

BANDCOACHING

Handout

Zusammengestellt von Frank Folgmann

Frank Folgmann
Scharitzerstr.21
A-4020 Linz
frank.folgmann@liwest.at

I) INHALTSVERZEICHNIS

II) VORWORT

III) FRANK FOLGMANN INFO

KAPITEL 1 – DIE BANDGRÜNDUNG

1.1. Wie soll man anfangen?

1.2. Gründe Deine Band!

1.3. Die Musikersuche

1.4. Die Chemie

KAPITEL 2 – DER PROBERAUM

2.1. Equipment

2.2. Gesangsanlage - Mini-P.A.

2.3. Kleiner Tipp für Sänger & Rapper:

2.4. Lautstärke anpassen - Ohrschutz

2.5. Aufbau der Instrumente

2.6. DO's & DONT's

KAPITEL 3 - DIE ERSTE BAND-PROBE

3.1. Jam-Session

3.2. Songs nachspielen

3.3 Song-Sources im Internet

3.4. MIDI-Files

KAPITEL 4 – TIPPS FÜR DIE PROBENARBEIT

4.1 VOR DER PROBE

4.2. WÄHREND DER PROBE

4.3. Nützliche Probentechniken

4.4. Nach der Probe

KAPITEL 5 – PROMOTION UND ORGANISATION

5.1. Das Bandinfo

5.2. Die Internet-Seite

5.3. Erfolgreich Werben, gezielt den Verbraucher ansprechen!

KAPITEL 6 – DER AUFTRITT

6.1. Wie man ein Live-Programm zusammenstellt

6.2. Ansagen machen

6.3. Fehler? Nicht unbedingt egal, aber...

6.4. Programmgestaltung für Einsteiger

6.5 Setdauer

6.6. Zugabe mit eingeplant?

ANHANG

LINKS

BEISPIEL A)
BANDINFO

BEISPIEL B)
STAGE RIDER

BEISPIEL C)
SETLIST

BEISPIEL D)
CHECKLISTE FÜR DEN AUFTRITT

Frank Folgmann (B.A.)

Bands:

www.worldblue.at

www.apollo3.org

www.thebigeasy.at

www.mume.eduhi.at

geb 17.12.65 in Essen / BRD

- Studierte nach seiner Abiturprüfung 1985 am Schyrenngymnasium in Pfaffenhofen an der Ilm (BRD) Jazz und Populärmusik am Bruckner Konservatorium in Linz (Oberösterreich) bei Peter O`Mara und Adelhard Roidinger. Abschluß 1994.
- Tätigkeit in eigenen Ensembles ROI BLECH ORCHESTER, TOMA, ORGANIC TRIO
- 1992 stand er als Gitarrist beim „World of Jazz-Festival 1992“ an der Seite von Jim Pepper und dem Bassisten des Duke Ellington Orchesters Jimmy Woode.
- Es folgten Auftritte mit verschiedenen international bekannten Künstlern wie z.B. dem Schlagzeuger Doug Hammond von der „Family of Percussion“, dem kalifornischen Opersänger Dean Ely, der kanadischen Trompeterin Ingrid Jensen, der deutschen Big Band Legende Max Greger, Bill Ramsey, Gene Connors, Carl Drewo und dem Bruckner Orchester Linz unter der Leitung von Russel Davies (Voestival 2001).
- 1997 begleitete er zusammen mit der Ray Frick gegründeten „Red Eagle Blues Band“ der unter anderem der Pianist und Sänger John Lee Sanders (John Lee Hooker, Starship, Tower of Power) angehörte, eines der letzten Konzerte der Blues Legende Jimmy Witherspoon beim Festival Lent in Maribor (Slowenien).
- 1999-2001 Tourneen und Festivalauftritte in Deutschland, Slowenien, Schweiz und Österreich mit „John Lee Sanders and the Worldblue Band“.
- 2004 Tourneen und Festivalauftritte in Deutschland, Slowenien, Kroatien mit Sake and the Voodoo Hanks
- Seit 1992 ist er tätig als Musikpädagoge für E-Gitarre und „Musik und Medien“ am „Jazz Pop und Rock Forum“ Neuhofen a.d. Krems

DISKOGRAPHIE (Auswahl)

- 1994 CD „Schön“ Roi Blech Orchester
- 1996 CD „Funk“ Roi Blech Orchester
- 1996 CD „Frederic“
- 1998 CD „Live in town“ The Big Easy
- 1998 CD „From now on“ TOMA“
- 1999 CD „Sake and the Voodoo Hanks feat. John Lee Sanders“
- 2001 CD „The house is rockin““ The Big Easy Jive Club
- 2002 CD „World of Blue“ Sake and the Voodoo Hanks
- 2003 CD „100 Jahre Trierenberg Holding“ Jutta Grum (arrangements, guitars; producer)
- 2005 CD „Lounge crooning“ Rudy Pfann & Apollo 3

VORWORT

Was ist Bandcoaching ?

Bandcoaching ist ein Angebot des Landesmusikschulwerkes OÖ und der LMS Neuhofen an der Krems (www.musikschule.neuhofen.at) und soll Euch die Möglichkeit bieten gemeinsam mit Szene Musikern Eure Bandambitionen in die Tat umzusetzen und Eure Band zu einem erfolgreichen Projekt zu machen.

Bandcoaching umfasst die Hilfestellung bei der Bandgründung, Probengestaltung, Organisation, Promotion, Veranstalter Booking, Demo oder CD-Produktionen und alles was sonst noch zu einem erfolgreichen Projekt gehört.

Bandcoaching unterscheidet sich vom herkömmlichen Ensembleunterricht und ist als individuelle Hilfestellung für Euer ureigenes Bandprojekt gedacht. Das Coaching ersetzt allerdings nicht Euren eigenen persönlichen Einsatz für Eure Gruppe.

Ich habe für Euch ein wenig im Internet recherchiert und auf den folgenden Seiten eine Menge nützlicher Tipps für Euch zusammengetragen.

Die Tipps stammen vorwiegend von den Seiten

www.musikmachen.net

www.2sound.de

und wurden ergänzt mit meinen eigenen Aufzeichnungen aus dem Bandcoaching-Unterricht an der LMS Neuhofen a.d. Krems.

Viel Erfolg bei Euren Bandprojekten

Wünscht Euch

Frank Folgmann

KAPITEL 1 – DIE BANDGRÜNDUNG

1.1. Wie soll man anfangen?

Vielleicht hast Du bereits eine Vorstellung vom Musikmachen, interessierst Dich für ein bestimmtes Instrument oder eine Musikrichtung? Dann ist der erste Schritt ja schon fast getan.

Lass Dich auf keinen Fall von der Vorstellungen entmutigen, Musikmachen hätte in erster Linie mit dem Erlernen von Notenschrift und stupidem Üben zu tun. Das ist totaler Quatsch.

Jeder Mensch besitzt kreatives Potential und man kann inzwischen aus den unterschiedlichsten Perspektiven mit dem Musikmachen beginnen.

1.2. Gründe Deine Band!

Du hast schon mit dem Musikmachen begonnen? Du hast Dir sogar schon ein kleines Repertoire draufgeschafft und fragst Dich nun, wie es weitergehen soll?

