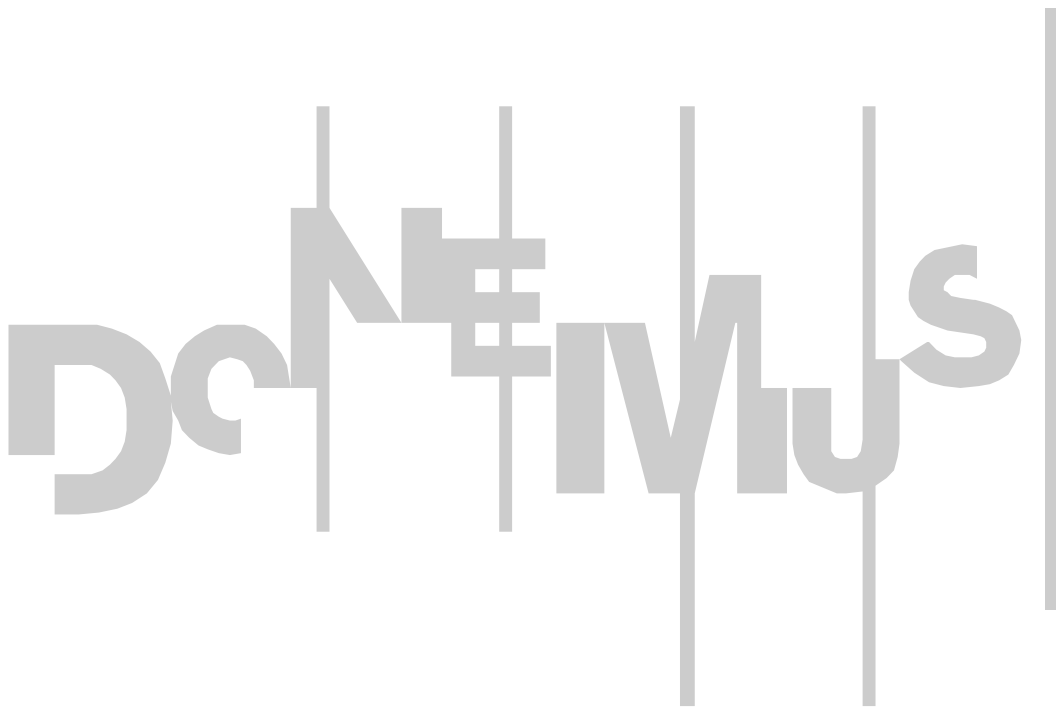


First Essay on Electrocution

Violin, Guitar and Metal Percussion Instruments



Peter Schat

FIRST ESSAY ON ELECTROCUTION

Beste Rotterdamse Kunststichting,

Hierbij dan de in uw opdracht geschreven compositie. Ik hoop dat u spoedig de tweede helft van mijn honorarium, zijnde Fl. 750,-, op mijn giro (122747) wilt overmaken. Hartelijk dank!

De volgende bladzijden bevatten uitsluitend partijen met actie-symbolen voor vijf musici:

VIOOL GITAAR SLAGWERK I, II en III (alleen metalen slaginstrumenten). De klanken van deze instrumenten moeten allen elektronisch afgetast worden, en daarna versterkt en vervormd. De klankregisseur dient de instrumenten niet te volgen tijdens het spelen, maar per deel van het werk een geheel eigen actie-patroon van versterkingen en vervormingen op te bouwen. Het resultaat van de uitgevoerde acties zal dus per uitvoering wisselen, zodat er van deze muziek geen partituur kan bestaan.

Er zijn vijf onderdelen: MOMENTEN
BEWEGINGEN
MIXTUREN
SOUVENIRS
CONTRASTEN, die in een zelf te kiezen volgorde gespeeld kunnen worden.

