

Schwenk im Stand

mit / ohne klingendem Spiel

Ergänzungen zum Stabführerheft
von Christoph Danner, Bezirksdirigent Inn-Chiemgau

Ein Element, das jede Kapelle im Alltag beherrschen muss, ist der Schwenk im Stand. Jede Kapelle hat Jahrtage und andere Anlässe, bei denen zur Kirche oder zu anderen Orten marschiert wird, um anschließend eine feierliche Ehrung oder ein Gedenken abzuhalten.

Dabei macht es einen besseren Eindruck, wenn die Kapelle sich zum Festakt aus der länglichen Marschformation mit einer 90° Wende im Block nach rechts oder links zum Geschehen dreht. Es ist natürlich möglich, dass der Stabführer nach dem Stehenbleiben einfach lose nach vorne geht und sich in der Folge alle eigenständig drehen. Deutlich besser ist es jedoch, wenn sich die gesamte Formation nach einem Signal des Stabführers gleichzeitig auf die gleiche Zählzeit dreht.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

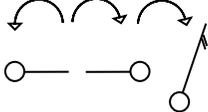
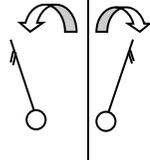
- Marschieren mit Spiel, Musik abreißen (beenden), Stehenbleiben, Drehen
- Marschieren mit Spiel, Stehenbleiben, Drehen, Marsch beenden

Wenn der gespielte Marsch kurz vor dem Stehenbleiben endet, kommt automatisch die erste Variante zur Anwendung. Sollte er jedoch nicht automatisch vorher aus sein, kann man den Marsch vorher abreißen, was meist aber ein „überraschendes“ und oft un rundes Ende des Stückes zur Folge hat. Es folgt dann Stehenbleiben und Drehen ohne Musik. Jedoch kann es noch dauern, bis die nachfolgenden Teilnehmer des Zuges eingetroffen und sich aufgestellt haben.

Daher wäre Folgendes die bessere Möglichkeit: mit klingendem Spiel einmarschieren, Stehenbleiben, mit Musik im Stand drehen, und so lange weiter spielen bis die letzten Teilnehmer den Platz erreicht haben. Ggf. den Marsch noch einmal von vorne (da Capo) beginnen, sollte er nicht reichen. Wenn alle an Ort und Stelle sind, wird an geeigneter Stelle (Ende einer Phrase) ohne akustisches Aviso der großen Trommel die Musik beendet.

Nachfolgend wird der Ablauf für den Schwenk mit und ohne klingendem Spiel erklärt.

Schwenk im Stand - mit klingendem Spiel

Takt d. Phrase	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		1.			
Zählzeiten	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2		
Kapelle bleibt mit klingendem Spiel stehen, Stabführer dreht sich Ende der Phrase um zur Kapelle:			Umdrehen d. Stabes auf 3 Zählzeiten				optisches Aviso		Stab mit Arm senkrecht hochstoßen, oberste Spitze zeigt leicht rechts/links = Ankündigung wohin gedreht werden soll Hoch – 2 -- 3 -- 4				Stab bleibt oben ----- bei „und“ mit Stab unten leicht „ausholen“				Auf ZZ1 ruckartig unten in die zu drehende Richtung schwingen		Nach Drehung: Stab in Ruhehaltung, Stabführer geht auf die jetzt vordere Seite der Kapelle und platziert sich mittig, Rücken zur Kapelle, dann weiter taktieren	
Stabführung									 Spitze oben nach rechts: Rechtsschwenk Arm senkrecht hoch											
Schlagzeug													ak. Aviso der großen Trommel							
													DD -- DD -- D							
Kapelle	spielt im Stand immer weiter														ZZ1 Kapelle dreht sich		spielt immer noch			

⇒ Stabführersignal beginnt immer im 2. Takt, dann erfolgt Drehung auf ZZ1 im 1. Takt der neuen Phrase

⇒ Tipp: z.B. Ausführung Rechts-Drehung: ZZ1 dreht jeder den rechten Fuß um 90° im Stand nach rechts, auf ZZ2 den linken Fuß

⇒ Nach dem „Drehen“ der Kapelle geht Stabführer nach vorne, mittig vor die Kapelle, Rücken zur Kapelle, Stab umdrehen (Kugel oben) und weiter taktieren.

Stabführersignal Schwenk im Stand ohne Spiel:

- Stabführer steht mit Blick zur Kapelle
- Stab mit Spitze nach oben, Grundhaltung
- Ablauf von oben beginnt im 4. Takt des Schaubildes:
- 1. optisches Aviso li / re
- 2. Stab am senkrechten Arm: hoch – 2 – 3 – 4 (Spitze zeigt leicht in zu drehende Richtung)
- 3. akustisches Aviso gr. Trommel Doppelschläge: (dd -- , dd -- , d)
- 4. letzter Schlag = gleichzeitige Drehung der Kapelle auf ZZ1 (nach links oder rechts)
- 5. Stabführer: Stab nach Drehung runter in Ruhehaltung, Stabführer geht auf die jetzt vordere Seite u. platziert sich mittig mit Rücken zur Kapelle