Es wird höchste Zeit, dass Du Dich auf die Suche nach anderen Leuten machst! Gemeinsam Musikmachen macht doppelt Spaß, und es ist eine Herausforderung, die Dich auf Deinem Instrument immer besser werden lässt.

Egal ob Du Gitarrist bist, mit dem Computer Deine Tracks machst, lieber am Mischpult sitzt und Sound kreierst oder auflegst - erst wenn man mit anderen zusammenspielt, wird die ganze Sache richtig spannend. Musikmachen bedeutet vor allem kreativ sein. Wer zum ersten Mal einen Track auf Band oder CD gebracht hat und sich sein Werk dann anhört, kann die wichtige Erfahrung machen, etwas Eigenes erschaffen zu haben.

1.3. Die Musikersuche

Nun überleg dir was du so an Musik machen willst du brauchst dich da nicht festlegen aber manche Richtungen lassen sich nur schwer vereinbaren und das ist manchmal auch gut so aber das ist ein anderes Ding. Dies ist einfach wichtig für die Suche nach deinen Bandkollegen. Denn die werden sofort fragen, was für Musik du machen willst und dann hast du schon eine Antwort parat.

Einen gemeinsamen Nenner zu finden, gilt auch für das spielerische Können aller Beteiligten. Alle sollten ungefähr den gleichen Level haben, was man natürlich nur durch Ausprobieren herausbekommt.

Auch wenn jemand etwas weniger versiert auf seinem Instrument ist, muss das kein Beinbruch sein. In einer Band entsteht eine ganz spezielle Dynamik, von der alle Beteiligten den ultimativen Kick bekommen und sehr schnell auf ihrem Instrument besser und besser werden.

Tipp: Such Dir immer Leute, die ein klein wenig besser sind, als Du Dich selber einschätzt. Es ist eine große Herausforderung, durch die Dein Spiel schnell profitieren wird.

Eine Frage die natürlich immer wieder in diesem Zusammenhang auftaucht ist „Wo suche ich am Besten nach Musikern die zu mir passen ?“

Fangt einfach in Eurem Bekanntenkreis und im näheren sozialen Umfeld wie z.B. Eurer Schule an zu suchen !

Die Leute kennt Ihr schon ein wenig und Ihr wisst wie sie spielen, wie sie drauf sind und ob sie zu Euch passen.

Ihr könnt natürlich auch eine Anzeige in den Musikgeschäften in Eurer näheren Umgebung aufhängen, auf Musikseiten im Internet eine Anzeige posten oder Flyer drucken lassen und Sie hinter jede Windschutzscheibe klemmen. Der Fantasie sind da keine Grenzen gesetzt, Hauptsache Ihr habt Erfolg bei der Suche.

1.4. Die Chemie

Das spielerische Können solltest Du aber nicht über alles stellen, denn noch viel wichtiger ist es - insbesondere für den Einstieg -, dass die Chemie in der Band stimmt.

Selbst wenn alle Beteiligten sehr versiert auf ihren Instrumenten sind - wenn man sich auf persönlicher Ebene nicht versteht, wie soll man dann gemeinsam mit der Musik seine Ideen verwirklichen, seine Gefühle zum Ausdruck bringen.

Was spricht dagegen, sich erst einmal zu treffen, ohne gleich mit dem Spielen loszulegen, um sich z.B. gegenseitig die Lieblings-Tracks vorzuspielen.

KAPITEL 2 – DER PROBERAUM

Schade, dass nicht alle den Spaß teilen können, den man selber am Musikmachen hat. Und nicht immer sind die ersten musikalischen Gehversuche für Unbeteiligte ein Hörgenuss. Musikmachen ist nun mal meistens mit einer gewissen Lautstärke-Entwicklung verbunden.

Bei Zimmerlautstärke rocken - wie soll das gehen?

Es müssen Räumlichkeiten her, in denen man ungehindert Musikmachen kann, ohne damit anderen damit auf den Wecker zu gehen, es sei denn, man will genau das... :-)

Hier einige Ideen zur Gestaltung des Proberaums...

2.1. Equipment

Schon im Proberaum sollte man auf einen guten Sound achten. In vielen Fällen ist es ausreichend, wenn jeder sein Instrumentarium mitbringt, das heißt, jeder bringt sein Instrument und die eigene Verstärkung mit.

2.2. Gesangsanlage - Mini-P.A.

Sänger, Rapper, Keyboarder, DJs oder z.B. Saxophonisten werden in den seltensten Fällen ihren eigenen Verstärker mitbringen und brauchen eine P.A. - ein Mischpult mit Verstärker und Boxen.

2.3. Kleiner Tipp für Sänger & Rapper:

Schafft euch ein kleines Mischpult, ein einfaches Effektgerät für Hall und Echo sowie aktive Monitorboxen an. Wer nicht gleich in einer Klein-P.A. investieren will, hat sein Geld zumindest in Gerätschaften investiert, die man ebenso auf der Bühne einsetzen kann, um seinen ganz persönlichen Monitorsound zu fahren.

2.4. Lautstärke anpassen - Ohrschutz

Wichtigster Punkt ist ein ausgewogenes Lautstärkeverhältnis aller Instrumente. Die Lautstärke beim Proben sollte nicht zu groß sein, allerdings gibt es Musikrichtungen, bei denen es einfach rocken muss. Dann bitte an Ohrschutz denken.

2.5. Aufbau der Instrumente

Das gegenseitige Hören ist ebenso wichtig wie die Möglichkeit, beim Spielen Blickkontakt zu haben. Im Idealfall könnt ihr euer Setup im Proberaum so platzieren wie es in etwa dem geplanten Bühnenaufbau entspricht. So könnt ihr die Überraschung verhindern, die ansonsten beim ersten Gig ansteht, wenn ihr mit komplett anderen akustischen Gegebenheiten konfrontiert werdet.

Auch beim Aufbau der Instrumente im Proberaum spielt das Thema Akustik eine Rolle. Baut die Verstärker und Boxen am besten so auf, dass alles zusammen einen kompakten Sound ergibt.

