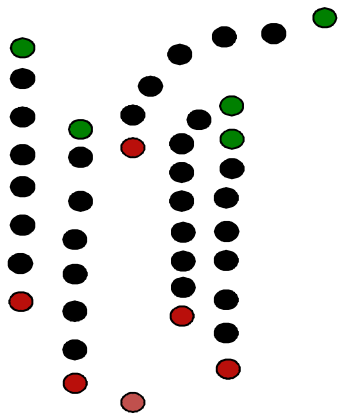


30.

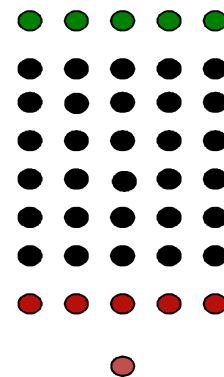
Frisch Auf!



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

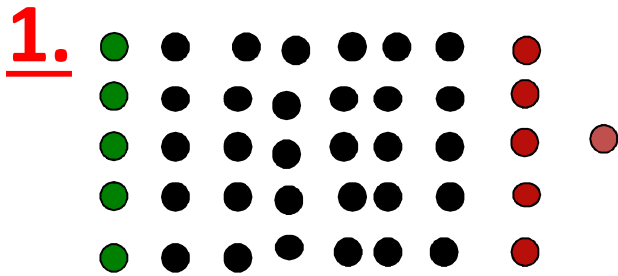




# Show-Analyse – 1 Beispiel

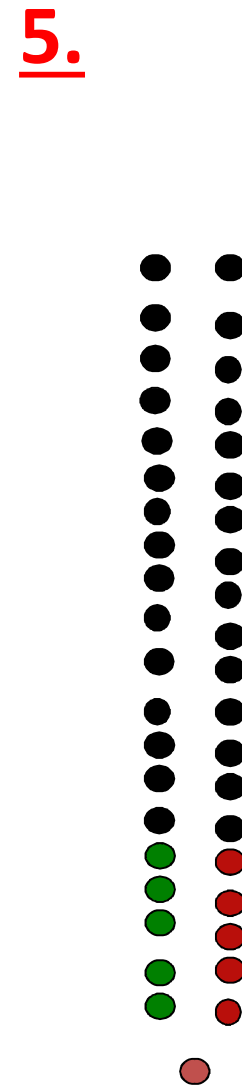
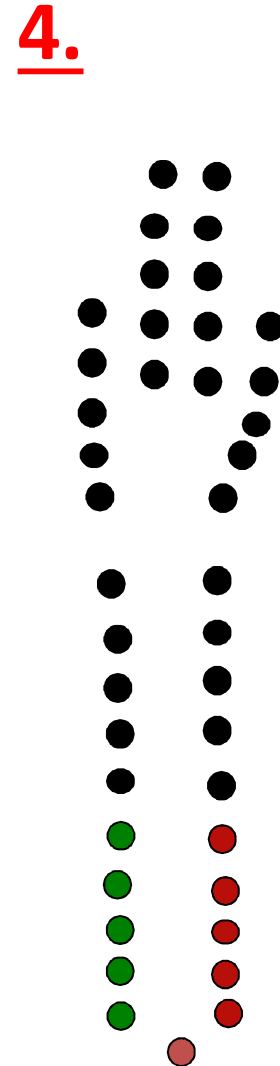
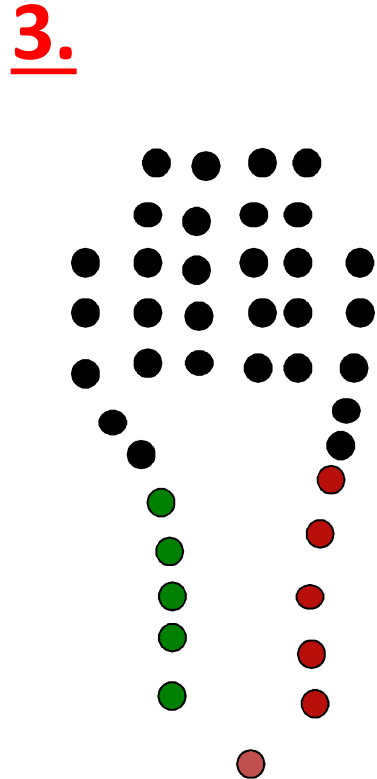
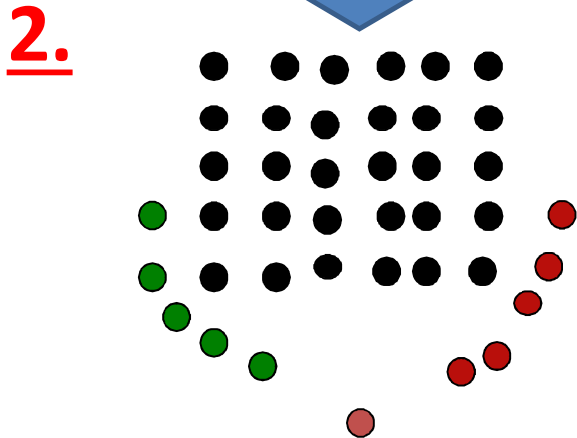
- Ausarbeitung besprechen
  - Dorfmusik Zillingtal
  - Bundesmusikfest Wien 2016
  - Zeitliche Vorgabe
  - Nicht als Show bei einer MMW geeignet (zu lange)
- Analyse:
  - Publikum – Reaktionen, Applaus
  - Musiker – Verhalten
  - Übergänge – Musik, Figuren
  - Zeitlicher Ablauf – Stehzeiten, Dauer
 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