Hierbij gelden de volgende spelregels:

De partijen bevatten modellen van ACTIES en REACTIES voor de spelers. De ACTIES kunnen in een zelfgekozen volgorde worden gespeeld, en op één van de (in de geometrische figuren aangegeven) spelers zijn gericht. De REACTIES volgen direct op de ACTIES, en zijn daaraan gebonden (zie instrument + horizontale pijl bij iedere REACTIE). Nergens is een tijdsduur aangegeven; ACTIES en REACTIES kunnen in principe dus oneindig lang duren. De spelers bepalen zelf de duur van zowel iedere ACTIE of REACTIE, als van het hele werk.

Een ACTIE (of REACTIE) wordt beëindigd door:

- a) een zelf ingezette nieuwe ACTIE
- b) een (opnieuw) afgedwongen REACTIE
- c) een STOP van één der spelers, in de partijen aangegeven met

STOP

In dit kader staan ook genoteerd welke instrumenten (1 of 2 ofwel allemaal) gestopt moeten worden, en welke (verstijfde) lichaamshouding door de betrokken spelers moet worden ingenomen gedurende de STOP:

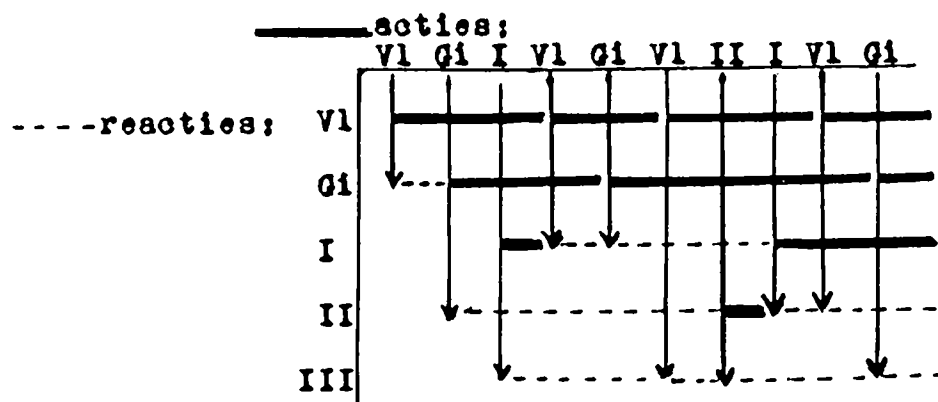
(= achterover gebogen) = voorovergebogen } = naar links en: } = naar rechts opzij gebogen.

De speler die anderen doet stoppen geeft daarbij die houding aan. Het moment van de STOP wordt door de speler zelf bepaald. Het theatrale aspect van de STOP kan naar believen versterkt worden door een zelf te bedenken kleine happening (serpentine, fluitjes, rateltjes, vuurwerkjes enz.). Ieder onderdeel van het werk wordt afgesloten met een generale pauze. Een der spelers maakt hiertoe, zoals aangegeven, een armbeweging:

TUTTI

arm

Het verdient aanbeveling bij het instuderen voor ieder onderdeel een vormschema op te stellen. Bijvoorbeeld (voor MOMENTEN):



(hierin zijn niet de STOPS aangegeven).

De ACTIES en REACTIES zijn als volgt genoteerd:

- a) De verticale pijlen - naar boven voor de ACTIES, naar beneden voor de REACTIES - geven het startsignaal, al of niet met een gelijktijdig snel en scherp uitgesproken tekst.

Bijvoorbeeld:

KÀTÀGÀKÀFÀKÀTÀSÓ

(kleingeschreven klinkers altijd kort, grootgeschreven klinkers altijd lang)

(Opmerking: in MOMENTEN zijn per Actie en Reactie meerdere signalen).

b) Boven in ieder actie-blok staat het **TEMPO** van de bewegingen aangegeven:

	periodisch;	a-periodisch;	
<u>snel</u>			(een dominerend ritme staat in kader aangegeven:)
<u>bijna snel</u>			
<u>normaal</u>			
<u>bijna langzaam</u>			
<u>langzaam</u>			

pauses lang: 9 kort: 9

c) Daaronder staan:

1) De **SPREKWIJZEN**:
 Bdk = bij de kam
 Odk = op de kam
 MV = met vingers
 MP = met plectrum
 FB = fuzz box

