



NOTA BIOGRAFICA

Gary E. Smith: Direttore di banda associato, Emerito
Università dell'Illinois, Urbana-Champaign

Dal 1976 al 1998 e di nuovo nel 2004, Gary è stato direttore di banda associato presso l'Università dell'Illinois, Urbana-Champaign, dove ha diretto gruppi famosi a livello nazionale come i Marching Illini, la Basketball Band e la Symphonic Band I, e ha insegnato metodologie per marching band e arrangiamento per banda nella scuola di musica. Precedentemente aveva lavorato come assistente direttore di banda e direttore di marching band all'Università Statale dell'Indiana a Terre Haute, e direttore di banda presso l'Istituto Superiore "S. Giuseppe" a Rensselaer e la Northside High School di Fort Wayne (tutte nell'Indiana). Nel 1988, Gary è stato eletto membro della prestigiosa Associazione dei Direttori di Banda Americani. È inoltre membro onorario delle associazioni musicali Phi Beta Mu, Phi Mu Alpha e Kappa Kappa Psi, e fa parte dell'Associazione Nazionale dei Direttori di Bande Universitarie, dell'Associazione Bandistica Nazionale e dell'Associazione degli Educatori Musicali dell'Illinois.

Tra i riconoscimenti recenti, si ricordano il Premio Educatore Eminente dell'Associazione Ex-studenti dell'Illinois, il premio Educatore Musicale Eminente "Mary Hoffman" e la Medaglia per la Distinzione nel Servizio alla Musica della Kappa Kappa Psi.

Gary è stato consulente del Ministero dell'Educazione di Singapore e della Sunshine Parade International di Cannes, Francia. È inoltre coordinatore dei numeri pre-partita e durante l'intervallo dei Peach Bowl di Atlanta, Georgia. Gary ha inoltre partecipato in qualità di esperto e direttore ospite al Campo Estivo Internazionale per Marching Band dei Direttori di Banda di Taiwan, esperto principale al Seminario per Giovani Direttori di Bande di Fiati di Sidney, Australia, ed è stato recentemente invitato a dirigere varie bande di alto livello a Tokio nel marzo 2005.

Durante l'estate, Gary dirige e presta servizio alle Lezioni Specialistiche di Smith Walbridge per mazzieri, gruppi ausiliari, percussionisti che marciano e leader di marching band. Nelle scorse estati, i seminari e le lezioni specialistiche fondate dai genitori di Gary nel 1949 sono stati frequentati da oltre 1000 studenti di scuole superiori e università, provenienti da più di 25 paesi degli Stati Uniti, Canada, Singapore, Malesia, Germania e Messico.

Gary Smith ha lavorato in tutti gli Stati Uniti e in vari altri paesi come esperto, giudice e direttore ospite in diverse scuole superiori, conventions, e bande universitarie, distrettuali e nazionali. Diversi suoi articoli sono stati pubblicati in *The Instrumentalist*, *The School Musician* e *Band Director's Guide*. Smith è autore de *Il Sistema, METODI PER MARCHING BAND*, che viene utilizzato come libro di testo nei corsi per marching band di varie università e in corsi specialistici per marching band.

Ha conseguito la laurea di primo livello presso la Butler University e la laurea specialistica presso la Ball State University.

INDICE

1 LEADERSHIP E MOTIVAZIONE

- 1 CAPIRE I PRINCIPI
- 2 LE CINQUE QUALITÀ IDEALI DI UN LEADER DI MARCHING BAND
- 3 DISCIPLINA
- 3 RINFORZI POSITIVI O NEGATIVI
- 4 GRAFICO DI AUTOVALUTAZIONE DELLE DOTI DI LEADER
- 5 UNA NOTA SPECIALE PER I LEADER STUDENTI
- 5 SISTEMA+SPIRITO=SUCCESSO; UN ASSIOMA GUIDA
- 5 ATTEGGIAMENTO
- 6 PSICOLOGIA DI GRUPPO
- 7 FATTI INTERESSANTI SULLE OCHE
- 8 CITAZIONI PER IL SUCCESSO

2 AMMINISTRAZIONE E ORGANIZZAZIONE STUDENTESCA

- 11 LA BIBLIOTECA
- 12 REGISTRI DELLE PRESENZE
- 12 ORGANIZZARE LE TRASFERTE
- 13 PIANIFICARE LE PROVE
- 14 PUBBLICITÀ E PROMOZIONE
- 14 SERVIZI EDUCATIVI
- 14 GESTIONE DELLE PROPRIETÀ