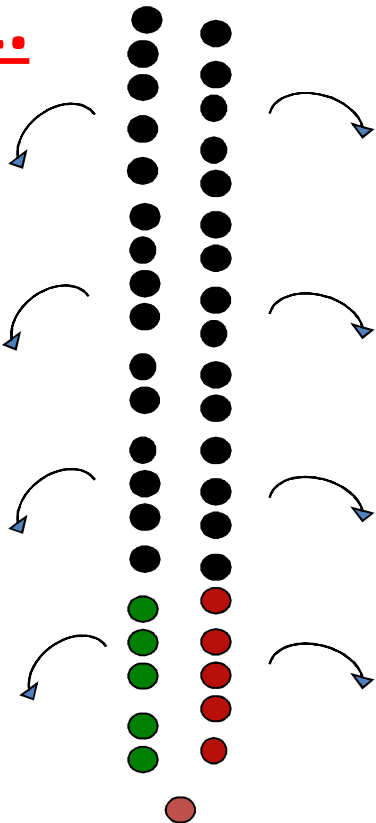


Altenstrasser - Ende <sup>31</sup>

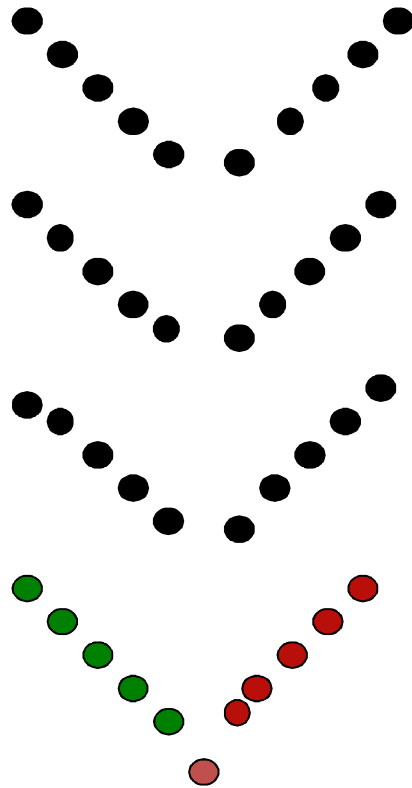
# Show-Analyse – 1 Beispiel

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

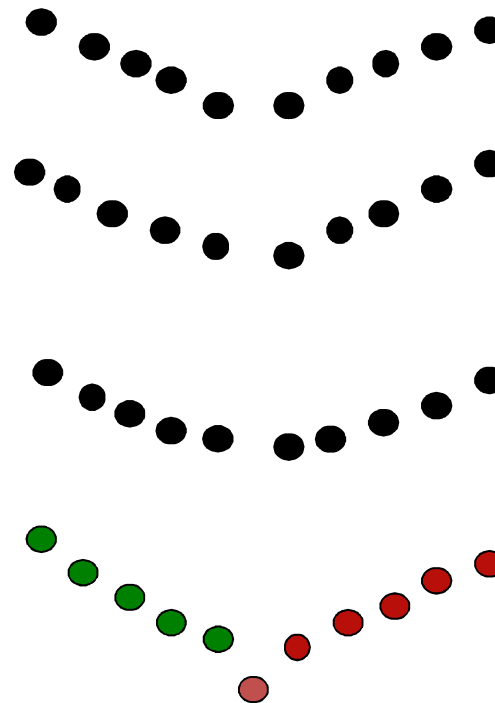
1.



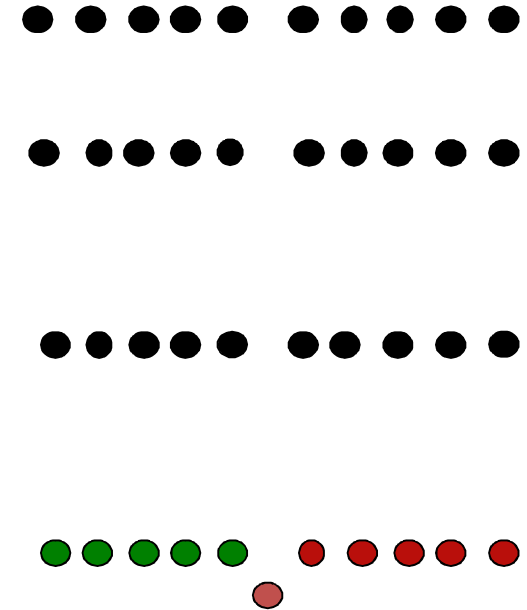
2.



3.

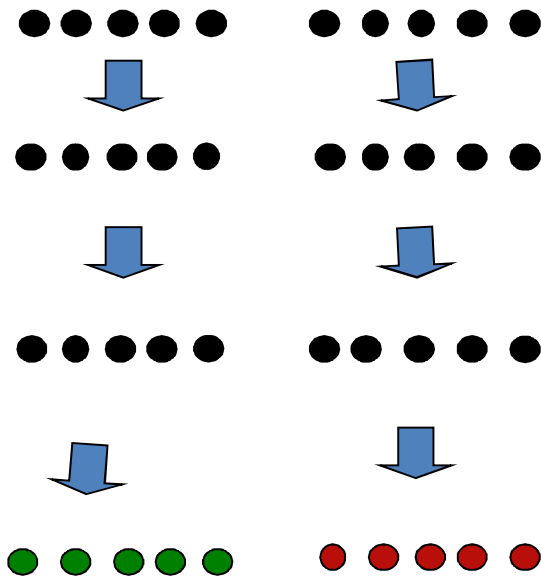


4.

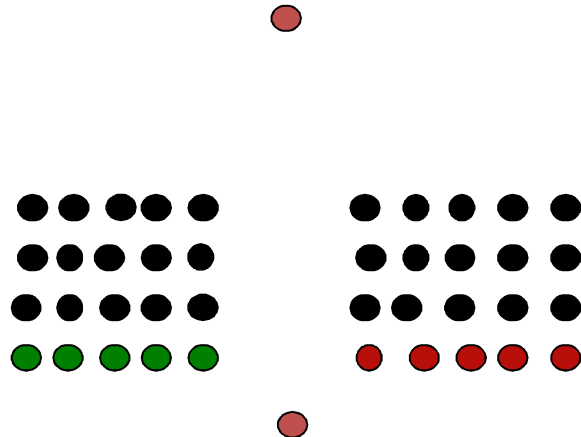


# Show-Analyse – 1 Beispiel

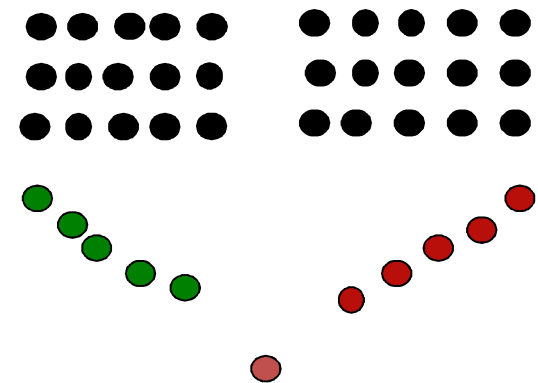
1.