2.6. DO's & DONT's

a) Stromversorgung

- Ist das Netz hoch genug abgesichert und mit Null-Leiter versehen?
- Kein Kabelsalat auf feuchtem Boden. Netzkabel sind auf Dauer nicht trittfest und nicht für feuchte Räume geeignet.

b) Gegen Brummschleifen

- Jeder Musiker hat seine eigene Steckdosenleiste, in die alle Geräte zusammengesteckt werden, auch Effektgeräte (Stern-Erdung-die Steckdosenleisten werden zu einem Punkt zusammengeführt, z.B. Kabeltrommel).

c) Die Kabel

- Nur hochwertige Netzkabel und Verbindungs- und Instrumentenkabel mit Knickschutz und Zugentlastung verwenden. Dazu gehören hochwertige Stecker. Bei Auftritten und Proben wird ja oft umgesteckt.
- Kein Netz- und Instrumentenkabelsalat! Dies kann besonders bei Mikrokabeln zu Brummeinstreuungen führen. Noch ein Schuß Bier drauf, und es kann leicht durch winzige Bruchstellen zum Ableben von Geräten und Kollegen führen.
- Für schnelles Auf- und Abbauen Kabel beschriften. Wie lang? Welche Polung? Welche Stecker? Lautsprecher- oder NF- Kabel?
- Möglichst wenig Adapter verwenden, sie belasten die Buchsen mechanisch und sind eine Korrosionsquelle mehr, die zu Knacken und Brummen führt.
- Stromversorgungskabel so kurz wie möglich halten, um Einstreuungen zu vermeiden.
- Keine konfektionierten NF-Kabel aus dem Baumarkt verwenden. Sie sind zwar preiswert, halten aber keine großen Belastungen aus und "klingen" meist schlecht.

d) Zubehör und Sonstiges

- Keine billigen Mikrohalter verwenden. Schnell ist ein Mikro heruntergefallen und das verzeihen selbst dynamische Mikros schwer.
- Bass zu schwach: In Wandnähe aufstellen. Bei Dröhnen: Auf einen Stuhl o.ä. stellen.
- Unbedingt Instrumentenständer verwenden. Wie schnell hat man seine geliebte Gitarre oder Sax umgerannt...
- Klarer Gitarrensound: Verstärker hochstellen.
- Schlagzeug möglichst nicht in eine Ecke quetschen, klingt matt oder dumpf in isolierten Räumen.

- Schlagzeug: Mehr Kessel-sound durch Reflektoren hinter dem Set an der Wand (Oft reicht Pappe) - Snare wird knackiger.
- Räume die zu hallig sind, mit Teppichen auslegen und zur Not mit Decken an der Wand bedämpfen. So hat man mehr Kontrolle über den Gesamtsound.
- Gesang: Eventuell einen Kopfhörer für SängerIn, damit er/sie sich hören kann. Lautstärke des Summensignals für Vocals sollte regelbar sein. Eventuell kleinen Kopfhörer-Amp verwenden (Bringt besseres Timing und Intonation).
- Möglichst keinen Räucher-keller mit Bierstube einrichten - ist ungesund und schadet den Geräten und auch allen Kontaktstellen. Leider auch in den Geräten.
- Last not Least: Sind die Geräte versichert? Preiswerter als man denkt... (Hausrat-Versicherung)

KAPITEL 3 - DIE ERSTE BAND-PROBE

Du hast Leute und einen Raum gefunden, alles eingerichtet? Okay, dann kann's ja losgehen. Aber das ist meistens leichter gesagt als getan. Habt Ihr schon eine Idee, was ihr spielen wollt?

Wenn jeder gleich drauf los spielt, wird die erste gemeinsame Session vermutlich im Chaos enden, je nach dem, wie weit jede(r) Einzelne ihr (sein) Instrument beherrscht. Eine gute Jam-Session setzt schon etwas an Erfahrung voraus.

Keine Panik, das ist alles kein Problem - man kann sich helfen. Hier ein paar Ideen

3.1. Jam-Session

Gut ist es, wenn man zumindest einen Rhythmus findet und ein paar Akkordfolgen abspricht, über die man jammen kann.

Das heißt, auf Basis von Rhythmus und Harmonien lässt sich jeder etwas einfallen, versucht ein musikalisches Motiv zu finden, mit dem er beim Zusammenspiel seinen "Senf dazugeben kann".

Das braucht etwas Zeit, denn das Zusammenspiel muss sich entwickeln. Das Wichtigste dabei ist, dass man sich gegenseitig zuhört - dann wird' nach einer Weile schon klappen.

3.2. Songs nachspielen

Eine gute Möglichkeit, das Zusammenspiel zu üben, ist das Nachspielen bekannter Songs. Das Gute daran ist: jeder kann seinen Part einüben, sodass man sich bei der Probe ganz und gar auf das Zusammenspiel konzentrieren kann. Gerade für die ersten Versuche ist dieser Weg zu empfehlen.

So lernt man sein eigenes Spiel im Zusammenspiel mit den anderen besser einzuschätzen, und man merkt gleich, ob man einen Part spielen kann oder ob man besser noch mal ein wenig an seinem eigenen Spiel feilen sollte.

Wo bekommt man Material zum Nachspielen?

Da gibt's verschiedene Möglichkeiten:

SONGBOOKS

Songbooks enthalten meistens neben den Songtexten auch Akkorde, die in Symbol-Schrift und/oder als Gitarrengriffbilder angegeben werden. Beides - Songtexte und Akkorde - stimmen nicht immer. Dafür gibt es zwei Gründe: die Person, die den Song transkribiert hat, hat mal nicht sooo genau hingehört oder es ist - wie in den meisten Fällen - eine vereinfachte Version, die auf die Feinheiten des Originals verzichtet.

SONGS "RAUSHÖREN"

Für absolute Anfänger ist das nicht immer so einfach. Auch wenn diese Methode etwas zeitraubend ist - man lernt sehr viel dabei. Außerdem ergibt sich für Nicht-Notenleser kaum eine andere Möglichkeit.

DIE MISCHUNG AUS BEIDEN PUNKTEN

- Besorg Dir das Songbook mit dem Song, den Du nachspielen möchtest. Falls Dir Noten und Harmonien nichts sagen, besorg Dir am besten eine Akkord-Tabelle für Dein Instrument dazu, so etwas ist ohnehin sehr nützlich.
- Orientiere Dich anhand des Songbooks, um das Grundgerüst des Songs aufzubauen Akkorde, Rhythmik etc.
- Jetzt höre Dir den Song sehr intensiv mehrere Male an und vergleiche die Sachen, die Du aus dem Songbook übernommen hast, mit dem Original.
- Versuche dann, die Töne bzw. Motive, die Dir fehlen, auf Deinem Instrument nachzuspielen.

3.3 Song-Sources im Internet

Wenn Du im Musikgeschäft nicht das richtige Songbook finden kannst, dann solltest Du bei OLGA vorbeischaun. Das Online Guitar Archive - OLGA - ist der wahrscheinlich umfangreichste Pool mit Song-Material.

Die meisten Songs werden hier zwar nur als einfache Leadsheets (Text plus Akkorden) angeboten, aber man kann alles als Text-Dateien kostenlos herunterladen - da kann man sich wohl kaum beschweren.

3.4. MIDI-Files

Eine weitere Quelle für Song-Vorlagen sind MIDI-Files, die einige Hersteller für (fast) jeden Song anbieten können.

MIDI-Files bieten einige Vorteile:

- Sie enthalten alle Instrumente in separaten Spuren. Mit Hilfe eines Sequenzer-Programms kann man diese solo abhören, als Notation anzeigen lassen und ausdrucken.
- außerdem sind Texte darin enthalten.
- Ebenfalls als einzelne Spur ist der Drum-Part vorhanden. Diesen kann man mit Hilfe der Editoren des Sequenzers auch als Pattern darstellen lassen. Auch wer nicht Noten lesen kann, ist damit in der Lage, einen Beat ganz einfach umzusetzen.
- darüber hinaus kann man mit MIDI-Files seinen eigenen Part einüben, indem man diesen im Sequenzer stummschaltet und den Rest des Songs als Playback benutzt.

