

BEVÆGELIGT AKKURAT



INDHOLD

INTRODUKTION 4

REGELSÆT 7

WORKFLOW FLOWCHART 11

OVERORDNEDE FORMULARER 13

BA#01 SPORGESKEMA 14

BA#02 OBJEKTSKEMA 16

BA#03 OBJEKTFORDELINGSSTAMTRÆSVÆRKTØJ 17

BA#04 OBJEKTKATEGORIOVERSIGT 18

BA#05 KOORDINERET PLANTEGNING 19

BA#06 OBSERVATIONSARK 20

BA#07 VÆRKTITTELGENERERINGSARK VIA FOTOGRAFI 22

BA#08 VÆRKTITTELØRD I KOORDINATSYSTEM 24

BA#09 VÆRKMESTERENS VÆRKOVERSIGT 25

BA#10 LYDFUNKTIONER 26

BA#11 TEKSTFUNKTIONER 27

BA#12 RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE 28

BA#13 OVERSIGT OVER NO-GOES OG FORPLEJNINGSPAUSER 29

BA#14 ORDKLASSER 30

FUNKTIONÆRFOMULARER 31

FA#01 TEKST 32

FA#02 RYTMIK 33

FA#03 FORM 34

FA#04 DYNAMIK 35

FA#05 KLANG 36

FA#06 TONE 37

FA#07 INSTRUMENTERING 38

FA#08 RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE 39

FA#09 MASTERPARTITUR 40

FA#10 PERSONLIG VÆRKSTEMME 41

FA#11 KLADDEARK 42

KOLOFON 44

INTRODUKTION

Bevægeligt Akkurat er et spil, en bureaukratisk forhindring/hjælp til skrivning og opførelse af kompositioner. Således er Bevægeligt Akkurat et system med dertilhørende regler som man må spille med og mod. Man spiller Bevægeligt Akkurat som gruppe, og man skal være mellem to og elleve deltagere. Man kan ikke vinde Bevægeligt Akkurat, det er et spil i spændingsfeltet mellem arbejde og gestus. Det er også et spil hvor man som deltager kommer til at vakle mellem det man mestrer og det man ikke tidligere har udforsket fordi man i hver spillerunde bliver tildelt en funktion man skal varetage.

Hver spillerunde består af en værkfører og en række funktionærer som værkfører har udpeget. Det er funktionærernes opgave at skrive og opføre en komposition, og det er værkførers ansvar at kompositionen bliver skrevet og opført inden for den tidsramme værkfører har sat.

FORBEREDELSE

Alle deltagere skal være i besiddelse af skriveredskaber, disse skal bruges til at udfylde de formularer som udgør grundlaget for Bevægeligt Akkurat; formularerne er inddelt i to kategorier: overordnede formularer (BA-formularer) og funktionærformularer (FA-formularer). Vær opmærksom på at skemaerne skal anvendes flere gange!!

Alle deltagere skal medbringe X antal objekter og registrere disse i objektskemaet (BA#02); objekterne fungerer som den pågældende spillers instrumenter igennem hele spillet (fx: Leif Elggren bruger krop, røst, kustynde, minimikser, multiprocessor, kontaktmikrofon, slips).

Alle deltagere skal udfylde et spørgeskema (BA#01), dette er et redskab til værkfører så denne lynhurtigt kan få overblik over hvilke potentielle funktionærer der er blandt med-spillerne.

Deltagerne udfylder den koordinerede plantegning (BA#05), dvs. laver en oversigt over hvilke rum der er til rådighed. Dernæst udfyldes den overordnede tidsplan (BA#14) så alle deltagere er klart informeret om hvornår spillet starter og slutter, hvornår der er pauser og no-goes (BA#13).

Deltagerne fastlægger en rækkefølge af værkførere således at alle deltagere i løbet af spillet varetager denne funktion.

Endelig skal deltagere bruge et hydrometer og et kamera.