3 PROCEDURE PER LE PROVE DELLA MARCHING BAND

- 15 PROVE EFFICACI PRODUCONO RISULTATI EFFICACI
- 16 FORMAZIONE PER L'INSEGNAMENTO DEGLI ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA MARCIA
- 18 ESERCIZI DI STRETCHING PRIMA DELLA MARCIA
- 18 INTERIORIZZAZIONE: LA CHIAVE PER LA PRECISIONE
- 19 MARCIARE SUONANDO UNO STRUMENTO
- 21 INSEGNARE E PULIRE I DRILL
- 22 PROBLEMI DIFFUSI NELLE MARCHING BAND CON SOLUZIONI

4 STILE MUSICALE

- 26 INSEGNARE L'ARTICOLAZIONE
- 27 I RUDIMENTI DELLO STILE SWING
- 27 STILE ESPRESSIVO
- 27 STILE ROCK E LATINO-AMERICANO
- 28 I CINQUE ELEMENTI BASE PER UNA BUONA MUSICALITÀ

5 SVILUPPARE LO STILE DI MARCIA

- 30 TERMINI TECNICI DEI DRILL
- 31 STILE E PRECISIONE
- 32 ORDINI VERBALI ED ESECUZIONE DEGLI ELEMENTI BASILARI DELLA MARCIA
- 36 ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA MARCIA

6 MISURE E SISTEMI A GRIGLIA

- 43 MISURE E PUNTI DI RIFERIMENTO SUL CAMPO DA FOOTBALL
- 44 SISTEMI A GRIGLIA PER LE SCUOLE SUPERIORI E LE UNIVERSITÀ
- 44 MARGINE D'ERRORE DEL SISTEMA A GRIGLIA DELLE SCUOLE SUPERIORI
- 45 MARGINE D'ERRORE DEL SISTEMA A GRIGLIA DELLE UNIVERSITÀ

7 PROGETTARE LO SPETTACOLO DI UNA MARCHING BAND

- 47 SUGGERIMENTI GUIDA PER INVENTARE E CREARE LO SPETTACOLO
- 48 VALUTARE LA QUALITÀ DEL PROGETTO DI SPETTACOLO
- 51 PREPARARE I GRAFICI CON METODO
- 51 PRECAUZIONI DA ADOTTARE QUANDO SI CREANO GRAFICI AL COMPUTER
- 52 TERMINOLOGIA PER DRILL E GRAFICI
- 53 SVILUPPARE TECNICHE DI DISEGNO PER SCRIVERE I DRILL
- 57 POSIZIONAMENTO
- 60 GRAFICI ABBREVIATI
- 61 DISEGNARE FORME A CUMULO, INCROCIATE E ADIACENTI
- 62 SIMBOLI PER I GRAFICI
- 63 GRAFICI COMPUTERIZZATI
- 65 PROSPETTIVA
- 70 I NOVE CONCETTI BASE DEL MOVIMENTO
- 74 POSIZIONAMENTO DEGLI STRUMENTI E DEI GRUPPI AUSILIARI
- 77 FATTORI CHE INFLUENZANO IL SUONO
- 77 POSIZIONARE I GRUPPI AUSILIARI
- 79 COORDINAMENTO DI SUONO E MOVIMENTO
- 82 FOGLIO PER LA PROGETTAZIONE DELLO SPETTACOLO

8 ELEMENTI DI DIREZIONE

- 83 POSIZIONE DELLA MANO DESTRA E POSTURA DI BASE
- 84 GESTI STILISTICI DELLA MANO DESTRA
- 84 GESTI STILISTICI DELLA MANO SINISTRA
- 85 LA PULSAZIONE PREPARATORIA
- 86 FORMULE DI DIREZIONE DI BASE
- 86 ARTICOLAZIONE DI BASE
- 87 LA MANO SINISTRA
- 88 ALCUNI GESTI ESPRESSIVI FONDAMENTALI
- 88 SUDDIVISIONE DELLE FORMULE DI DIREZIONE
- 88 I TRE TIPI PRINCIPALI DI CHIUSURA
- 90 SVILUPPARE UNO STILE DI DIREZIONE INDIVIDUALE
- 90 LO STILE DI DIREZIONE DEL DRUM MAJOR
- 91 ESERCIZI DI DIREZIONE
- 93 DEFINIZIONI MUSICALI DI BASE
- 97 TABELLE DI TRASPOSIZIONE
- 99 TEST DI DIREZIONE
- 105 ESERCIZI PER LA DIREZIONE DEI TEMPI COMPOSTI

9 IL DRUM MAJOR

- 106 IL RUOLO DEL DRUM MAJOR
- 107 PRESENZA SCENICA
- 107 SALUTI
- 109 MOVIMENTO DELLE BRACCIA
- 109 ALLESTIRE L'ESIBIZIONE
- 110 SEGNALAZIONI CON LA BACCHETTA
- 113 SEGNALAZIONI CON LE MANI
- 116 SEGNALAZIONI CON LA MAZZA