◇ = flageolet
 { = op de klankkast slaan

□ = met zachte viltstok
 ○ = met harde viltstok
 ● = met rubber knop
 . = met houten knop
 | = met ijzerstaafje
 ♯ = met brushes

2) De **TOONFIGUREN** (+ eventueel toonhoogten):

vrije tonale figuur:

(melodisch)

vrije atonale figuur:

(melodisch)

citaat:

(Kreuzer, Sageras)

atonale figuren met
steeds terugkerende hoofd-
tonen (zie oefenmodellen):

toonscherhalingen
 periodisch:

a-periodisch:

vrije tonale accoorden:

vrije atonale accoorden:

dubbelgrepen
consonant:

dissonant:

aangehouden tonen:

willekeurige tonen:

achter de kam:

glissandi:

d) Helemaal onderaan in ieder blok staat de **DYNAMIEK**:

ff

ff ↔ f

f

f ↔ mf

mf

mf ↔ mp

mp

mp ↔ p

p

p ↔ pp

pp

e) Vooraan staan de te bespelen registers:

H = hoogste tonen
H = hoog register
M = midden register
L = laag register
L = laagste tonen

Opmerkingen: 1) Voor **BEWEGINGEN** en **MIXTUREN** zijn (voor viool en gitaar) oefenmodellen uitgeschreven.
 2) Voor de citaten kunnen uitsluitend technische oefeningen gebruikt worden, zoals de 42 Etüden (Capricen) voor soloviool van R. Kreutzer, en Las Sextas Lecciones de Guitarra van Julio S. Sageras.
 3) Voor de uitvoering kan men het beste de **ARTAUDOFOON** gebruiken. Dit door de beeldhouwer Frans de Boer-Lichtvelt en mij gebouwde instrument bestaat uit vijf grote metaalplaatjes en een elektronische registertafel, waar ook de andere instrumenten op aangesloten kunnen worden. Het is echter ook mogelijk bekkens en andere metalen slaginstrumenten, waarvan de klank met contactmicro's afgetast wordt, te gebruiken.

Met vriendelijke groet,

Peter Schat

Peter Schat

FIRST ESSAY ON ELECTROCUTION

Dear Rotterdam Art Foundation,

Here is the composition written as a result of your commission. I hope that you will in the near future pay the second half of my fee, namely 750 guilders, into my transfer account (No. 122,747). Thank you very much.

The following pages comprise exclusively parts with action symbols for five musicians:

VIOLIN GUITAR PERCUSSION I, II, and III (metal percussion instruments only).
The sound of these instruments must all be scanned electronically and then amplified and transformed. The sound need not follow the instruments during the playing, but should build up, movement by movement of the work, a completely characteristic action pattern of amplifications and transformations. The result of the actions performed will consequently vary from performance to performance, so that there cannot be any score of this music.

There are five sections: MOMENTS
MOVEMENTS
MIXTURES
SOUVENIRS
CONTRASTS, which can be played in any order chosen.

The following are the rules for playing:

The parts contain models of ACTIONS and REACTIONS for the players. The ACTIONS can be played in a self-chosen order and be directed at one of the players (who are indicated in the geometrical figures). The REACTIONS follow directly on the ACTIONS and are linked with them (see instrument + horizontal arrow with each REACTION).

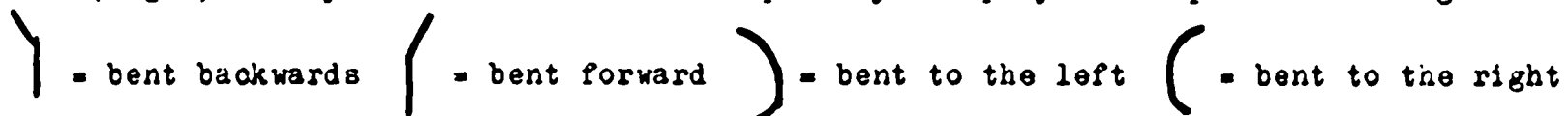
There are no indications of duration anywhere. ACTIONS and REACTIONS can consequently, in principle, last infinitely long. The players themselves determine the length of each ACTION or REACTION as well as of the whole work.