SÆT I GANG MED DEN FØRSTE RUNDE

Værkmester bladrer hen til observationsarket (BA#06), går rundt i rummet og fører observationer ind i arket, tager et billede af et valgfrit sted, sætter sig ned igen og går nu i gang med at behandle dataene. Fotografiet føres ind i værktitelgenereringsarket (BA#08), dette genererer en værktitel der fx kunne lyde “Magisk forvirring”. Ud fra denne titel skal værkmeister udpege hvem der i runden er funktionær for hvad (fx Johs. Lund: dynamikfunktionær, Claus Haxholm: rytmikfunktionær, etc.). Dernæst behandler værkmeister de øvrige data fra observationsarket, disse data giver de nyudklækkede funktionærer værktøjer til at skrive deres bidrag til kompositionen; til dette formål gør funktionærerne brug af funktionærformularerne. Værkmester er ansvarlig for at funktionærerne skriver og opfører kompositionen inden for den tidsramme som værkmeister har sat. Under opførelsen af kompositionen varetager værkmeister en observationsfunktion som består i at føre observationer af opførelsen ind i observationsarket. Dette observationsark overleveres efter endt opførelse til den næste spillerundes værkmeister, og fra dette observationsark fører den nye værkmeister oplysninger ind i formularerne der på ny sætter spillet i gang. På den måde er hver runde afhængig af den foregående runde.

VÆRSO!

Bevægeligt Akkurat er naturligvis forsynet med et udførligt regelsæt som bør læses og jævnføres ved mindste tvivl om dette og hint under spillets gang.

Spillet kan nu spilles

REGELSÆT

§1a Alle deltagere udfylder spørgeskemaet, formular BA#01

§1b Alle deltagere klassificerer alle deres medbragte objekter i objektskemaet, formular BA#02. Objektkode laves som initialer + "O" for Objekt + tal "01", f.eks. Andreas Führers første objekt = AFO01

§1c Objektskemaerne samles, og alle objekter skrives ind i objektfordelingsstamtræsværktøj, formular BA#03

§1d Objekterne indsættes i objektkategorioversigt, formular BA#04

§1e Lokationer for BA's udførelse indtegnes i en koordineret plantegning, formular BA#05

§1f Der fastlægges en rækkefølge af værkmaster, således at alle deltagere i løbet af spillet varetager denne arbejdsopgave.

§1g I den runde man er værkmaster, er man også observatør. Se §2 og §3.

§1h En runde består af: (se workflow flowchart, s. 11)

1. Værkmester bearbejder indsamlet data på observationsark, BA#06, og værk mesters værkoversigt, BA#09
2. Samling hvor oplæg og titel til det nye værk præsenteres af værkmaster
3. Alle funktionærer laver udkast og disse cirkulerer evt. mellem dem
4. Udkast fra funktionærerne indsamles af værkmasteren og overføres til masterpartituret, FA#09
5. Opsummeringmøde
6. Udarbejdelse af værk, gentag evt. pkt. 5 ovenfor efter behov
7. Orienteringsmøde hvor det nye værk gennemgås
8. Alle opførende deltagere udskrifer personlig værkstemme, FA#10
9. Opførelse af værket, værkmaster træder over i observatørrollen og udfylder observationsarket, BA#06
10. Observeringsarket overleveres til den næste værkmaster

§1i En overordnet tidsramme for BA bør vedtages inden BA påbegyndes, formular BA#13. For at spillet rigtigt udfolder sig, kræves der minimum fire timer



REGLER FOR VÆRKMESTER

§2a Værkmester –

1. Analyser og arbejder med indsamlet data, observationsark BA#06
2. Finder titel til det nye værk, værkmesters værkoversigt BA#09
3. Bestemmer værkets længde ud fra intuition og værktitel
4. Sætter en deadline for færdiggørelse af værkudarbejdelse
5. Beslutter tidspunkt for opførelse af det færdige værk som altid er ca. 10 min. efter deadline
6. Tildeler funktionærposter til sine underordnede (RG: tekstfunktionær. AF: instrumentering. TTM: form etc.)
7. Ved deadline indsamles funktionærernes arbejde som indføres i masterpartituret FA#09

§2a, stk. 1 Se observationsark, BA#06

§2a, stk. 2 Indsæt foto i værktitelgenereringsark via fotografi, BA#07, og overfør koordinater til værktitel i koordinatsystem, BA#08, hvilket genererer en titel som herefter føres ind i BA#09

§2a, stk. 3 Opførelsen af et værk bør vare mellem 1 til 11 min. (vejledende)

§2a, stk. 4 Mængden af tid til udarbejdelsen af et værk kan have indflydelse på abstraktions-niveau og detaljerigdom