APPENDICE: TRADUZIONE DEI PRINCIPALI TERMINI INGLESI

- 120 SEGNALI DA PARATA
- 120 ORDINI VERBALI
- 120 PASSI DI MARCIA

Le marching bands e i drum corps si sono evoluti per decenni. Dal fornire intrattenimento durante gli eventi sportivi e nelle parate fino ad esibirsi in sofisticate competizioni e festival, le differenze tra queste organizzazioni rendono difficile definire procedure comuni applicabili a ogni situazione. Non ci si sorprende, quindi, della mancanza di una reale standardizzazione della terminologia, e dell'assenza di metodi d'insegnamento o tecniche per il disegno dei drill comprensibili a livello universale. Alcune organizzazioni di marching bands hanno cercato di colmare queste lacune sviluppando metodi propri per diventare più efficienti e raggiungere una certa coerenza nello sviluppo di gruppi di esecutori di alto livello.

Ho sviluppato e perfezionato questo manuale in molti anni. "Il sistema" è una risorsa per coloro che cercano di creare o migliorare la loro metodologia per sviluppare una marching band. Il termine "sistema", per quanto riguarda questo manuale, significa "la maniera di fare le cose". Le informazioni sono strutturate in modo da essere facilmente adattabili a una varietà di stili e tipi di marching band.

Le grandi marching band e i grandi drum corps nascono da una solida base di elementi fondamentali. Le esibizioni di marcia sono meramente un'estensione e una variazione delle basi. La qualità dell'esibizione migliora in modo direttamente proporzionale alla maturazione degli elementi fondamentali. La mia speranza è che coloro che sono responsabili di qualsiasi aspetto dell'insegnamento o dell'amministrazione di una marching band si rendano conto del significato di creare un "sistema" per i loro studenti, e che capiscano l'importanza di sottoporsi ad un processo d'apprendimento costante per sviluppare le proprie capacità e raggiungere le competenze necessarie per essere leader validi.

Gary E. Smith

Direttore di banda associato e direttore dei
Marching Illini, Emerito, Università dell'Illinois,
Urbana-Champaign.

3 PROCEDURE PER LE PROVE DELLA MARCHING BAND

PROVE EFFICACI PRODUCONO RISULTATI EFFICACI

Ogni marching band deve sforzarsi di ottenere un impatto visivo e un suono caratteristici. Tutti gli elementi visivi definiscono lo stile di una marching band, comprese le uniformi, il tipo di drill, gli elementi base della marcia, le dimensioni della banda e l'uso di gruppi ausiliari. Lo stile musicale, cioè come una banda suona in generale, è determinato da fattori quali le dimensioni della banda, la disposizione degli strumenti, le tecniche di orchestrazione, il tipo di musica, l'interpretazione, e altri elementi musicali.

Lo stile di marcia e musicale è determinato in primo luogo dagli elementi base e dal modo in cui essi vengono applicati durante l'esecuzione. Il grado di efficacia è determinato dall'efficienza con cui questi elementi base sono stati appresi e applicati. Ne risulta che il processo d'insegnamento durante le prove deve essere organizzato, diretto, produttivo, coerente, ed efficace.

Siccome ogni movimento, compresi il drill e la coreografia, è un'estensione o una variazione degli elementi fondamentali, è fondamentale che i rudimenti della marcia siano insegnati così bene che tutti gli esecutori siano capaci di ripeterli con precisione, sicurezza, e uniformità. Le grandi marching band danno importanza agli elementi che rendono possibili i drill e la musica, piuttosto che all'esecuzione in se stessa.

Di conseguenza, la PROVA diviene l'aspetto più importante nel processo d'apprendimento, perché è durante le prove che tutti gli elementi base della musica e della marcia vengono definiti, esercitati e perfezionati.

Prove efficienti sono la chiave per lo sviluppo di marching band che si distinguono. Purtroppo, la qualità di molte marching band risente di procedure inadeguate durante le prove. Alcune tra le ragioni più comuni che rendono le prove inutili includono:

tempo sprecato

paura e stress

metodi d'insegnamento noiosi

ritmo d'insegnamento inadeguato

terminologia non spiegata

istruttore non entusiasta

poca disciplina e scarsa concentrazione degli studenti

tecniche d'insegnamento non produttive

obiettivi a breve e lungo termine non definiti

responsabilità del personale di supporto non definite

istruzioni non chiare

insufficiente aiuto individuale

programmi che non vengono rispettati

movimenti non definiti nel dettaglio

nessun modello o dimostrazione visiva

scarsa logistica riguardo ai materiali per le prove

istruttore impaziente

non-adesione ai programmi annunciati

leader studenti preparati in maniera inadeguata

personale visto o trattato in maniera disuguale

Atteggiamenti positivi, buona disciplina ed entusiasmo sono il risultato dell'esperienza del successo durante prove entusiasmanti, produttive ed efficaci. Quando le prove danno frutti, gli studenti sono motivati perché ne gustano i risultati. Sanno che si sta facendo un progresso. L'orgoglio e la dedizione degli studenti crescono in modo direttamente proporzionale al livello dei risultati ottenuti durante le prove.