Wenn Du Tipps zu Sequenzern, MIDI und Klangerzeugern brauchst, dann schau doch mal in den Sektor <http://www1.musikmachen.net/basics/index.html>,

"KEYBOARDS_MIDI"! Für einen Sequenzer muss man nicht viel Geld ausgeben. Es gibt sehr leistungsfähige Einsteiger-Programme und Shareware. Mehr darüber unter "COMPUTER_MUSIK".

KAPITEL 4 – TIPPS FÜR DIE PROBENARBEIT

Probenzeit für eine Band ist ein kostbares Gut und mit zunehmendem Alter und den daraus wachsenden Verpflichtungen wird es immer schwieriger gemeinsame Termine zum kreativen Arbeiten an Eurer Musik zu finden. Jede Probe ist so gut wie Ihre Vorbereitung. Vielleicht tragen die folgenden Tipps ein wenig dazu bei Eure Proben etwas effektiver zu gestalten, damit Ihr Euer Ziel nicht auf Umwegen erreichen müsst.

Wenn man sich entschließt gemeinsam an einer Sache zu arbeiten und ein Ziel für die ganze Gruppe anstrebt, sollte man sich zu jeder Zeit bewusst sein, dass jeder in der Band verantwortlich ist für den Erfolg und den Misserfolg eines gemeinsam begonnenen musikalischen Unternehmens. Eine gute Probe beginnt somit ...

4.1 VOR DER PROBE

a) Probenplanung

So dumm, dass jetzt auch klingen mag in euren Ohren, plant schon im voraus und rechtzeitig, an was ihr in der Probe arbeiten wollt. Jeder von Euch hat dann die Gelegenheit sich auf das gemeinsame Arbeiten vorzubereiten. Das lässt im Idealfall keine Langeweile während der Probe aufkommen, weil jemand seinen Part nicht gelernt hat und das Ergebnis schlägt meist das von endlosen Jammereien um Längen.

b) Equipment

Sollte jeder sein Equipment checken. Es kann auf die Dauer sehr nerven und nimmt den Kollegen oft die Lust am Proben, wenn das Equipment des Bandkollegen ständig defekt ist, Mängel aufweist oder unvollständig ist.

Zu den häufigst vergessenen Sachen zählen:

Noten und sonstige Aufzeichnungen, Kabel, Mikros, Drumsticks, Texte ...

c) Stücke

Es empfiehlt sich sehr am Schluss einer jeden Probe klare Vereinbarungen zu treffen, welche Stücke als nächstes geprobt werden. Jeder sollte sich darauf vorbereiten und an den Stellen Arbeiten, die er noch nicht bewältigt, oder zu denen er noch keine Ideen hat. Endlose Jammerten bringen seltener den gewünschten Erfolg als konkret ausgearbeitete und gut überlegte musikalische Vorschläge.

d) Pünktlichkeit

Es ist nicht fair Eure Musikerkollegen warten zu lassen ! Bemüht Euch um pünktliches Erscheinen zur Probe. Wenn eine Probe z.B. um 14:00 Uhr angesetzt ist, sollte sie auch um diese Zeit beginnen. Wenn es möglich ist sollte der Aufbau der Instrumente und das Einstellen der Anlage schon vorher geschehen. Ihr habt dann Zeit Euch darüber klar zu werden was und welcher Reihenfolge etwas geprobt wird.

Wenn jemandem etwas dazwischen kommt, informiert Eure Kollegen. Das erspart einigen Frust und Reibungsverluste innerhalb der Gruppe.

e) Aufstellung

Überlegt Euch vorher schon wo jeder steht !! Stellt Euch so auf, das Ihr Euch untereinander gut seht und problemlos miteinander kommunizieren könnt.

Vermeidet unsinnige Positionierungen z.B. Bass und Schlagzeug 3 Km auseinander

f) Notenmaterial

Wenn ihr mit geschriebenen Noten arbeitet, schaut dass auch wirklich alle Noten zur Probe vorhanden sind. Es kommt leider sehr oft vor, dass nur ein Notenblatt für Keyboard, Bass und Gitarre da sind und man sich dann zusammenstellen muss wie am Altar bei der Erstkommunion. Es sollte für jeden eine Kopie für seine Stimme geben, in die man sich auch Notizen machen kann !

Wenn Ihr ohne Noten arbeitet, solltet Ihr Euch bald auf die Socken machen und Notenlesen lernen, oder zumindest Eure vereinbarten Abläufe der Songs niederschreiben !!

4.2. WÄHREND DER PROBE

a) Probenzeit

Teilt Euch Eure Probenzeit mit genügend Pausen ein. Probt nicht länger wie eine bis eineinhalb Stunden am Stück. Durchproben um jeden Preis bringt nichts, da die Konzentration sehr schnell nachlässt.

In der Regel finden die Proben von angehenden Rockstars in abgeschlossenen, oft luftdichten Räumen statt. Vergesst nicht zwischen drin für genügend Sauerstoff zu sorgen.

b) Lautstärke

Laut ist geil ! I know !! Aber leider nicht sonderlich gesund !! Da einige Kollegen von mir schon ernsthafte Schäden für Ihr Gehör davon getragen haben, möchte ich Euch nochmals darauf aufmerksam machen, dass Gehörschäden infolge zu hoher Lautstärke irreparabel sind.

Bemüht Euch um eine vernünftige Lautstärke beim Proben (vor allem die Herrn Schlagzeuger und Gitarristen !!) und den Vertretern der IG Schwermetall würde ich raten sich einen angepassten Gehörschutz anzuschaffen !!

Abgesehen von den drohenden gesundheitlichen Schäden, gehen viele Nuancen der Musik bei zu hoher Lautstärke unter.

c) Disziplin

Gemeinsames Arbeiten an Stücken und Arrangements erfordert von allen eine grosses Mass an Disziplin. Das erste Gebot einer jeden Probe heisst:

NICHT DAZWISCHEN SPIELEN, WENN JEMAND ETWAS SAGEN MÖCHTE ODER WENN DASS STÜCK UNTERBROCHEN WURDE !

Nichts ist nervtötender wenn jemand etwas sagen möchte und der Gitarrist noch schnell einmal das Riff übt, von dem er schon nächtelang träumt und der Schlagzeuger die Fills ausprobiert, die er schon seit Wochen spielen möchte oder der Bassist den Sound seiner Anlage in voller Lautstärke testen muss etc

d) Kollegialität und Fairness

Leider weiss ich aus eigener Erfahrung und eigenem Fehlverhalten, wie schnell man versucht ist einen Kollegen in der Band für das Nicht-Gelingen eines Stückes und des gesamten Projektes verantwortlich zu machen !

Versucht die Talente eines jeden Musikers in der Band optimal zu nutzen. Jeder hat etwas eigenes, dass er in die Band einbringen sollte. In der Rock und Popmusik gibt es genügend Stars die nicht in der Lage wären die 2te Übertrittsprüfung in der Musikschule zu schaffen und dennoch unsere Welt mit Ihrer Musik sehr bereichert haben.

In der Probe sollte genügend Platz und Toleranz vorhanden sein um alle Ideen eines jeden Musikers ausprobieren zu können oder zumindest diskutieren zu können.