§2a, stk. 5 Hold øje med formular for tidsramme, no-goes og pauser, se BA#13

§2b Værkmester har ansvar for at indsamle materiale fra funktionærene og have overblik over værket for derved at undgå modstridende instruktioner. Brug værkmesterpartituret, FA#09

§2c Værkmester har til opgave at indkalde til møde, (se §1h, stk. 2, 5 og 7)

§2d Værkmester kan til enhver tid gribe ind i §1h og indkalde til møde hvis der er behov for det. F.eks. kan en spiller blive instrueret i at bevæge sig fra rum til rum af rumlig placering og bevægelsesfunktionæren og samtidig blive tildelt et immobilt instrument af instrumenteringsfunktionæren. I dette tilfælde er det værkmesters ansvar at denne uladsigørelighed bliver påpeget

§2e Værkmester, der ikke må deltage i opførelsen af et værk, træder over i observatørrollen

REGLER FOR OBSERVATØR

§3a Observatøren varetager:

1. Observering af opførelse, observeringsark BA#06
2. Fotodokumentering af opførelse
3. Lydoptagelse af opførelse
4. Efter observation af værk overdrages BA#06 til ny værkfører

REGLER FOR FUNKTIONÆRER

§4a Alle funktionærer forholder sig frit associerende til værktitlen

§4b Alle funktionærer forholder sig ud over værktitel til indkomne omsatte data fra BA#06. Fx kunne formfunktionæren få tallet 9 (“store kurver”) tildelt fra OB#05 (perception af lydfylde)

§4c Der kan godt være flere funktionærer om at bestride den samme funktionærpost, dette bestemmes dog af værkfører

§4d Værket udformes for samtlige deltagere undtagen værkfører/observatør

§4e Funktionærposter:

1. LYD, herunder Rytmik, Dynamik, Form, Klang og Tone
2. TEKST
3. INSTRUMENTERING
4. RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE

§4e, stk. 1 Lydfunktionærene overfører data fra BA#06 til lydfunktionærværktøjet, BA#10, og får herved oplyst hvilket parameter der skal komponeres ud fra, fx Tone = atonalt

§4e, stk. 2 Tekstfunktionær overfører data fra BA#06 til tekstfunktionærværktøj, BA#11, og får herved oplyst hvilket parameter der skal skrives ud fra, fx ekspresivt. Den endelige tekst fungerer som partitur og kan anvendes som rytmisk mønster, til kropslig bevægelse, oplæsning for et instrument, sang, oplæsning, handling, som form

§4e, stk. 3 Instrumenteringsfunktionær gør brug af objektskema, BA#02, objektfordelingsstamtræsværktøj, BA#03, samt objektkategorioversigt, BA#04. Instrumenteringsfunktionær beslutter om tekstfunktionærens arbejde skal bruges som:



tekst » rytmisk mønster
tekst » bevægelse
tekst » læst op med instrument
tekst » sang
tekst » oplæsning
tekst » handling
tekst » form

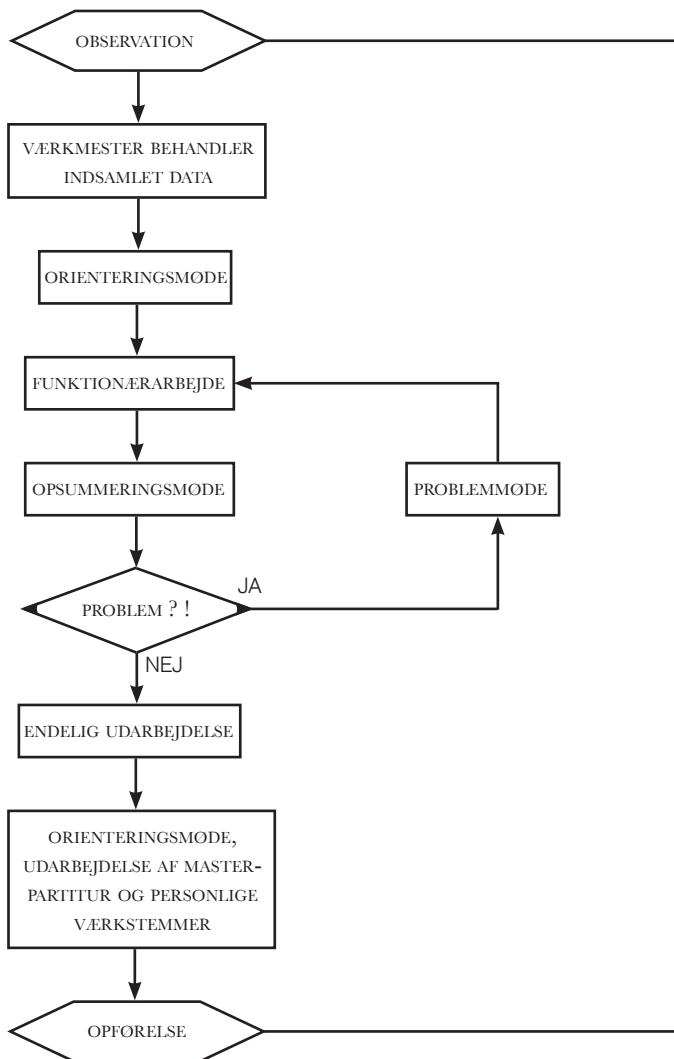
§4e, stk. 4 Rumlig placering og bevægelses overfører data fra observationsarket for at bestemme hvilke to kroppsdele der skal være særligt fokus på under opførelsen af værket. Hvordan dette fokus konkret tager sig ud, er op til rumlig placering og bevægelsesfunktionæren.