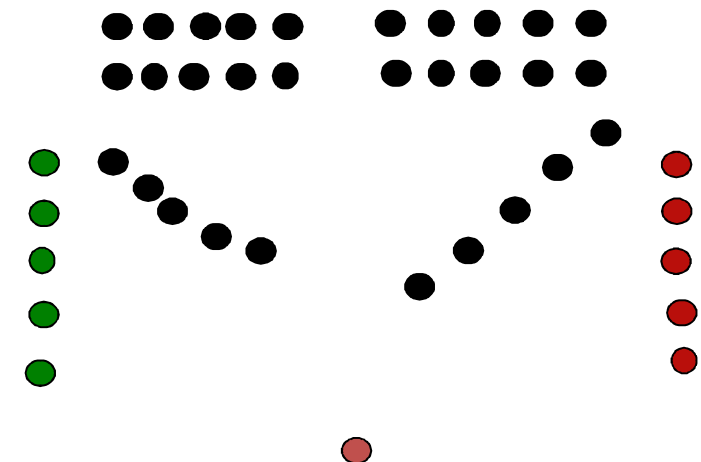
2.



3.



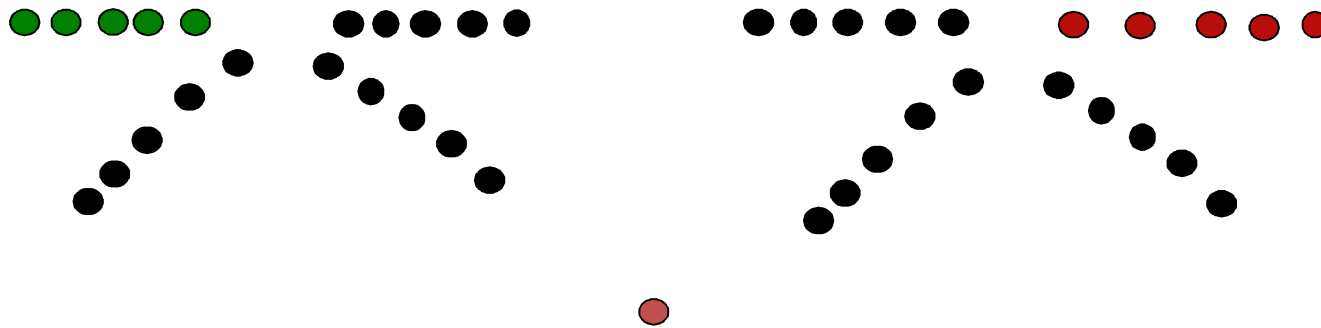
4.



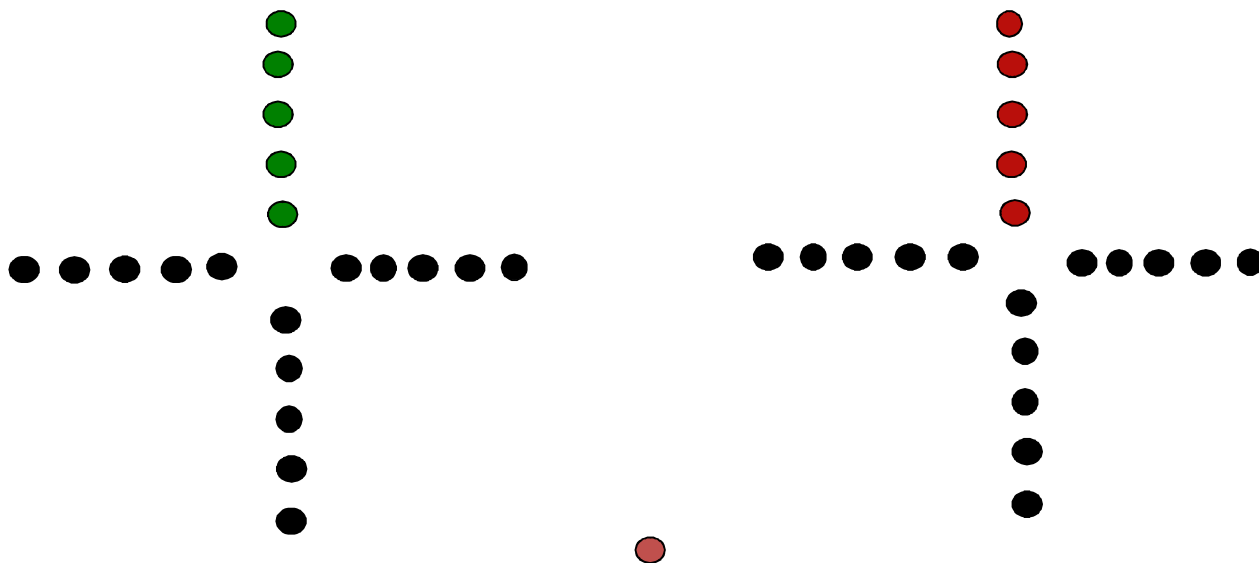


# Show-Analyse – 1 Beispiel

1.



2.