Nehmt Eure Proben auf !!

Es hilft dabei eine Klärung in strittigen Fragen herbeizuführen, dient dazu sich ein objektives Bild über den momentanen Stand der Dinge zu verschaffen und beugt dem Vorzeitigen Vergessen von erarbeiteten Arrangements vor

Ich erinnere Euch noch einmal:

„Jeder Einzelne ist für das Gelingen der Band im gleichen Maß verantwortlich !“

4.3. Nützliche Probentechniken

a) Der Probenmitschnitt

Scheut Euch nicht Eure Proben wie auch immer mitzuschneiden. Bei strittigen Fragen hinsichtlich des richtigen Arrangements, eventuellen Spielfehlern und sinnlosen Vorwürfen ist die Aufnahme oft der beste Schiedsrichter. Ihr habt so auch immer ein gutes Bild über Eure bisherige Arbeit und könnt Euch ein eigenes Bild machen wo Ihr im Vergleich zu dem was Ihr erreichen wollt steht.

b) Groove-Training

Eine gute Übung ist es, wenn einzelne Instrumentengruppen einen Song durchspielen, also z.B. Drums und Bass, Gitarre und Keyboard. So kann man sehr schnell rhythmische oder harmonische Ungereimtheiten entlarven. Achtet unbedingt darauf, dass ihr einen guten Groove entwickelt, nur so kann einen wirklich druckvollen Sound erzeugen!

c) Timing

In der Regel bestimmt der Drummer das Tempo, da er einzählt und dann versucht, das Tempo über den ganze Song zu halten. Das ist eine verantwortungsvolle Aufgabe und vor allem harte Arbeit, bei der ihr euren Drummer so gut es geht unterstützen solltet, indem ihr immer euer eigenes Timing kontrolliert.

d) Timingkontrolle

Es ist sicher ab und zu von großem Nutzen ein Metronom oder einen Drumcomputer mitlaufen zu lassen !! Ihr erspart Euch und Eurem Drummer überflüssige Diskussionen !!

e) Die Schleife

Schwierige Stellen die von Euch nicht noch nicht bewältigt werden solltet Ihr Euch unter die Lupe nehmen ! Dazu verwendet man oft den Begriff „ ...lass uns das mal im Radl spielen“

Man loopt sozusagen die Stellen in einem Stück, die man genauer proben will und wiederholt sie eine Zeit ohne immer wieder erneut einzuzählen.

4.4. Nach der Probe

Nehmt Euch ein wenig Zeit um das Ergebnis Eurer Probe nochmals gemeinsam zu diskutieren. Redet offen und fair über die Dinge Euch gelungen scheinen und auch über die die Euch stören und an denen Ihr weiter arbeiten möchtet !! Es hilft nichts wenn sich bei dem einen oder anderen der Frust anstaut und er nicht damit rausrückt was ihn stört! Versucht Eure Kritik möglichst frei von Polemik und persönlichen Angriffen zu formulieren!! Wenn Ihr selber für irgendetwas kritisiert werdet, seid nicht gleich eingeschlappt und flüchtet Euch nicht in fadenscheinige Ausreden und eine unnötige Verteidigungsposition. Ich erlebe es leider viel zu oft, dass Bands an persönliche Eitelkeiten eines Einzelnen Musikers scheitern weil man das große und gesamte Bild aus den Augen verloren hat!!

KAPITEL 5 – PROMOTION UND ORGANISATION

Wie bekommt man eigentlich Gigs?

Um Gigs zu bekommen, braucht man Material, zur Präsentation der Band bei Veranstaltern - das nennt die Fachfrau "Promo-Päck". Was gehört da nun hinein?

Zu dieser Frage und den Aktivitäten, die dazu gehören, um die eigene Band zu "vermarkten", hier einige Ideen...

5.1. Das Bandinfo

Da die Medien, Veranstalter und schließlich auch der Konsument nicht nur die Musik, sondern auch die dahinter stehenden Personen kennenlernen möchte, braucht es zu jeder CD eine Bandinfo zu Promotionszwecken.

Die Bandinfo und das CD-Artwork sind die ersten Eindrücke, die ein Veranstalter, ein A&R Manager oder ein Mitglied der Wettbewerbs-Jury bekommt. Und wie die Psychologie uns sagt, ist der erste und der letzte Eindruck immer der "eindrücklichste". Deshalb sollte die Bandinfo ansprechend daherkommen und gleich das Bild, das ihr von eurer Band abgeben wollt verkörpern.

Das heißt nun nicht, dass ihr euch anstatt zu proben hinsetzen und lustige, farbige Bandinfos basteln sollt, sondern einfach etwas durchdachtes und vollständiges zusammenstellen, das eurer Band entspricht. (Keine handgeschriebenen Sachen!)

Inhaltlich sollte die Bandbio in gutem Deutsch (oder Englisch, aber dann bitte korrekt) und neutral in der dritten Person abgefasst sein. Also kein "...und 1996 haben wir uns dann gedacht...", sondern eher "...und bald nahm sich die Band vor..." Außerdem sollte man lieber kurze, aussagekräftige Sätze gebrauchen und nur das wirklich Wissenswerte abdrucken.

a) Infotext

Ihr solltet zwei unterschiedliche Infotexte verfassen:

1. einen kurz gefassten Text für die Presse und
2. ein ausführlicheres Band-Info für den Veranstalter.

Für die Veröffentlichung in der Tagespresse ist ein knapp formulierter Text mit allen Infos (Bandname, Musikrichtung, Referenzen...) angesagt. Je kürzer und je besser formuliert, desto größer die Chance, dass der Text abgedruckt wird.

Der längere Text sollte Infos zur Band sowie den den Bandmitgliedern enthalten, so etwas ist für den Veranstalter wichtig, der genauere Info wünscht. Schließlich möchte er genau wissen, was er einkauft...

b) Das Logo

wenn vorhanden und zusätzlich nochmal der ausgeschriebene Name der Band.

c) Eine kurze, prägnante Stilangabe

Lieber einfach "Punkrock", als "Melodic Skate Independent Heavy Garage Punk"

d) Die Besetzung

Name und Instrument, vielleicht hinter dem Namen noch den Jahrgang des Mitglieds

e) Dauer des Bestehens/Bandhistory

Auch hier liegt die Würze in der Kürze. Eher tabellarisch die Eckpunkte aufführen.

f) Highlights / Referenzen

Grosse oder aussergewöhnliche Konzerte, Erfolge, Fernsehauftritte, Veröffentlichungen, keine Besetzungswechsel und Jahresübersichten

g) Ziele

Was will die Band?

Plant sie den grossen Durchbruch, ist sie eine reine Hobby- oder gar Unterhaltungsband

h) Zitate aus den Medien

Je einen Satz mit Quellenangabe, keine ganzen zusammenkopierten Seiten

i) Eine komplette Kontaktangabe

Kontaktperson, Postadresse, E-mail, Telefonnummer(n), Website

j) Bildmaterial

Auch hier sollte man trennen zwischen zwei Variationen:

1. zum Abdruck geeignete Bilder (bei Tageszeitungen meistens schwarz/weiß), die nicht gleich eine halbe Seite beanspruchen. Der Bildausschnitt muss so gewählt sein, dass selbst bei starker Verkleinerung des Bildes bei Abdruck der Inhalt aussagekräftig bleibt.