An ACTION (or REACTION) is terminated by:

- a) a newly begun ACTION
- b) a (newly) enforced REACTION
- c) a STOP by one of the players, indicated in the parts by

STOP

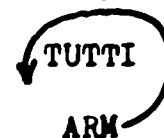
There is also indicated within this framework which instruments (1 or 2 or all) have to be stopped and what (rigid) bodily attitude has to be adopted by the players in question during the STOP:

 = bent backwards  = bent forward  = bent to the left  = bent to the right

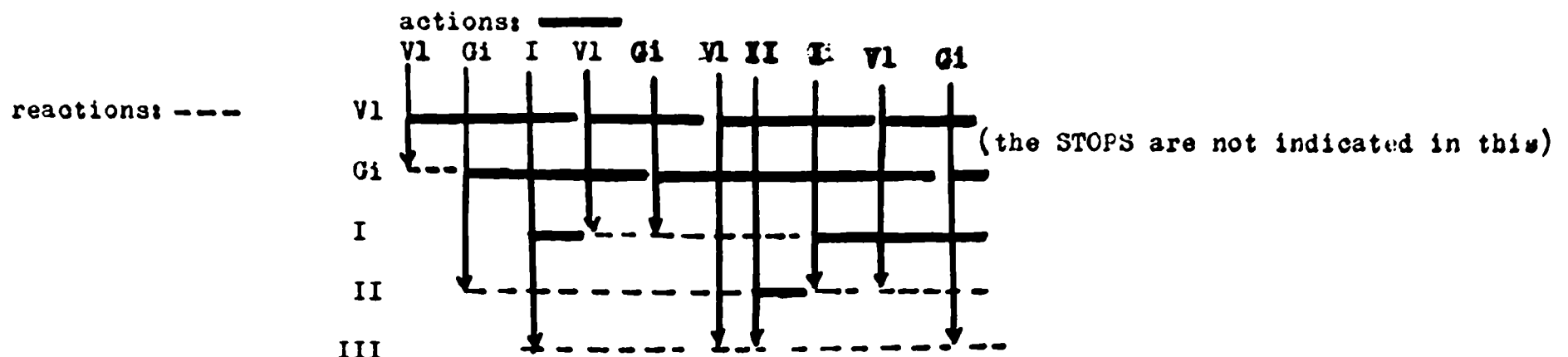
The player who causes others to stop at the same time indicates the attitude. The moment for the STOP is determined by the player himself.

The theatrical aspect of the STOP can be intensified at will by a minor happening to be thought up by the player himself (paper streamers, whistles, rattles, fireworks, etc.).

Each section of the work is concluded by a general pause. One of the players makes an arm movement for this, as indicated:

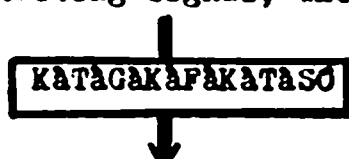
 TUTTI
ARM

It is recommended when preparing the work to set up a preliminary scheme for each movement. For example (for MOMENTS):



The ACTIONS and REACTIONS are indicated as follows:

- a) The vertical arrows - pointing upwards for the ACTIONS and downwards for the REACTIONS - indicate the starting signal, whether or not with a simultaneous rapid and sharply spoken text. For example:

 KATACAKAFKATASO

(vowels written small are always short, those written large are always long)

