

Josef Märkl

Violintechnik intensiv

Band **3** Einspielübungen
„Fit in 20 Minuten“

ED 8683

 SCHOTT

Josef Märkl

Violintechnik intensiv

Band **3** Fit in **20** Minuten

Einspielübungen und Techniktests



SCHOTT

Mainz · London · Madrid · New York · Paris · Tokyo · Toronto

Vorwort

Die Einspielübungen „Fit in 20 Minuten“, Band 3 der Violintechnik intensiv, sind so konzipiert, dass der Spieler möglichst rasch in spielerische Hochform kommt. Dazu dienen kurze, effiziente Übungen, die die wichtigsten Elemente der Spieltechnik einzeln trainieren und auf Band 1 bzw. Band 2 Bezug nehmen. Hier geht es vor allem um das Aufwecken der Fähigkeiten, die man sich im Konditionstraining angeeignet hat.

Die Reihenfolge ist bewusst gewählt, kann aber natürlich individuell abgeändert werden. Ebenso sollte jeder Spieler aus dem reichen Angebot diejenigen Übungen auswählen, die der verfügbaren Zeit und dem Schwierigkeitsgrad der zu spielenden Stücke angepasst sind. So wird man sich z.B. für eine Bach-Solosonate anders einspielen als für eine Mozartsonate, ein spätes Beethovenquartett oder für eine virtuose Ouvertüre.

Eine goldene Regel gilt dabei: Beginne auf jeden Fall langsam, bis sich Muskeltonus und Konzentration eingestellt haben und du jeden Bewegungsablauf nachvollziehen und genießen kannst. Dann sind die angegebenen Metronomangaben ein ideales Spieltempo und du wirst das erreichen, was sich jeder wünscht: *die Freude am Spielen*.

Josef Märkl

Bestellnummer: ED 8683

Lektorat: Dr. Rainer Mohrs

© 2000 Schott Musik International, Mainz

BSS 49 009

Inhalt

Vorwort	2
Inhalt	3
Einführung	4
1. Übungen ohne Bogen	5
2. Bogenübungen auf leeren Saiten	9
3. Triller	12
4. Vibrato	15
5. Geläufigkeit	18
6. Strecken und zusammenziehen	31
7. Saiten-Übergänge	36
8. Saitenwechsel – Bogentraining	38
9. Lagenwechsel	43
10. Bewegungen auf 2 Saiten	71
11. Bogentechnik	77
Anhang	86
Nachwort	87
Schema: Mein Auswahlprogramm	88

Einführung

Im Prinzip kann die Einspielzeit von 20 Minuten auf ein einziges Kapitel verwendet werden. Als Standard empfehle ich jedoch parallele Tests aus den Bereichen Pizzicato, Triller, Geläufigkeit und Bogenübung auf leeren Saiten.

Die *Kurzprogramme* helfen, Defizite allmählich abzubauen. Die *Mischprogramme* überprüfen mehrere Bereiche der Spieltechnik.

Nach gründlichem Kennenlernen der angebotenen Übungen möge jeder die für ihn ergiebigsten zu einem *individuellen Auswahlprogramm* zusammenstellen (siehe Auswahlplan Seite 88), wobei aus jedem Kapitel ein bis zwei Beispiele aufgenommen werden sollten. Dadurch wird Einseitigkeit sowie Vernachlässigung wichtiger Fähigkeiten vermieden. Die kontinuierliche Beschäftigung mit den Pizzicati und den Bewegungen auf 2 Saiten empfehle ich zur Kräftigung der Muskulatur und zur Stabilisierung der Intonation.

Für sehr wertvoll erachte ich auch eine länger dauernde Übungsphase mit den vielfältigen Aspekten der Bogentechnik, wie sie in Band 2 in Verbindung mit Beispielen aus der Literatur behandelt werden. Erfahrungsgemäss ist gerade die Bogentechnik früher und stärker dem natürlichen Verschleiß ausgesetzt.

Da Einspielübungen den Geiger jahrelang begleiten sollen, wird dem Überdrüssigwerden immer gleicher Übungen dadurch vorgebeugt, dass in den einzelnen Kapiteln eine große Fülle von Beispielen angeboten wird.

Bevor man sich dem Musizieren hingibt, werden beim Einspielen innerhalb von 20 Minuten „Urbewegungen“ unserer Technik überprüft und aufgefrischt. Diese Art von Technik-Pflege erhält uns für lange Zeit funktionstüchtig auf hohem Niveau. Die Einspiel-Übungen sollten jeden Tag mit *Dehnübungen und Handmassage* beginnen (siehe Band 1, Seite 7-8).

1. Übungen ohne Bogen

1. Kurzprogramm: Krafttraining für die linke Hand alleine

1 Verschieden starker Fingerabzug auf leeren Saiten

♩ = 88

Stufe I+II

2

♩ = 72-80

3 Kraft-Training, klingender Aufschlag und Abzug, linke Hand alleine

♩ = 60

Stufe II+III

4

♩ = 66 – 72 in der 3. Lage spielen

Stufe II+III

2. Kurzprogramm: Kraft-Training, rechte und linke Hand Pizzicato

1

♩ = 72-80

Stufe II+III

2

♩ = 60 – 72

klingender Aufschlag

Abzug

f *f* *ff*

f

3

♩ = 88

Aufschlag

Abzug

f

gemischt

4 Strecken und Zusammenziehen

♩ = 80 - 88

ff ① ② ③

5 Pizzicato rechts und links

♩ = 112 - 126

sim.

Stufe III