Gli atteggiamenti salutari sono un prodotto del successo. Il successo genera successo. Il fallimento genera cattivi atteggiamenti.

I CINQUE ELEMENTI BASE PER UNA BUONA MUSICALITÀ

Le prove musicali dovrebbero essere attentamente programmate tramite l'identificazione obiettivi e metodi specifici. Pianificate ogni prova con lo scopo di risolvere i problemi musicali più immediati. Preparatevi a esemplificare i problemi musicali cantando o suonando le parti.

Iniziate ogni prova con una procedura di riscaldamento e intonazione mirata a migliorare la musicalità degli studenti. Il riscaldamento deve essere produttivo, con obiettivi al breve e lungo termine ben definiti. Assicuratevi che le procedure non diventino noiose, prevedibili e disorganizzate. Qualunque sia il metodo usato, gli esercizi devono produrre una maturità progressiva nella musicalità generale.

Prove ben organizzate e produttive non solo migliorano la musicalità, ma aiutano anche a sviluppare atteggiamenti positivi e buone abitudini. Se si perde tempo, gli studenti iniziano a perdere interesse e ne potrebbe risultare un comportamento controproducente.

L'obiettivo primario di qualsiasi prova musicale è migliorare ogni musicista sotto alcuni aspetti esecutivi. L'istruttore deve comprendere le qualità di una buona musicalità e applicare nelle prove di gruppo o nelle osservazioni individuali metodi opportuni finalizzati al miglioramento. Le prove più efficaci sono quelle che danno importanza a ciò che rende possibile la musica piuttosto che alla musica stessa.

Anche se le seguenti qualità sono definite separatamente, sono correlate l'una all'altra e si influenzano a vicenda.

1. **SUONO** - Breve definizione: qualità del suono.

Ogni esecutore deve sforzarsi di produrre il miglior suono possibile. Perché questo possa accadere, ogni musicista deve avere un concetto mentale del suono che desidera. Un esempio di bel suono può essere fatto da un elemento della banda, un esperto, un istruttore o venire dalle registrazioni di musicisti di rilievo.

Gli studenti hanno bisogno di essere continuamente esposti a modelli di bel suono. Idealmente, questo suono caratteristico deve essere uniforme all'interno di ogni sezione. Una volta che gli studenti hanno un'idea di come deve essere il loro suono, è necessario che comprendano quali sono i fattori che influenzano il suono, tra cui buone tecniche di respirazione, imbocatura, postura e materiali.

Sviluppare un bel suono a qualsiasi livello dinamico è un impegno che dura tutta la vita. È importante che gli esercizi musicali inclusi nelle prove permettano una costante maturazione. Si deve sconsigliare agli studenti di suonare a livelli dinamici estremi, cosa che produce un brutto suono e una cattiva intonazione.

2. **INTONAZIONE** - Breve definizione: corretta altezza sonora.

Intonazione e suono sono inseparabili perché entrambi sono influenzati dagli stessi fattori. Quando gli esecutori suonano indipendentemente, l'obiettivo deve essere suonare intonati con il gruppo ascoltando i rapporti d'altezza. Quando si suona in gruppo, gli esecutori devono ascoltarsi e confrontare il loro suono con quello degli altri, e fare opportune modifiche. L'obiettivo è imparare ad ascoltarsi e a adattarsi al centro d'intonazione del gruppo.

IL CENTRO D'INTONAZIONE DI UN GRUPPO È LA MEDIA DI TUTTE LE VARIAZIONI D'ALTEZZA PRODOTTE DALL'INSIEME. Se tutti suonassero un *Sib* (nota reale) in un gruppo strumentale, alcuni potrebbero essere crescenti e altri calanti. Se si chiedesse loro di cantare quella nota, ne risulterebbe probabilmente un'intonazione uniforme. Questo "centro d'intonazione" è la media di tutte le altezze generate dall'insieme. Quando si suona uno strumento, è facile produrre una nota senza essere perfettamente intonati, quando si canta bisogna concepire la nota prima mentalmente e poi adattarsi con la voce. Per imparare a trovare l'intonazione corretta quando si suona, si può usare il seguente procedimento:

* Suonate la nota d'intonazione, basandovi su un esecutore o un dispositivo per l'intonazione. Questa è la nota di riferimento, o centro d'intonazione, cui tutti si devono adeguare.