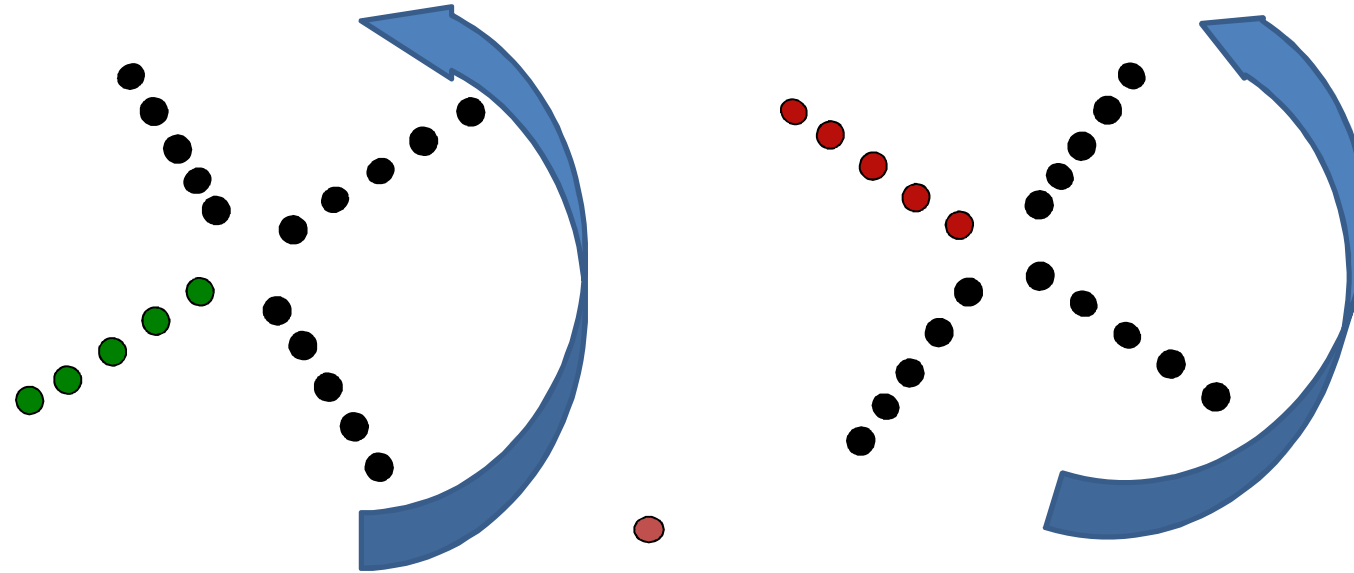


Rock mi – Tanzen

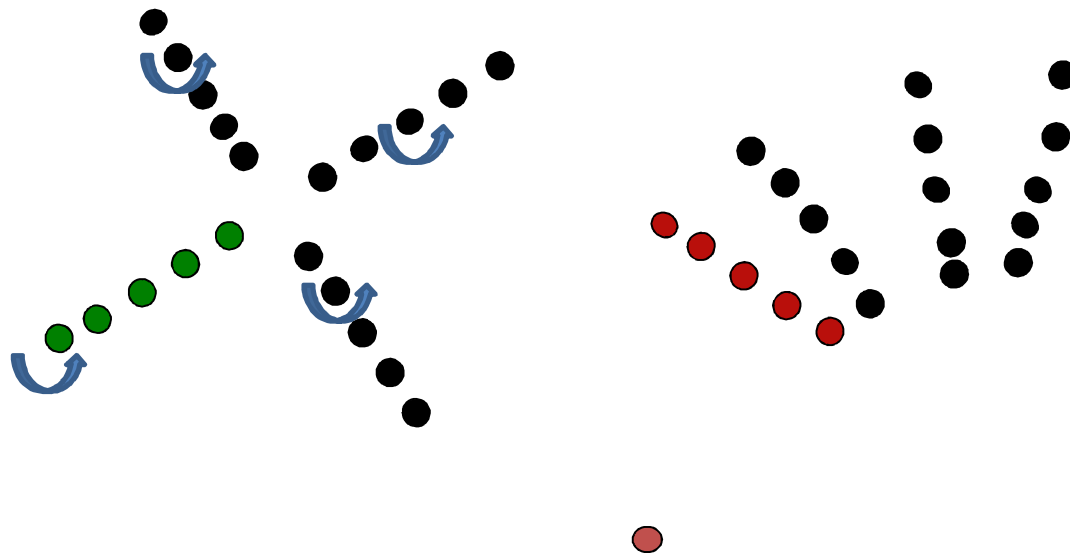
- Schlagzeug beginnt,
- Klatschen
- Trompeten Solo
- Bei 2tem Signal Instrumente aufnehmen,
- 2x Bum Bum Klatsch
- Start bei Segno

# Show-Analyse – 1 Beispiel

1.



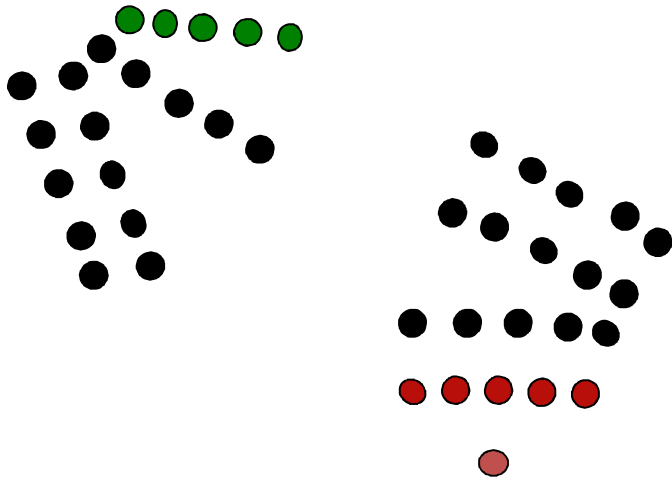
2.



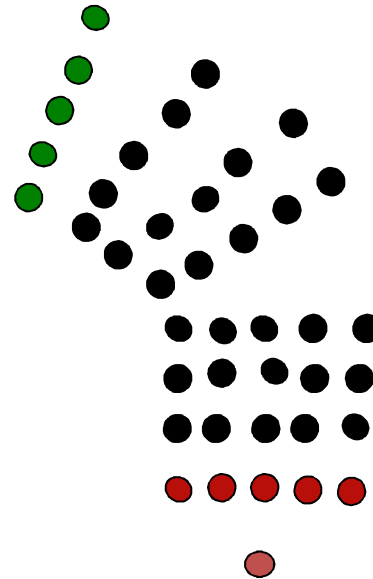
Kurzes Einschlagen-  
 statt Instrumenten  
 aufnehmen, linkes  
 Kreuz (jeder für sich)  
 um **180°** drehen -  
 Frisch Auf! Marsch

# Show-Analyse – 1 Beispiel

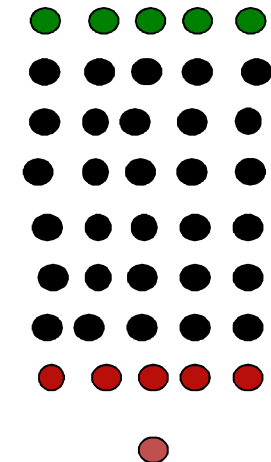
1.