REGLER FOR OPFØRELSE

§5a Alle opførelser udføres i overensstemmelse med det endelige værk indskrevet i masterpartituret, FA#09, og personlig værkstemme, FA#10

§5b Alle opførelser observeres af observatøren som udfylder observationsarket, BA#06

WORKFLOW FLOWCHART



OVERORDNEDE FORMULARER

BA#01 SPORGESKEMA

BA#02 OBJEKTSKEMA

BA#03 OBJEKTFORDELINGSSTAMTRÆSVÆRKTØJ

BA#04 OBJEKTKATEGORIOVERSIGT

BA#05 KOORDINERET PLANTEGNING

BA#06 OBSERVATIONSARK

BA#07 VÆRKITTELGENERERINGSARK VIA FOTOGRAFI

BA#08 VÆRKITTELORD I KOORDINATSYSTEM

BA#09 VÆRKMESTERENS VÆRKOVERSIGT

BA#10 LYDFUNKTIONER

BA#11 TEKSTFUNKTIONER

BA#12 RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE

BA#13 OVERSIGT OVER NO-GOES OG FORPLEJNINGSPAUSER

BA#14 ORDKLASSER

BA#01 SPØRGESKEMA

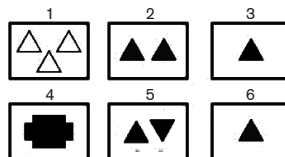
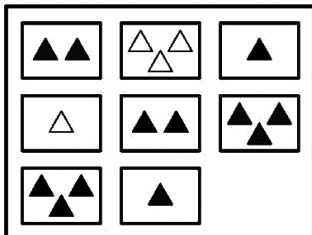
NAVN

LISTE OVER DE OBJEKTER/INSTRUMENTER DU MEDBRINGER TIL ARBEJDSDAGEN

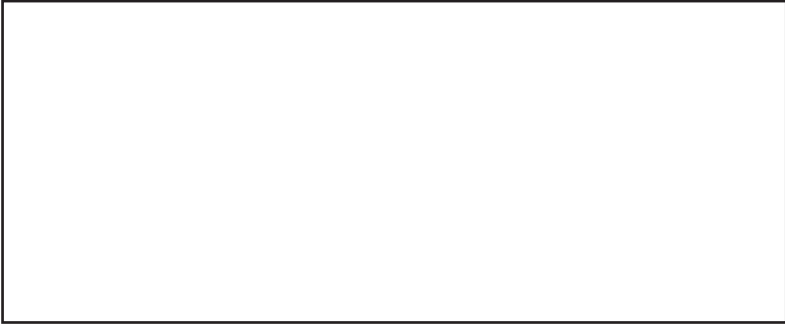
NÆVN DINE FEM STORSTE STYRKER
OG/ELLER SVAGHEDER

SER DU DIG SELV SOM
(SÆT RING)