- * Fate intonare a tutti la nota a bocca chiusa (in questo modo è più facile ascoltarsi). Questo obbliga gli studenti ad ascoltarsi e trasferire la nota in un processo mentale.
- * Insegnate agli studenti a adattare la nota che stanno suonando a quella che stanno cantando. Questo li spinge a adeguarsi alla nota che hanno memorizzato.
- * Intonatevi sempre dallo strumento più grave al più acuto. In questo modo è più facile per gli studenti sentirsi quando entrano, costruendo l'intonazione sui suoni musicali più gravi.
- * Mentre il gruppo s'intona, gli esecutori non devono smettere di cantare se non quando suonano il loro strumento.
- * Quando ci si intona sezione per sezione all'aperto, un esecutore per sezione deve intonarsi al suono di riferimento usando questo metodo, e poi trasferirlo ai suoi compagni di sezione.
- * Intonate sempre il gruppo nelle stesse condizioni climatiche in cui dovrà suonare.
- * Quando la temperatura è estrema, permettete al centro d'intonazione di fluttuare.

Infine, chi suona uno strumento a fiato deve imparare ad applicare questo processo mentre suona. Si tratta di un processo costante, consistente nell'ascoltare se stessi, confrontarsi con l'intero gruppo e adattarsi per eliminare differenze individuali.

3. **INSIEME** - Breve definizione: due o più musicisti che suonano insieme.

Il concetto d'insieme è sfaccettato, e involve essenzialmente la conformità di suono tra diverse combinazioni di fattori musicali. L'insieme potrebbe ad esempio includere la compatibilità di melodia e l'accompagnamento, di legni e ottoni, di percussioni e fiati, delle prime parti con le seconde e terze, ecc. Ogni aspetto della musica influenza l'insieme, compresi il ritmo, il fraseggio, il suono, l'intonazione, l'articolazione, il volume e l'equilibrio.

Le chiavi per un buon insieme sono la **RELAZIONE** e il **CONFRONTO**, ovvero come gli elementi musicali si influenzano l'un l'altro. Gli studenti devono imparare ad ascoltare queste relazioni e a fare opportune modifiche per correggere le **INCOMPATIBILITÀ**.

4. **EQUILIBRIO** - Breve definizione: la totale compatibilità dei suoni. L'equilibrio è determinato dalle relazioni. Gli stessi fattori che influenzano l'INSIEME hanno effetto anche sull'EQUILIBRIO. C'è un'idea errata secondo la quale il volume è l'unico fattore per stabilire un buon equilibrio. Anche se le dinamiche scorrette sono la causa più comune di un cattivo equilibrio, esso può essere influenzato anche da differenze nell'intonazione, nella disposizione strumentale, nella distribuzione delle parti, nell'articolazione, nella disposizione sul campo, nella direzione in cui sono rivolti gli strumenti, e nello stile. Ci sono tre tipi principali di equilibrio:

EQUILIBRIO SONORO: equilibrio dei vari raggruppamenti strumentali.

EQUILIBRIO ARMONICO: equilibrio tra le note degli accordi.

EQUILIBRIO DI SEZIONE: equilibrio tra le sezioni della banda.

Raggiungere un buon equilibrio è un processo continuo consistente nel fare continui confronti. I singoli devono ascoltarsi in relazione agli altri e adattarsi a loro per equilibrare i vari raggruppamenti. Ognuno deve impegnarsi per ottenere un suono caratteristico che sia uniforme all'interno della sezione e in rapporto con le altre.

Durante il riscaldamento, esercitatevi nell'ottenere l'equilibrio in accordi suonati da diversi gruppi strumentali, cosicché gli studenti imparino a sentire diverse relazioni tonali e armoniche.

5. **INTERPRETAZIONE E MUSICALITÀ GENERALE** - Breve definizione: tutti gli altri elementi musicali oltre al suono, l'intonazione, l'equilibrio o l'insieme. Perché la musica sia convincente e d'effetto, deve essere suonata con energia, espressione, stile, e maturità. Fattori chiave che contribuiscono all'interpretazione stilistica di un pezzo includono dinamiche, tempo, articolazione, fraseggio e tecnica.

7 PROGETTARE LO SPETTACOLO DI UNA MARCHING BAND

SUGGERIMENTI GUIDA PER INVENTARE E CREARE LO SPETTACOLO

Ci sono molti modi di progettare e creare lo spettacolo dall'inizio alla fine. La pratica più comune è scegliere prima la musica e poi progettare gli elementi visivi. Non ci sono regole fisse. I Cavaliers Drum e i Bugle Corps hanno infatti vinto i campionati mondiali creando prima i drill e componendo in un secondo tempo una musica originale che vi si addicesse.