2.

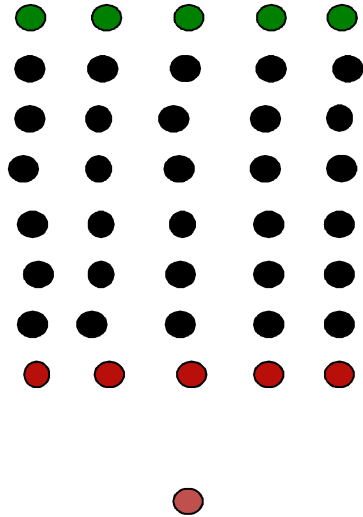


3.

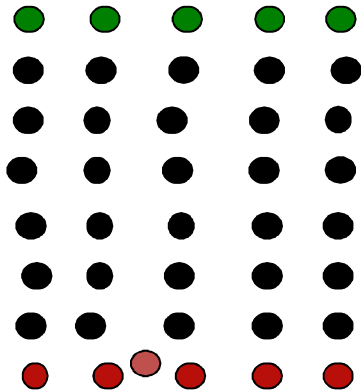


# Show-Analyse – 1 Beispiel

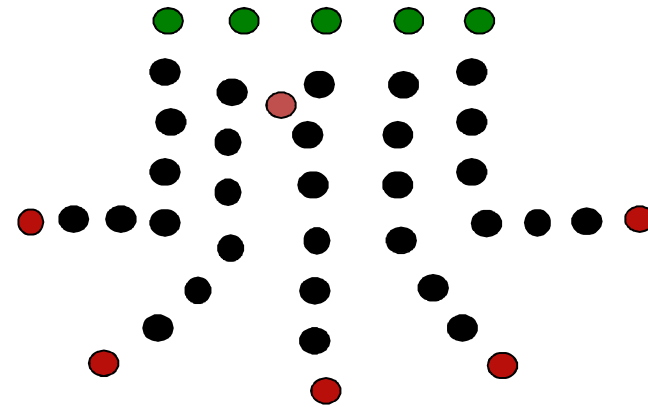
1.



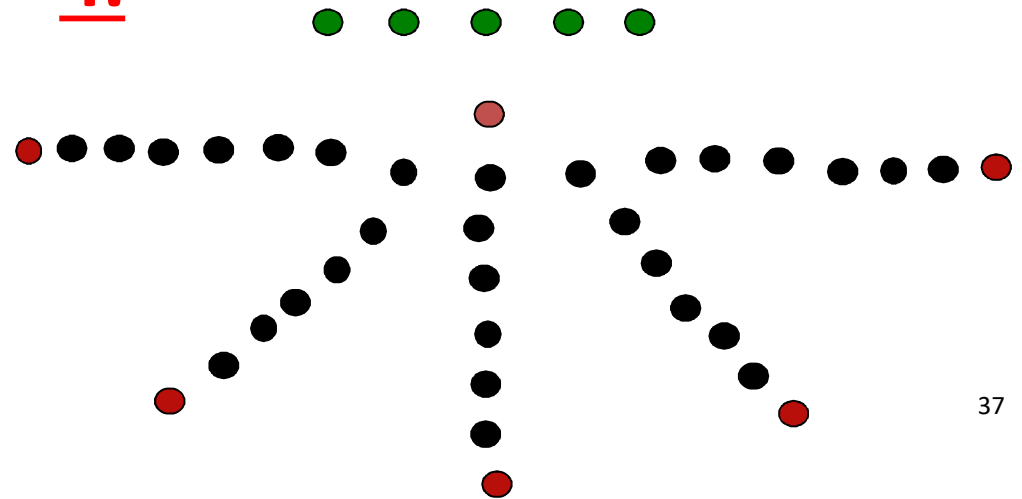
2.