2. Bildmaterial für den Veranstalter sollte informativ und stimmungsvoll sein und zu eurer Musikrichtung passen. Eine kleine Auswahl an Bildern - vielleicht auch Portraits der Bandmitglieder - machen einfach mehr her als z.B. Schwarzweiß-Kopien.

Für die Bilder auf der Webseite gilt: Auflösung 300dpi (Druckauflösung), sonst kann der Veranstalter oder die Presse nichts damit anfangen.

Internet-Seite

Ihr solltet so schnell wie möglich, eine Internet-Seite ins Netz stellen, die alle Infos zur Band, MP3-Demos und Pressematerial zum Download bietet.

Die Internet-Seite ist Promo-Päck und "Werbetrommel" zugleich, nur solltet ihr die Möglichkeiten des Internets nutzen, um auf eure Site aufmerksam zumachen. Das kann man z.B. mit der Teilnahme in Foren und Mailinglisten machen

Je interessanter die Seite gestaltet ist und je größer und aktueller das Informationsangebot, desto häufiger wird die Site besucht werden.

Das Erstellen einer Site ist gar nicht so schwer, demnächst findet ihr hier Workshops zu diesem Thema mit Site-Templates zum Downloaden.

Erfolgreich Werben, gezielt den Verbraucher ansprechen!

Habt ihr einen Gig klargemacht? Dann muss ja "nur noch" die Werbetrommel geschlagen werden, damit auch genügend Leute kommen.

Wer ist für die Werbung zuständig?

In der Regel ist dies der Veranstalter, der sich das Herstellen und Verteilen von Flyern und Plakaten aber auch gern mal spart.

Seid ihr selber Veranstalter, müsst ihr euch ohnehin um alles kümmern. Flyer kann man mit einem einfachen Grafik-Programm erstellen; die meisten Copy-Shops bieten preiswerte Möglichkeiten an, wenn man mit nur einer oder zwei Farben Flyer drucken lässt.

Allgemein gilt:

Bandinfos sollten, wie CDs, zu jedem Bandanlass (sprich Konzert, Radio, Fernsehen) mitgenommen werden, da Journalisten ihre Informationen oft ungerne selbst von der Website der Band kratzen, sondern lieber wortwörtlich ein gutes Bandinfo abschreiben.

Auch Tischkarten, Flyer, Visitenkarten etc. zum Auflegen bei den Konzerten fördern die Chancen einen Folge-Gig an Land zu ziehen.

KAPITEL 6 – DER AUFTRITT

6.1. Wie man ein Live-Programm zusammenstellt

Wie man das Programm gestaltet, hängt natürlich sehr von der Musikrichtung ab. Wenn auch die folgenden Ratschläge sehr unterschiedlich gesehen werden können, so dürften sie in den meisten Fällen aber zutreffen.

Vor allem die Dramaturgie des Programms ist ein Punkt, der von vielen Bands leider vernachlässigt wird. Als Musiker seid ihr in der Entertainment-Branche, und das Publikum kommt in eure Konzerte, um unterhalten zu werden.

Hier ein paar Tipps, die euch helfen können, eine professionelle Bühnenshow abzuliefern...

6.2. Ansagen machen

Ansagen sind sehr wichtig, und sie sollten klar und deutlich vorgetragen werden. Ob sie lang oder kurz, lustig oder traurig, doof oder intelligent sind, ist euch überlassen. Seid nur sicher, dass das Publikum euch inhaltlich und akustisch versteht. Also - bitte keine Band-internen Sprüche auf der Bühne!

6.3. Fehler? Nicht unbedingt egal, aber...

Eure Fehler innerhalb der Songs werden vom Publikum in fast allen Fällen nicht wahrgenommen. Deshalb lasst es euch auf keinen Fall anmerken, wenn etwas schief geht. Ist ein Fehler geschehen, vergesst ihn sofort und konzentriert euch auf die weiteren Songs.

Sollten technische Pannen auf der Bühne geschehen, lasst euch keine Panik anmerken. Überbrückt solche Situationen mit Humor und kümmert euch ums Publikum. Nie vergessen: there's no business like show business!

6.4. Programmgestaltung für Einsteiger

Für Einsteiger, die gerade ihre erste Band gründen, ist es vielleicht zunächst einfacher, mit dem Nachspielen von Stücken anzufangen. So kann man ebenfalls viel Erfahrungen sammeln, was die Dramaturgie und Bühnen-Routine angeht.

Ebenfalls sammelt ihr dabei wichtige Erfahrungen zum Schreiben eigener Songs, die ihr dann ja nach und nach ins Programm einflechten könnt, um zu schauen, wie sie beim Publikum ankommen.

6.5 Setdauer

Das erste Set vor der Pause sollte etwas länger sein wie das zweite. Die Konzentration des Publikums nach der Pause ist meist nicht mehr so groß wie vor

der Pause. Es macht generell einen besseren Eindruck wenn die Zuschauer nach einem kürzeren zweiten Set mit gutem Finale nach einer Zugabe schreien.

Eine durchschnittliche Konzertdauer beträgt in etwa 90 min. D.h. max 45-50 min für das erste Set. 30-35min für das Zweite.

6.6. Zugabe mit eingeplant?

Der erste Gig lief super, die Leute haben die Musik gefeiert, die Stücke kamen gut an - und jetzt schreien alle auch noch nach einer Zugabe! So soll es sein! Und was dann?

Es gibt zum Beispiel diese Möglichkeiten:

- "Okay, dann spielen wir unser Programm noch mal von vorn!"
- "Wir haben alle unsere Stücke gespielt, wir machen dann jetzt mal eine Session...!"
- "Dann folgt jetzt noch ein Blues in E!"

Punkt 1 geht vielleicht in Ordnung, die Punkte 2 und 3 sind aber schwer uncool!

Um solchen Verlegenheits-Jams aus dem Weg zu gehen, plant ihr besser von vornherein ein oder zwei Zugabestücke ein, es wirkt einfach professioneller, wenn man im tobenden Applaus noch mal auf die Bühne kommt und ganz cool seine Zugabe spielt.

Wichtig ist es, auch beim letzten Stück beim Publikum einen guten Eindruck zu hinterlassen.