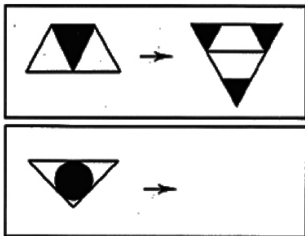
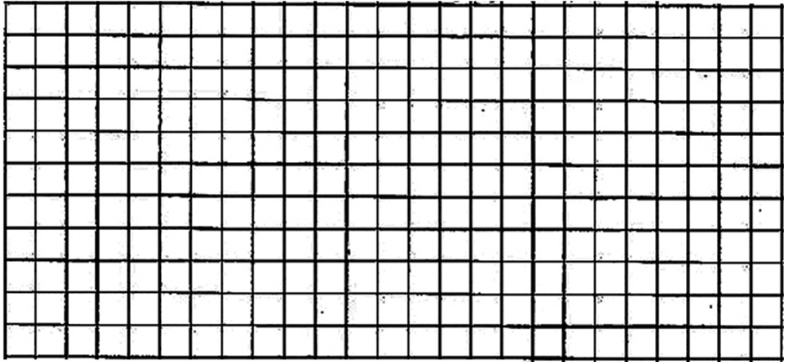
- 1. Projektleder Ja Måske Nej
- 2. Kontorarbejder Ja Måske Nej
- 3. Feltarbejder Ja Måske Nej
- 4. Observatør Ja Måske Nej



ILLUSTRÉR ALLE DE EGENSKABER EN KOMPOSITION KAN HAVE



LAV EN FRI ASSOCIATIONSREKKE



SÆT RING



DATO OG UNDERSKRIFT

BA#02 OBJEKTSKEMA

Objekt _____

Objektkode _____

MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

Objekt _____

Objektkode _____

MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

Objekt _____

Objektkode _____

MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

Objekt _____

Objektkode _____

MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

Objekt _____

Objektkode _____

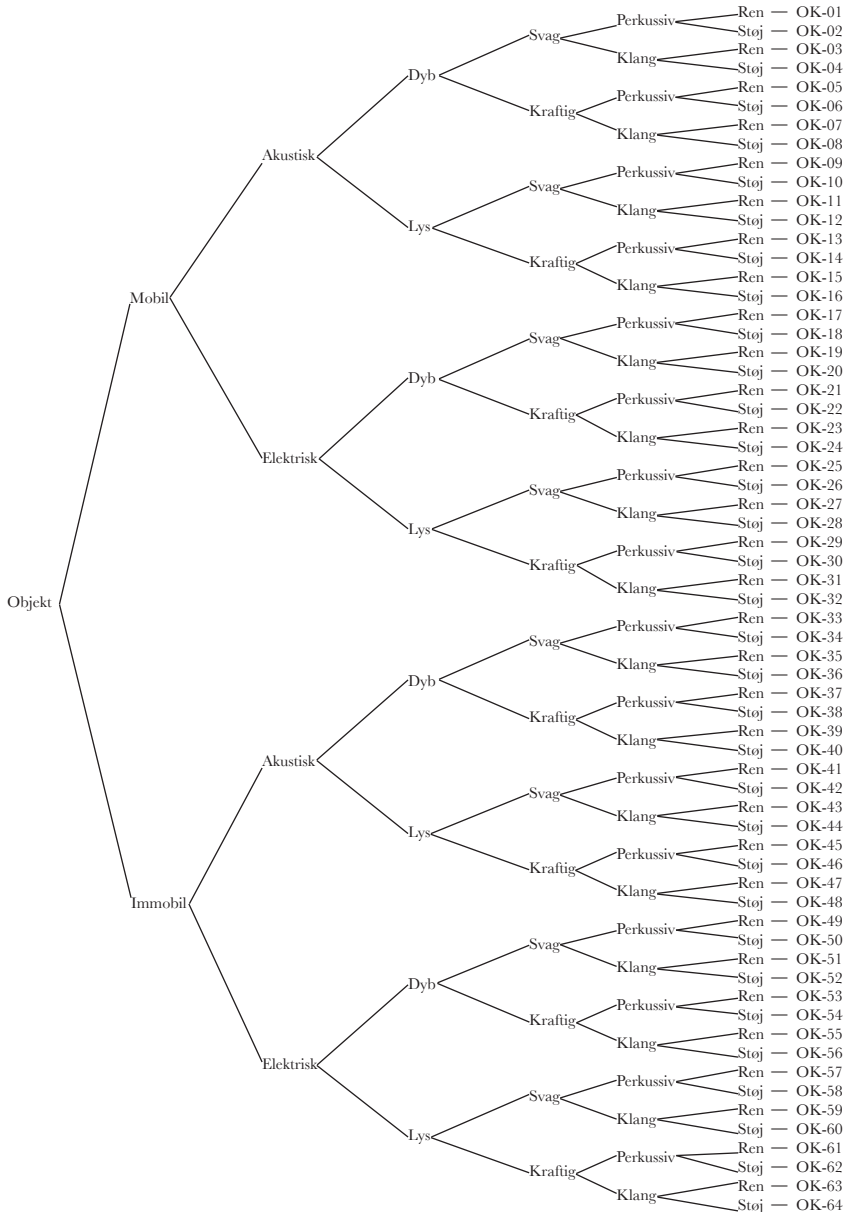
MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