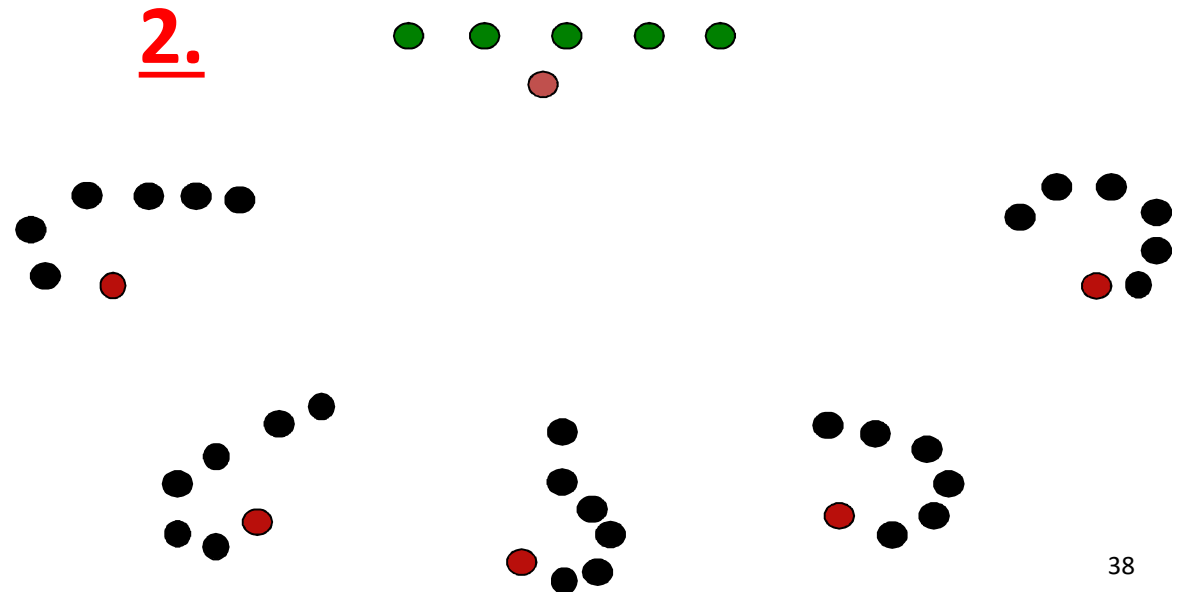
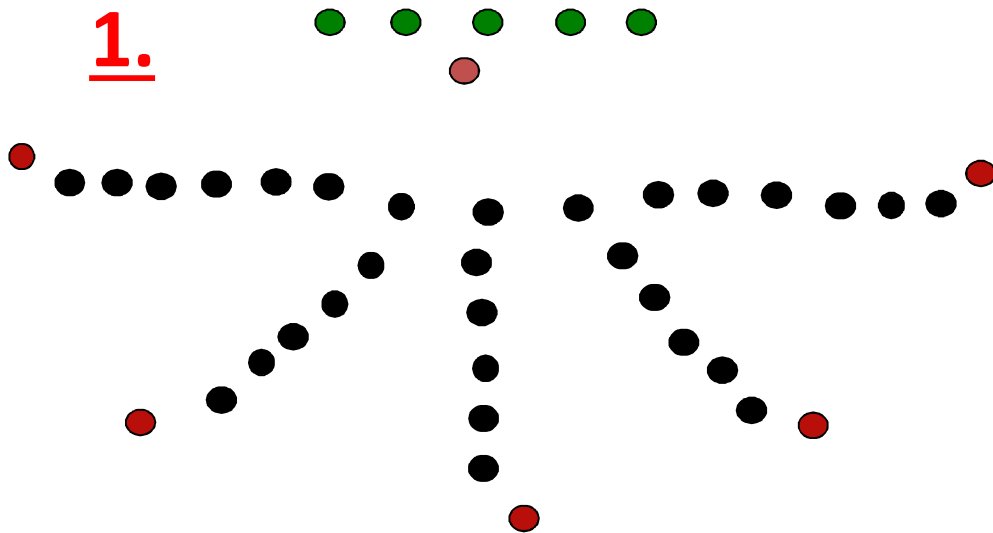
3.



4.

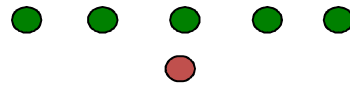


# Show-Analyse – 1 Beispiel

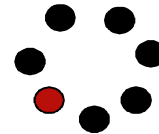
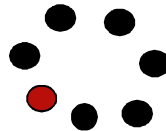
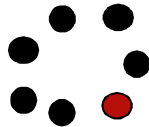
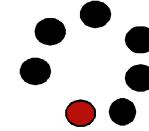
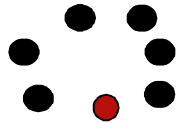




# Show-Analyse – 1 Beispiel

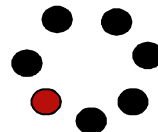
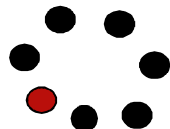
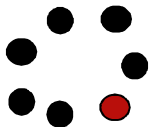
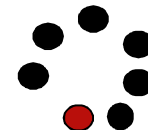
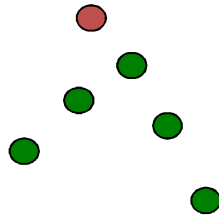
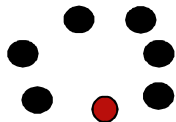


1.



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

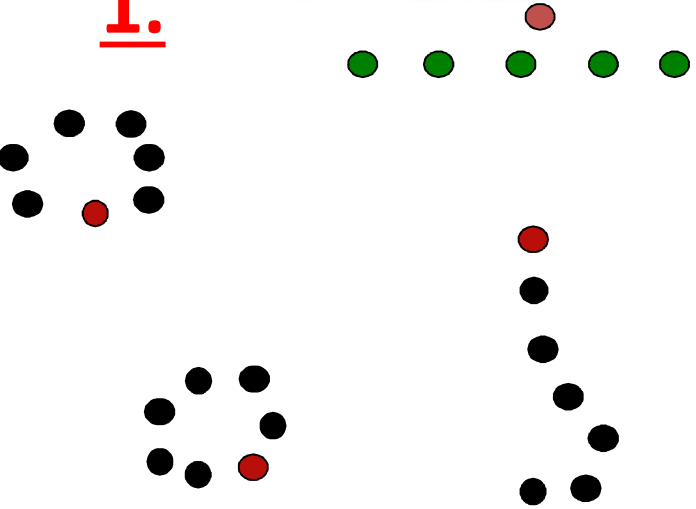
2.