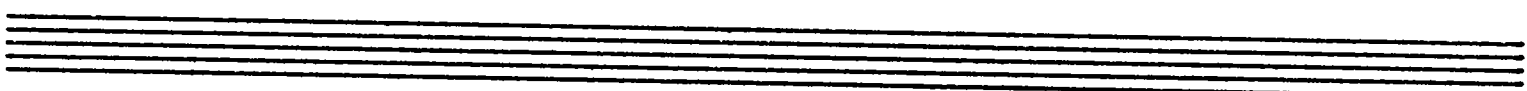
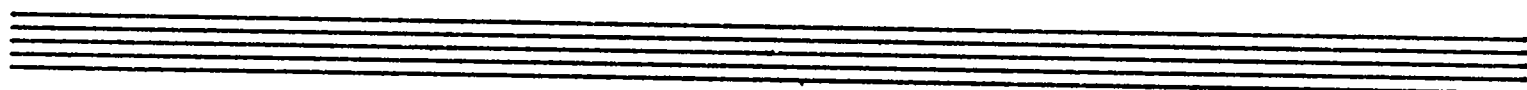
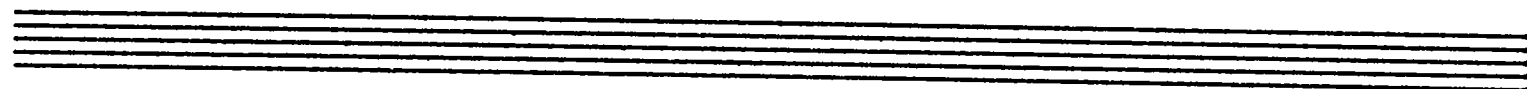
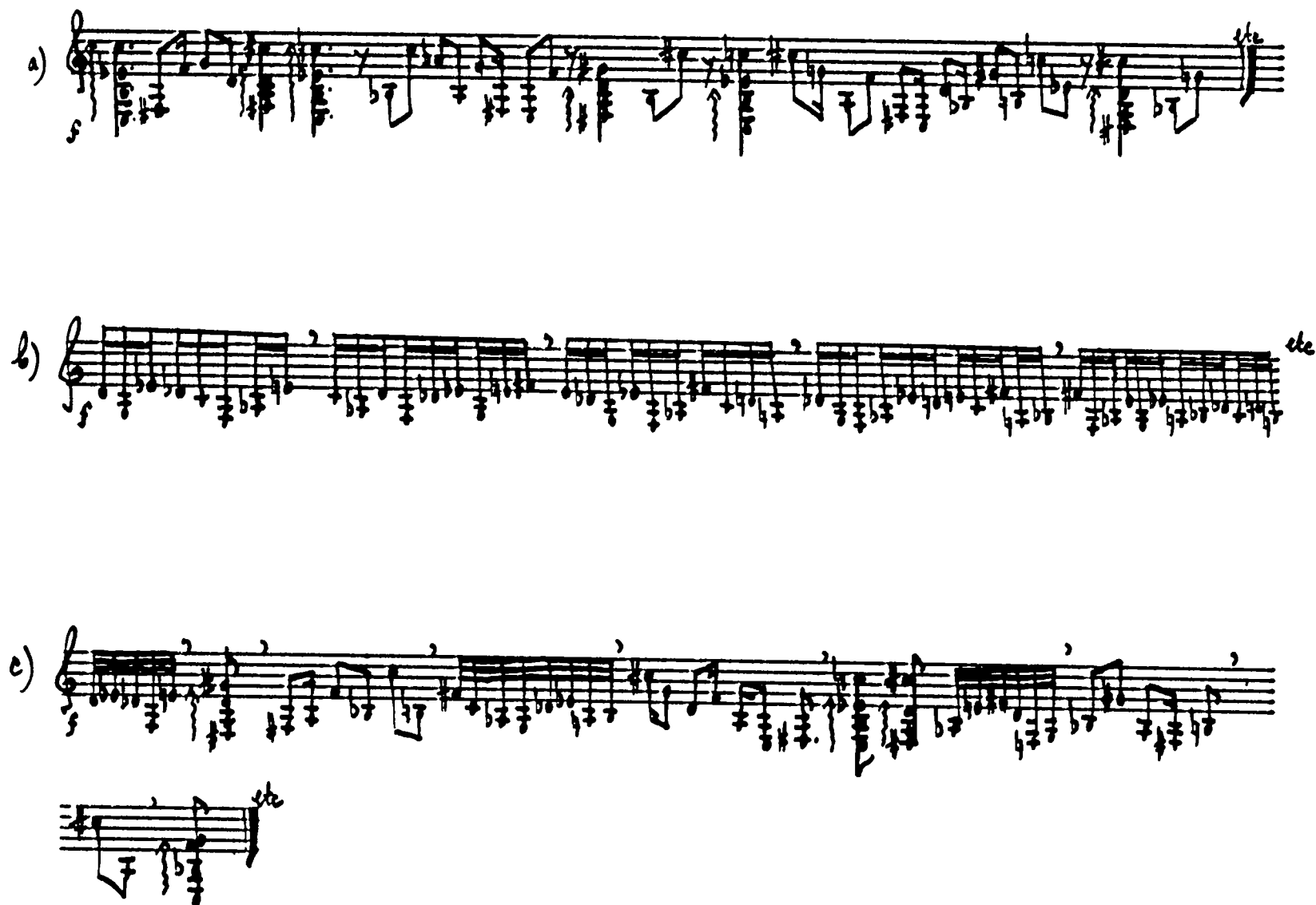
(Note: in Moments there are several signals per Action and Reaction).