LINKS

TIPPS FÜR BANDS

www.musikmachen.net

www.2sound.de

www.bandorama.ch

<http://spm-community.de>

TAB, LYRICS, CHORDS

www.harmony-central.com

www.guitaretab.com

www.tabrobot.com

SONGWRITING

www.musesmuse.com

SEARCHING THE INTERNET FOR A CERTAIN MIDI FILE

www.manythings.org/midi/search.html

BLANK MUSIC SHEETS

www.blanksheetmusic.net

www.musikwissenschaften.de/service/nb/index.htm

HOMERECORDING

www.homerecording.de

BEISPIEL A)

JOHN LEE SANDERS

&

THE VOODOO HANKS

contemporary new orleans show



John Lee Sanders

TOURNEE-ZEITRAUM

20. OKTOBER BIS 20. NOVEMBER 1999

BUCHUNGSOPTIONEN

- *JOHN LEE SANDERS & The Voodoo Hanks*

John Lee Sanders (Piano, Saxes, Lead Vocals) +Electric Guitar, Tuba, Drums, optional: Hornsection

CONTACT

WORLD BLUE OFFICE

Scharitzerstraße 21

A-4020 Linz

Telefon/Fax: +43 - 732 - 651654

Mobiltelefon: +43 - 664 - 4316404

e-mail: office@worldblue.at

<http://www.worldblue.at>



JOHN LEE SANDERS

john lee sanders, ein facettenreicher künstler (sänger, instrumentalist, performer, komponist, bildnerischer künstler), feierte bereits als zwölfjähriger erfolge bei major events und entwickelte sich im lauf der jahre zum virtuosen multiinstrumentalisten - piano, orgel, saxophon, flöte und gesang wurden zu seinen bevorzugten instrumenten. als pianist bewegt er sich stilistisch authentisch von jazz und blues bis hin zur interpretation klassischer klavierliteratur.

Seine spezialität ist „new orleans piano“ im stil von dr. john und professor longhair sowie hammond orgel in schwarzer gospeltradition. sein altsaxofonspiel brachte ihm anerkennende kritiken - unter andern von king curtis, maceo parker und david „fathead“ newman - ein. sein soul orientierter gesang mit einzigartiger charakteristischer stimme (dreieinhalb oktaven tonumfang, perfekte intonation, absolutes gehör) rundet sein künstlerisches persönlichkeitsprofil ab.

john lee sanders´ musikalischer stil wird von kritikern als synthese amerikanischer soul bzw. roots musik und modernem zeitgenössischem sound und kompositionsstil definiert. seine langjährige erfahrung als frontman und entertainer ermöglicht es ihm, mit jedem noch so intellektuell orientierten publikum eine ungezwungene atmosphäre zu schaffen und es zu „standing ovations“ zu motivieren.

langjährige kompositionserfahrung in verschiedensten musikalischen bereichen für kleine und mittelgroße ensembles bis hin zu big bands, orchetster und chor führte zu kompositionsaufträgen von den größten US radio- und tv-stationen, filmgesellschaften (twentieth century fox), multimedia events und werbeagenturen. seine arbeit brachte mehrere grammy awards und grammy nominierungen sowie andere international anerkannte preise ein.

ENGAGEMENTS (AUSWAHL):

john lee hooker * jefferson starship * stevie wonder * long john baldry * roy rogers & delta rhythm kings * buddy guy * chuck berry * percy sledge * little richard * smokey robinson * jimmy page (led zeppelin)

FESTIVALENGAGEMENTS (AUSWAHL):

new orleans jazz and heritage festival 1988 * memphis midsouth fair 1993 * san francisco blues festival 1996 * montreal jazz festival 1996 * temple bar blues fest - dublin/irland 1996 * house of blues 1996 * cambridge / new orleans 1996 * jazz lent - maribor / slowenien 1997 * regina folk festival 1998

EUROPATOURNEEN:

mit long john baldry: europa tourneen/bluesfestivals 1993-1997

mit roy rogers & the delta rhythm kings: frankreich, irland, 1996

jimmy witherspoon: slowenien/bluesfestivals 1997

DISCOGRAFIE (AUSWAHL):

„jealous“john lee hooker 1986 / rerelease 1996 virgin point blank
1996, grammy nominierung, beste blues LP
„silent treatment“long john baldry, 1996 EMI / capitol records
„chill out“john lee hooker, virgin point blank 1996
grammy award, beste blues LP 1996
„a thrill's a thrill“long john baldry, EMI capitol records, 1996,
„on stage tonight“long john baldry, hypertension, stony plain
live in hamburg 1995
„world blue“john lee sanders 1995
„mozart in rhythm & romance“john lee sanders 1997
„strokeland superbänd“strokeland superbänd 1997
original members of „tower of power“

weitere informationen finden sie in john lee sanders´ homepage: www.johnleesanders.com

PRESSE REAKTIONEN

It's amazing to me that an artist with John Lee Sanders' Talent should have to approach an European label to get his product out, though I guess that's an old story around here. Sanders is an amazing songwriter and producer. Although John is from Louisiana, he credits Long John Baldry with helping him rediscover the musical heritage of the region. The results are spectacular.

The pianist/saxman combines elements of Dr. John with those of several of the best piano based artists of the last 20 years- like Elton John, Stevie Wonder, Billy Joel, and Leon Russel for example - and holds his own with all of 'em. I'm not much into a couple of those guys, but when their style comes out of John Lee Sanders he's transformed it into something I like alot.

Not only that, but he takes a led Zeppelin song ("Black Dog") and shows those guys how that song should go, realizes its potential fully. He also covers Little Milton on "Who's Cheatin' Who?" This album is a tremendous discovery, and I just lucked onto it by running into Sanders at a party. Not only did he give me a copy, but he bought a subscription!

Marc Bristol - American Roots Music Magazine

I recently saw California based John Lee Sanders playing keyboards and sax with Roy Rogers & The Delta Rhythm Kings.(in the Jersey Islands, off the coast of France July 96) His sax playing reminded me of the great King Curtis. This Album shows a much wider range of musical interests and approaches than his magnificent work with Roy Rogers. There are Twelve tracks all sung by Sanders and it is his vocals that create great atmosphere and tension throughout.

His own 9 original compositions contain imaginative and thoughtful lyrics. Sanders leads a fascinating lineup, creating a full big band sound, where he has gathered around him quality musicians. There is, in particular, some gutsy guitarwork from Garth Webber and Stef Burns on "Too Close To Be Friends" and the five women backing vocals add terrific vibrancy. This is a beautifully produced set with, in particular, two outstanding cover numbers, "Black Dog" from Jimmy Page and Robert Plant and a tight interpretation of Little Milton's "Who's Cheating Who?" with the vocals from Sanders being at their most expressive. Sanders has a terrific voice, which at times reminds me a little of Mose Allison, and along with his thoughtful lyrics makes this powerful set even more enjoyable. Here is a very sophisticated selection of material which shows a wide range of influences but with a very bluesy overtone. Sanders is a serious and thinking musician and suggests in the notes that "Music teaches us to be more tolerant and accepting of all cultures and peoples of the Earth" I could not agree more and I am sure that this enjoyable set will help to do just that!

Robert Tilling, Blueprint Magazine. U.K.