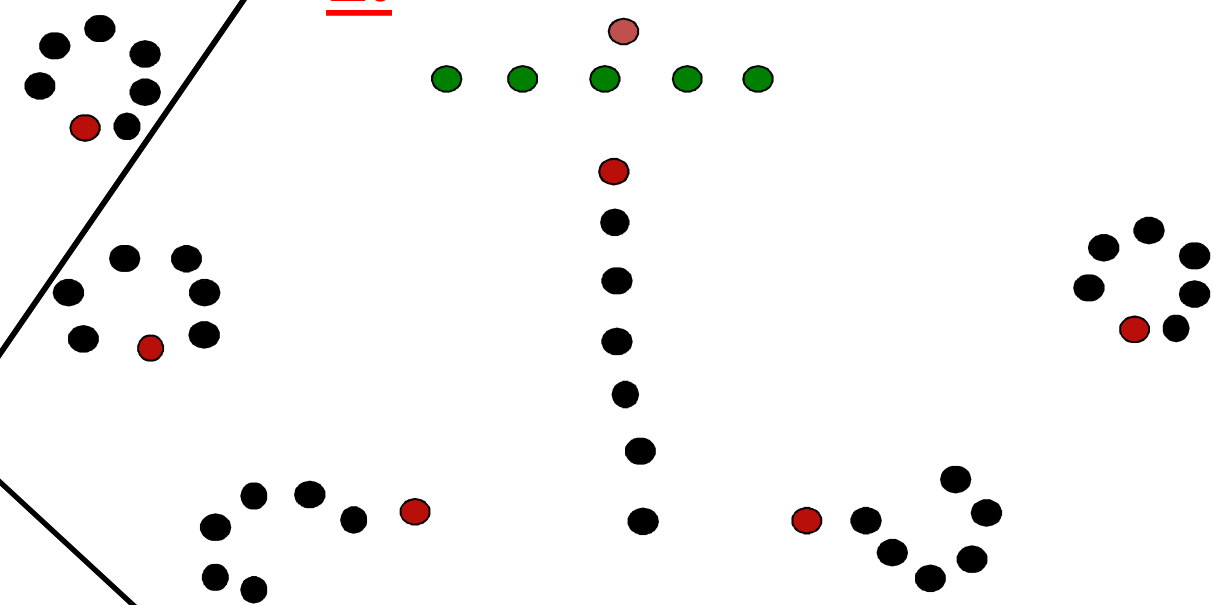
Abmarsch mit  
 Deutschmeister (Trio) –  
 Phrasenweise – nach  
 Einleitung:  
 1) Schlagzeug  
 2) Mittelkreis  
 3) 45° Kreise  
 4) 90° Kreise

# Show-Analyse – 1 Beispiel

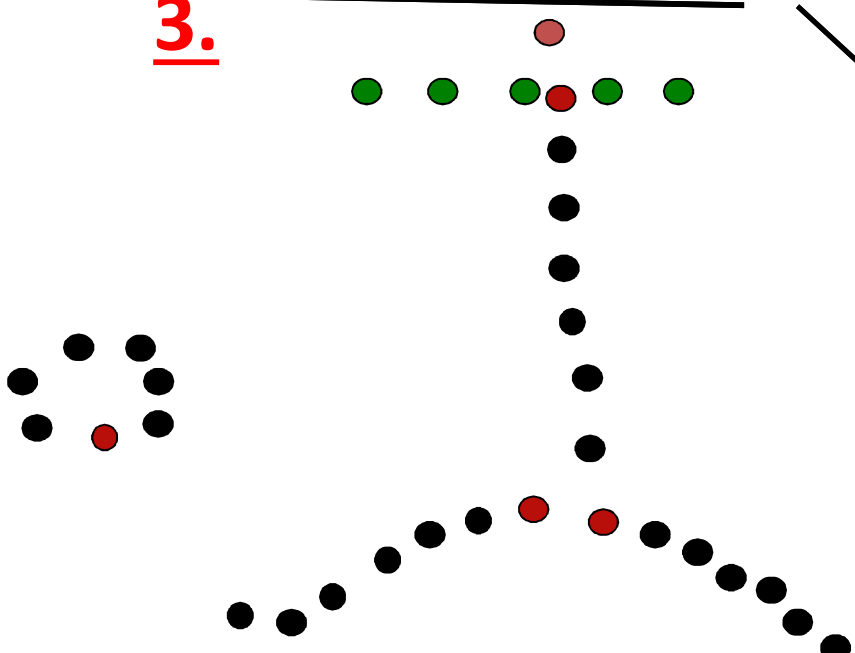
1.



2.

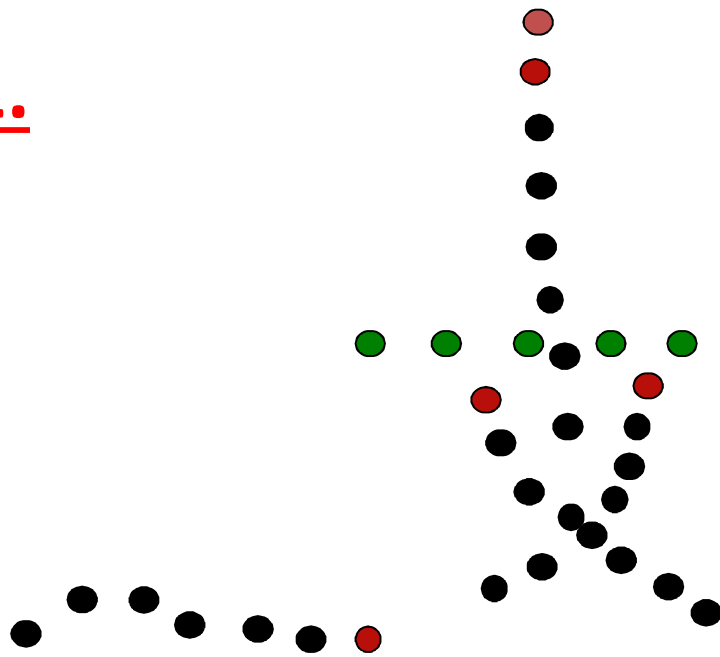


3.