OEFENMODEL VOOR BEWEGINGEN:

GITAAR



VOOR MIXTUREN:



OEFFEN-MODEL VOOR BEWEGINGEN:

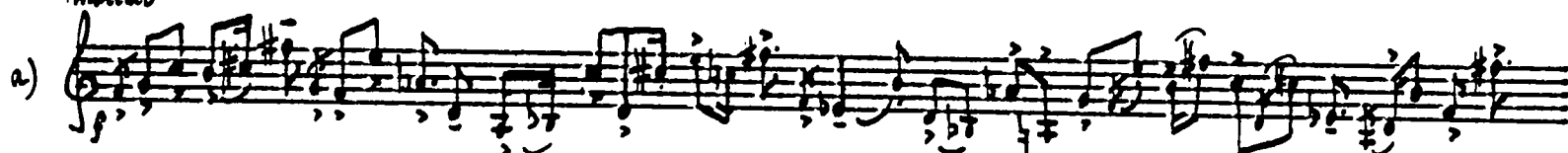
Viool (pin)



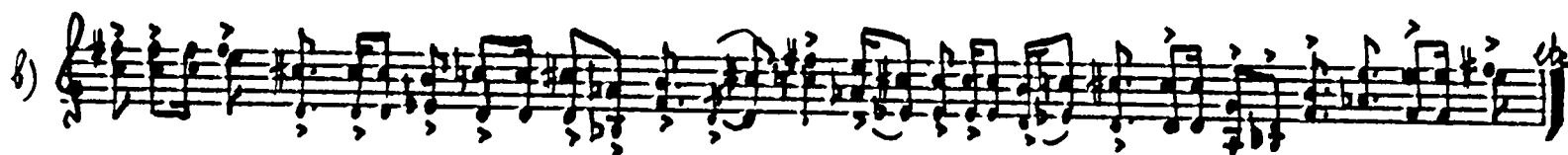
VOOR MIXTUREN:

sempe
ben
marcato

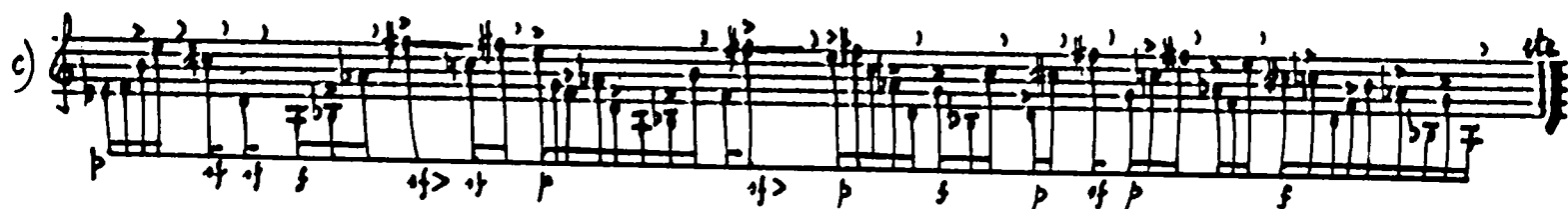
a)



b)



c)



d)