Quello che segue è un SUGGERIMENTO di scaletta per il processo di progettazione di uno spettacolo completo:

SCEGLIETE LA MUSICA. Fate riferimento a "CONTENUTO SONORO" più avanti in questo capitolo per i dettagli riguardanti la scelta della musica. La scelta di una musica adatta è la cosa più importante nell'intero processo di progettazione. Quando scegliete la musica, prendete in considerazione l'idea di coinvolgere dei rappresentanti di ogni sezione della banda, membri dello staff, arrangiatori, scrittori di drill e istruttori dei gruppi ausiliari e delle percussioni. Questo farà crescere l'entusiasmo di tutte le persone coinvolte nei riguardi delle prove future e dello spettacolo. La musica scelta, oltre a piacere a tutti i partecipanti, deve essere impegnativa anche se nei limiti che permetteranno di raggiungere un alto livello di perfezione.

DIVIDETE LA MUSICA IN SEZIONI E ANALIZZATENE LA STRUTTURA. La musica deve essere organizzata in una sequenza logica. Di nuovo, fate riferimento a "CONTENUTO SONORO" più avanti in questo capitolo per i dettagli. Successivamente, è importante "sezionare" la musica o analizzarne la struttura in sezioni grandi e piccole (frasi). Servitevi del "FOGLIO PER LA PROGETTAZIONE DELLO SPETTACOLO" riportato più avanti nel capitolo. Questo processo serve a determinare le caratteristiche, gli effetti speciali e la struttura generale dei drill. L'obiettivo è raggiungere la compatibilità della struttura musicale con tutti gli elementi visivi.

PROCURATEVI DELLE REGISTRAZIONI, REGISTRATEVI E DISTRIBUITE LE REGISTRAZIONI. Tutta la musica dovrebbe essere registrata e duplicata per essere distribuita ai mazzieri, ai percussionisti, ai gruppi ausiliari, agli scrittori di drill e a tutti gli altri partecipanti. Queste registrazioni saranno usate per disegnare i drill, scrivere le parti delle percussioni, creare le coreografie dei gruppi ausiliari, far esercitare i mazzieri, insegnare i drill e fungere da risorsa per i capisezione. Le fonti includono le registrazioni promozionali delle case editrici, MIDI preparati dagli arrangiatori o una registrazione dal vivo della banda al completo o di un più contenuto gruppo di volontari. Una copia deve essere tenuta come riferimento per i capisezione e una per imparare i drill. L'originale deve essere conservato al sicuro per farvi riferimento in futuro. Man mano che si va avanti, si dovrebbero realizzare nuove registrazioni che riflettano i cambiamenti e i miglioramenti nell'esecuzione della musica.

DISEGNATE GLI ELEMENTI VISIVI DELLO SPETTACOLO. Il passo successivo consiste nel disegnare i drill, creare le coreografie per i gruppi ausiliari e progettare tutte le presentazioni dei numeri e gli effetti speciali. I dettagli su questo procedimento verranno esposti più avanti nel capitolo. I drill devono essere stampati e fotocopiati per tutte le persone coinvolte. Il processo d'insegnamento sarà molto più efficace se tutti hanno la possibilità di vedere la relazione tra il loro ruolo e la formazione totale. I gruppi ausiliari possono iniziare a imparare la loro parte durante i numeri in formazione statica.

IMPARATE LA MUSICA. È importante imparare la musica prima che venga insegnato il drill. Insegnare il drill quando la musica non è ancora stata preparata è una terribile perdita di tempo. Se possibile, la musica dovrebbe venire imparata a memoria. Quando iniziate a studiare la musica, provate i fiati e le percussioni separatamente. Questo fa risparmiare tempo perché i loro problemi musicali saranno diversi.

IMPARATE I DRILL. Mentre si sta ancora studiando la musica, iniziate a insegnare i drill usando delle registrazioni. Iniziate a imparare i drill senza gli strumenti se gli studenti usano i grafici. Usate il metodo della "SOVRAPPOSIZIONE" spiegato nel capitolo 3. Una volta che si è imparato un drill, rivedetelo con gli strumenti in posizione per suonare. Quando insegnate il drill assicuratevi di includere le angolazioni del corpo, le posizioni degli strumenti, i cambiamenti di direzione, le fermate, le partenze e gli effetti visivi. Comprendete anche i cambiamenti di tempo, i segni il passo e le prese. In altre parole, insegnate TUTTI gli elementi visivi.

COMBINATE LA MUSICA E I DRILL. Una volta che si è preparata la musica sufficientemente bene da essere sicura, iniziate a combinare drill e musica. Ripassate i drill col sistema della "SOVRAPPOSIZIONE" mentre suonate. Non è necessario aspettare che TUTTA la musica e i TUTTI drill siano imparati separatamente. Iniziate a combinarli ogni volta che entrambi sono pronti.