LINE UP

JOHN LEE SANDERS & The Voodoo Hanks

JOHN LEE SANDERS (USA)..... lead vocals, piano, saxes
frank folgmann (BRD)..... electric guitar
h.g. gutternigg (A)..... tuba
frederic hintenaus (A)..... drums

HORNSECTION (optional):

rainer gutternigg (A) trumpet
gerold brunmair (A) trombone

JOHN LEE SANDERS DUO

JOHN LEE SANDERS (USA)..... vocals, piano, saxes
frank folgmann guitar

BEISPIEL B)

SETLIST 25.06.2005

“Linz macht Blau – Brucknerhaus Linz”

1. Auftritt 23:15 -23:45 Uhr	2. Auftritt 00:30 – 01:30 Uhr		
<p>Cheek to cheek Irving Berlin - ©1935</p> <p>Makin Whoopee Makin' Whoopee! - Composed by: Gus Kahn and Walter Donaldson - ©1928</p> <p>Bel Ami Komp. Theo Mackeben ©1939 1939 trat sein Schlager "Du hast Glück bei den Fraun" aus "Bel Ami" den globalen Siegeszug an: die elegante Beschwörung der süßen Salonspiele einer vergangenen Welt.</p> <p>Blue Moon Blue Moon - Composed by: Richard Rodgers and Lorenz Hart - ©1934</p> <p>Ich bin von Kopf bis Fuß auf Liebe eingestellt Friedrich Hollaender ©1929</p> <p>Schöner Gigolo, armer Gigolo Just A Gigolo, Composed by: Leonello Casucci, Irving Caesar, and Julius Brammer - ©1930</p>	<p>On top of old smokey</p> <p>Route 66</p> <p>Felicia no capicia</p> <p>San Francisco Bay Blues</p> <p>Halleluja I love her so</p> <p>Mary Ann</p> <p>Honey Pie</p> <p>Georgia</p> <p>Unchain my heart</p> <p>ZUGABEN:</p> <p>Mr. Bojangles</p> <p>What a wonderful world</p>	<p>INSTRUMENTAL RESERVE:</p> <p>Red river valley</p> <p>Alligator Boogaloo</p> <p>Bags groove</p>	

BEISPIEL C)

THE BIG EASY JIVE CLUB

Bedarf 3./4.10.2003 design center linz

andrew (voc1):	voc.-mic. (wenn mögl. funk)
cheesy (piano & bkgrdvoc1):	voc.-mic., flügel-mics
frank (guit & bkgrdvoc2):	voc.-mic., guit.-amp. mic
hr.wig (bass & bkgrdvoc3):	voc.-mic., bass-amp line
luigi (drums):	2 overheads, kick, snare, hi-hat
r.g. (trp & bkgrdvoc4):	voc.-mic., clip-mic. (wird mitgebracht, phantom)
el mandel (sax & bkgrdvoc5):	voc.-mic., clip-mic. (wird mitgebracht, phantom)
h-g. (trb & bkgrdvoc6):	voc.-mic., clip-mic. (wird mitgebracht, phantom)

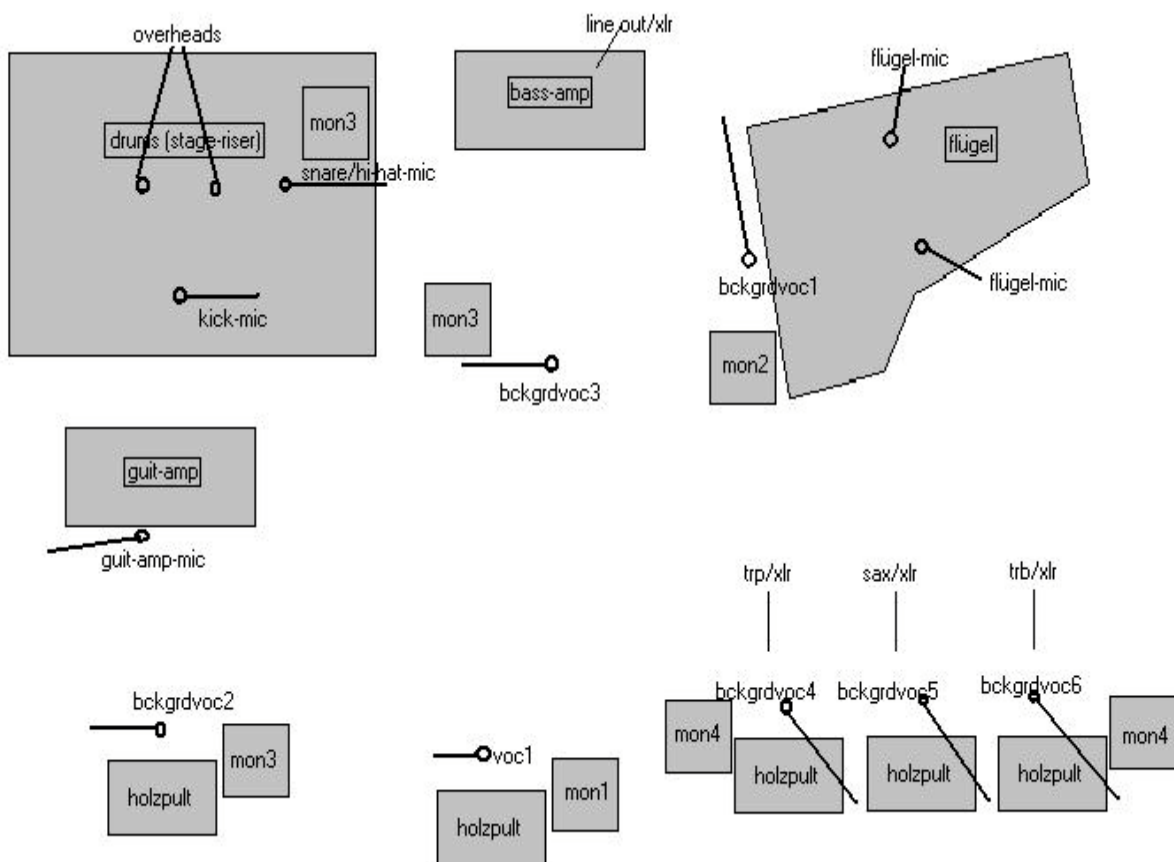
monitoring:

mon1: für andrew mit gesamt und voc1

mon2: für cheesy mit piano und bkgrdvoc1

mon3: für frank, hr.wig und luigi mit gesamt, bkgrdvoc2 und 3

mon4: für r.g., el mandel und h-g. mit gesamt, bläser und bkgrdvoc 4, 5 und 6



BEISPIEL D)

CHECKLISTE FÜR DEN AUFTRITT

TERMIN		- Aufbau um:	
- Stadt:		- Roadies	
- Halle:		- Special Effects:	
- Konzertbeginn:		- Tontechniker	
- Abfahrt um:		- Lichttechniker	
- Treffpunkt:		-BÜHNENAUFBAU	
- Parkpätze:		- Name:	
- Garderobe:		- Tel.:	
- Soundcheck um:		BÜHNE	
- Essen um		- Größe	
- Gage:		- Stromanschlüsse	
- Vertrag vom:		- Bühnenanweisung	
VERANSTALTER		KONZERT	
- Name:		- Kassierer	
- Tel.:		- Kasse, Stempel, Wechselgeld	
ANLAGE		- Wieviele Sets?	
- PA liefert:		- Zeitpunkt der Sets	
- Name:		- Programme	
- Tel.:		WERBUNG	
- Lightshow liefert:		- Plakate	
- Name:		- Presse	
- Tel.:		- Flyers	
- Transport übernimmt		- Tischkarten	
- Name:		- Fotos an	
- Tel.:			

SETLIST

BAND:

ORT:

DATUM:

1.Set bis Uhr	2. Set bis Uhr	ZUGABEN	