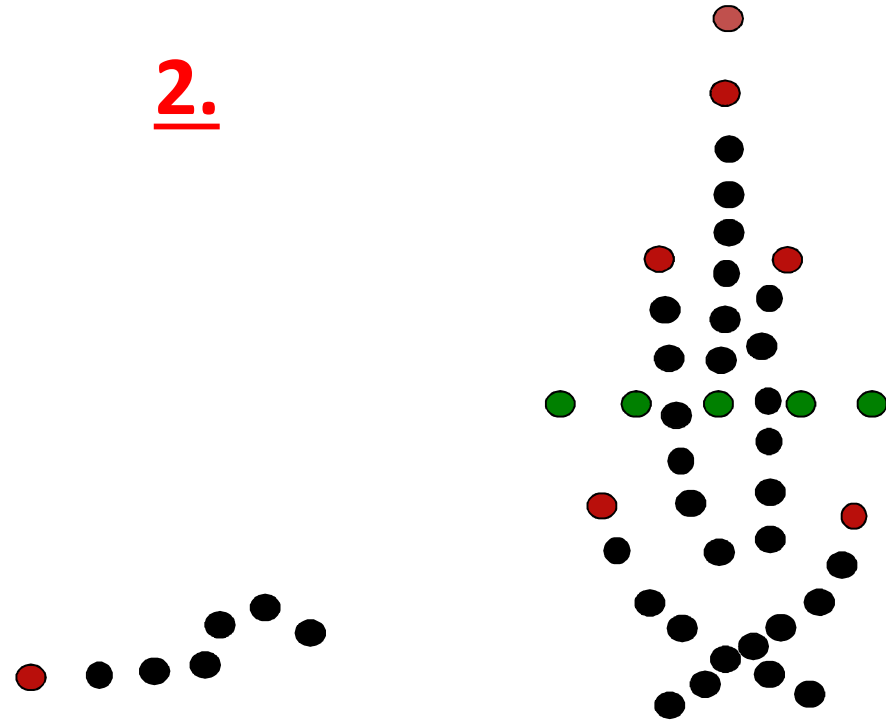


# Show-Analyse – 1 Beispiel

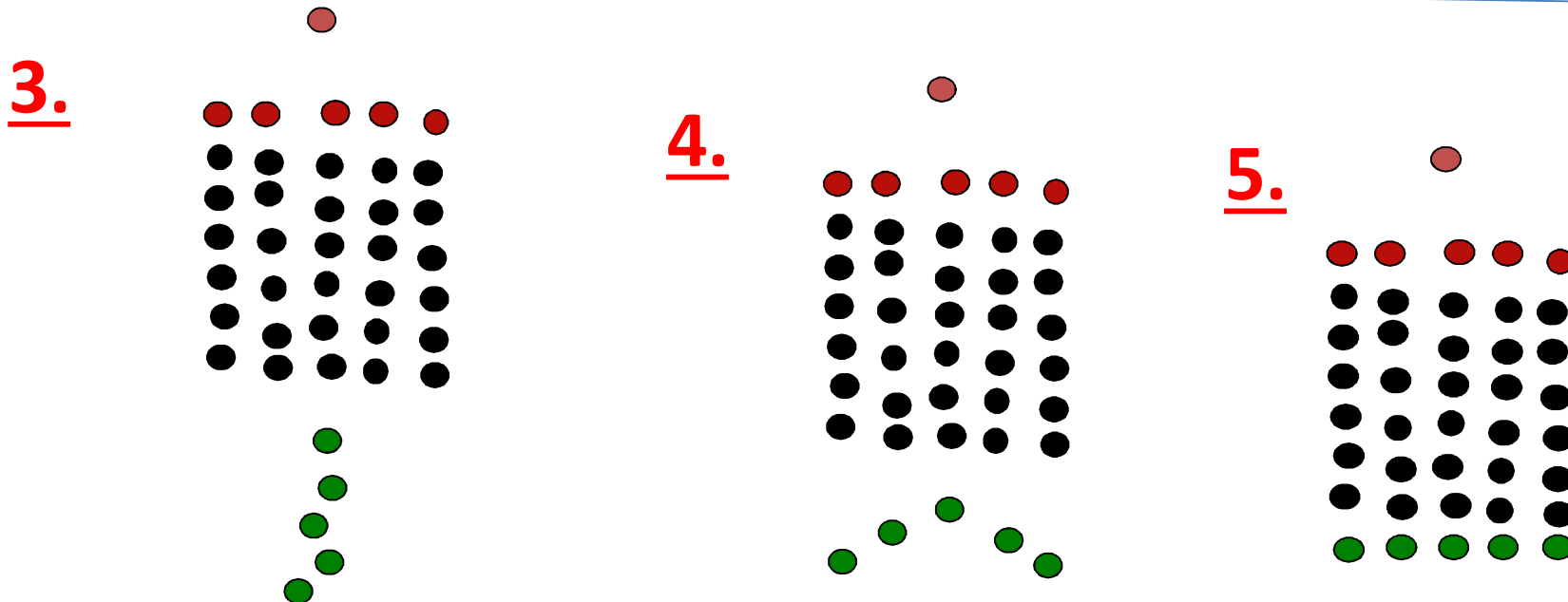
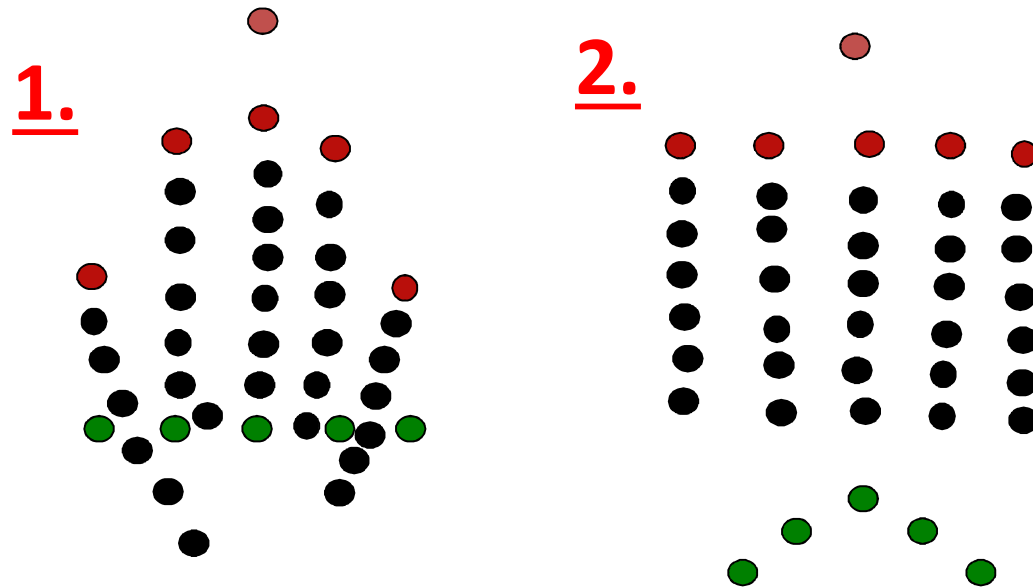
1.



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!