PERFEZIONATE LO SPETTACOLO. Secondo l'opinione di alcuni è meglio perfezionare lo spettacolo mentre lo si insegna, secondo altri è preferibile imparare tutto velocemente e rifinirlo alla fine. Nonostante queste differenze, rifinire lo spettacolo è un ulteriore processo a sé. Il buon senso dice che è meglio risolvere dapprima i problemi maggiori, per poi concentrarsi progressivamente su quelli più contenuti. Cercate di individuare quei problemi che potrebbero non essere risolti nemmeno con le prove e apportate le modifiche allo spettacolo il più presto possibile. Leggete il capitolo 3 per informazioni più dettagliate sul processo di sviluppo di precisione e stile.

VALUTARE LA QUALITÀ DEL PROGETTO DI SPETTACOLO

A prescindere dallo scopo o dallo stile dello spettacolo di una marching band, ci sono alcune caratteristiche da considerare nel valutare la qualità del progetto complessivo di uno spettacolo. L'esecuzione della banda può contribuire all'efficacia e al successo del prodotto finale o comprometterli. Le sezioni seguenti discutono i fattori fondamentali da considerare quando si inventa e progetta uno spettacolo per marching band.

Essenzialmente, la validità di uno spettacolo può essere esaminata in tre aree basilari:

I. CONTENUTO VISIVO

II. CONTENUTO SONORO

III. COORDINAMENTO DEI CONTENUTI VISIVI E SONORI

Qualsiasi altra considerazione verrà ritenuta una variazione o una sottocategoria di queste aree. Quando si esaminano questi fattori separatamente, si ricordi che tutti si influenzano a vicenda.

CONTENUTO VISIVO

Il contenuto visivo viene definito semplicemente come tutto ciò che si vede, cioè drill, coreografia, posture, passi di marcia, numeri ausiliari, drammaticità, effetti speciali, teatralità, uniformi o costumi, strumenti e allestimento delle formazioni.

- A. **COORDINAZIONE DELLA MUSICA AL MOVIMENTO.** Nella maggior parte dei casi, è la musica a dettare quale tipo di movimento si deve usare, come passi di danza, tipo di passo di marcia, movimenti degli strumenti, drill, o un numero ausiliario. Ciò può coinvolgere l'intero gruppo o unità più piccole. I movimenti o i drill possono essere fluidi, scattanti, ampi, compatti, curvi, o rettilinei. La scelta deve essere determinata dal carattere, dallo stile, dal tempo, dal volume e dal fraseggio della musica. Poiché il numero di possibilità è infinito, bisogna scegliere quella più appropriata.
- B. **PRATICITÀ.** Per coordinare il movimento alla musica, chi progetta lo spettacolo deve tenere in considerazione le dimensioni e le capacità della banda, lo scopo dell'esibizione e il tempo a disposizione per imparare e rifinire lo spettacolo.

- C. ORIGINALITÀ E CREATIVITÀ. Si possono creare idee nuove variando in modo creativo quelle vecchie. Chi disegna il drill deve evitare di imitare qualcosa in modo così esatto che i risultati siano prevedibili o triti.
- D. VARIETÀ E CONTRASTO. Sono molti i fattori che influenzano la varietà e il contrasto, come la copertura del campo, il tipo di drill, la forma delle varie figure, la posizione delle sezioni sul campo, i procedimenti di transizione, la distribuzione nel tempo degli effetti visivi, i diversi tipi di attrezzature e i cambi di costume. Evitate la prevedibilità, la ripetizione eccessiva, e noiosi tempi di sviluppo.
- E. RITMO E DISTRIBUZIONE NEL TEMPO. Lo spettacolo deve “muoversi” con un senso costante di progresso e compimento. In altre parole, tutti i movimenti devono “svilupparsi” e realizzare qualcosa di visivamente significativo. La combinazione di tutti i movimenti deve essere entusiasmante e non interrotta da “punti morti” o movimenti senza senso. I momenti di grande energia devono essere distribuiti strategicamente durante l’esibizione, in modo che lo spettatore abbia costantemente la sensazione che sta succedendo qualcosa. Alcuni “climax emozionali” saranno più intensi di altri. Ce ne dovrebbero essere almeno tre, all’inizio, a metà, e alla fine dello spettacolo.
- F. CONTINUITÀ. La continuità viene definita come il modo in cui viene organizzato il movimento. Le varie sezioni dello spettacolo devono collegarsi logicamente in modo che il movimento scorra continuo per la sua intera durata.
- G. ALLESTIMENTO E DISPOSIZIONE STRUMENTALE. Il posizionamento degli strumenti e degli altri gruppi durante lo spettacolo ha effetto sul fattore visivo di tutti i movimenti. Un allestimento appropriato può richiamare l’attenzione dello spettatore su parti diverse del campo o spostare il fuoco da una sezione della banda all’altra. Talvolta un drill può portare lo spettatore a scorrere con gli occhi tutta l’area dell’allestimento; altre volte può dirigere l’attenzione in un punto particolare.
- H. CHIAREZZA. Tutte le formazioni devono essere leggibili dagli spalti, con una buona profondità da cima a fondo. Tenete in considerazione la prospettiva (la differenza tra l’aspetto di una forma sulla carta e vista dagli spalti) ed evitate la confusione e di coprire alcune figure con altre. Evitate formule di spostamento intricate e scomode. La chiarezza deve essere evidente quando una forma è ferma o in movimento.
- I. STILE. Molti fattori determinano lo stile. Essi comprendono le uniformi, lo stile di marcia, la disposizione strumentale, la musica, i gruppi ausiliari, le combinazioni di colore di tutti gli attrezzi, la postura, e la dimensione del gruppo. I passi di marcia speciali, i movimenti di danza, i drill o altri effetti coreografici possono valorizzare lo spettacolo, a patto che gli esecutori siano abbastanza abili da compiere i movimenti del corpo con uno stile e un controllo adeguati.
- J. EFFICACIA. Si può progettare uno spettacolo appropriato sotto ogni aspetto ma che manca di efficacia. L’“effetto” si misura dalla risposta del pubblico. Acquisendo esperienza nel progettare gli spettacoli, si può sviluppare un “sesto senso” per prevedere come il pubblico reagirà a un certo tipo di movimento.
- K. QUALITÀ. Il modo in cui tutte le caratteristiche di uno spettacolo sono in relazione l’una all’altra determinerà il significato e la sostanza del prodotto.

RIASSUNTO. Quando si progetta il contenuto visivo di uno spettacolo, è importante ricordare che lo scopo ultimo del movimento è drammatizzare e valorizzare la presentazione musicale. Il movimento deve entusiasmare il pubblico facendo leva sul suo desiderio di essere intrattenuto da tutto ciò che sente e vede.

CONTENUTO SONORO

Il contenuto sonoro si definisce come tutto ciò che si sente durante lo spettacolo. Molte delle caratteristiche efficaci per quanto concerne il fattore visivo sono applicabili anche a quello sonoro.

PRESENZA SCENICA

La PRESENZA SCENICA è il contributo visivo del mazziere all'esibizione della banda. La presenza scenica del mazziere viene determinata dallo stile di direzione, dal modo di marciare e da abilità particolari come roteare la bacchetta o la mazza, suonare uno strumento, maneggiare vari attrezzi, ginnastica, danza, movimento delle braccia, inchini e saluti. La presenza scenica è un prodotto creativo delle basi. È il processo che conferisce uno stile proprio a ogni mazziere. Ricordate che non ci sono scorciatoie per il successo: le basi vengono prima.

SALUTI

Il SALUTO è diventato uno degli aspetti più significativi della presenza scenica del drum major. Indipendentemente dalla complessità e dalla creatività, ogni saluto è diviso in tre parti.

Il PRE-SALUTO è il movimento che porta alla posizione di saluto. La posizione di SALUTO si conclude con un movimento chiamato POST-SALUTO. Il seguente è un saluto militare standard:



Si noti che, nella posizione di SALUTO, le dita di entrambe le mani sono unite e i polsi dritti. Il gomito destro forma un angolo di 45 gradi col corpo. La mano sinistra è sul fianco, il gomito teso all'infuori e le dita unite e tese col pollice dietro al fianco.

Si dice PRE-SALUTO qualsiasi movimento che precede la posizione di SALUTO. Esso può essere un gesto sciolto o energico, complesso o semplice, veloce o lento, grande o piccolo. Il POST-SALUTO è una specie conclusione del saluto, di solito eseguita velocemente. Per quanto riguarda il saluto militare illustrato sopra, sarebbe appropriato fare un movimento di scatto verso la posizione di saluto seguito da un ritorno veloce alla posizione d'attenti. Di nuovo, il movimento deve essere di scatto, le dita unite e il polso dritto.

Si può creare un saluto d'effetto trasformando i movimenti veloci in lenti, quelli energici in sciolti, quelli ampi in contenuti, quelli semplici in complessi, quelli appena accennati in vistosi, e variando la posizione del corpo tramite rotazioni su se stessi, flessione delle ginocchia, pose particolari o altri movimenti caratteristici. Osservate gli altri drum major per avere qualche idea.

Per concludere, il tipo di SALUTO deve essere determinato dal buon gusto, dall'effetto che crea, dalla praticità e da un senso di dignità. Esso deve rispecchiare la competenza, la sicurezza, lo stile e l'orgoglio del drum major.