Objekt _____

Objektkode _____

MOBIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	IMMOBIL
ELEK.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	AKUSTISK
DYB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	LYS
SVAG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	KRAFTIG
KLANG	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	PERKUSSIV
STOJ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	REN

BA#03 OBJEKTFORDELINGSSTAMTRÆSVÆRKTØJ



BA#04 OBJEKTKATEGORIOVERSIGT

OK-01 _____	OK-33 _____
OK-02 _____	OK-34 _____
OK-03 _____	OK-35 _____
OK-04 _____	OK-36 _____
OK-05 _____	OK-37 _____
OK-06 _____	OK-38 _____
OK-07 _____	OK-39 _____
OK-08 _____	OK-40 _____
OK-09 _____	OK-41 _____
OK-10 _____	OK-42 _____
OK-11 _____	OK-43 _____
OK-12 _____	OK-44 _____
OK-13 _____	OK-45 _____
OK-14 _____	OK-46 _____
OK-15 _____	OK-47 _____
OK-16 _____	OK-48 _____
OK-17 _____	OK-49 _____
OK-18 _____	OK-50 _____
OK-19 _____	OK-51 _____
OK-20 _____	OK-52 _____
OK-21 _____	OK-53 _____
OK-22 _____	OK-54 _____
OK-23 _____	OK-55 _____
OK-24 _____	OK-56 _____
OK-25 _____	OK-57 _____
OK-26 _____	OK-58 _____
OK-27 _____	OK-59 _____
OK-28 _____	OK-60 _____
OK-29 _____	OK-61 _____
OK-30 _____	OK-62 _____
OK-31 _____	OK-63 _____
OK-32 _____	OK-64 _____

BA#05 KOORDINERET PLANTEGNING

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A																		
B																		
C																		
D																		
E																		
F																		
G																		
H																		
I																		
J																		
K																		
L																		
M																		
N																		
O																		
P																		
Q																		
R																		
S																		
T																		
U																		
V																		
X																		
Y																		
Z																		

BA#06 OBSERVATIONSARK

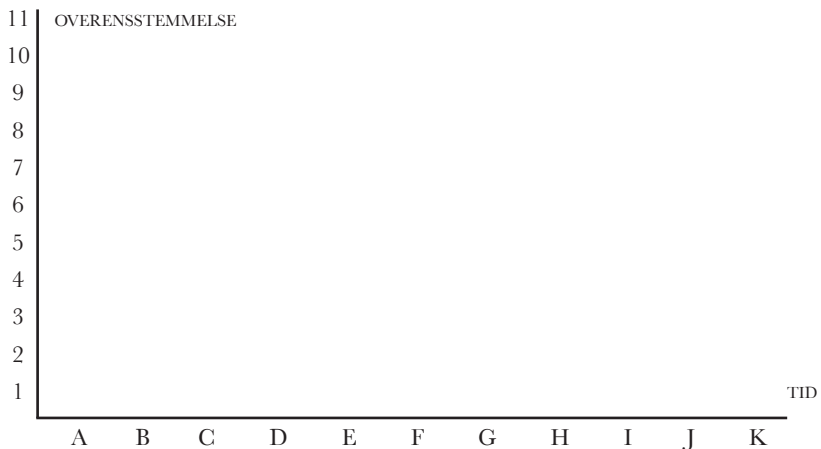
VÆRKETS TITEL OG KOORDINATER

OBSERVATOR

OB#01 FOTODOKUMENTATION

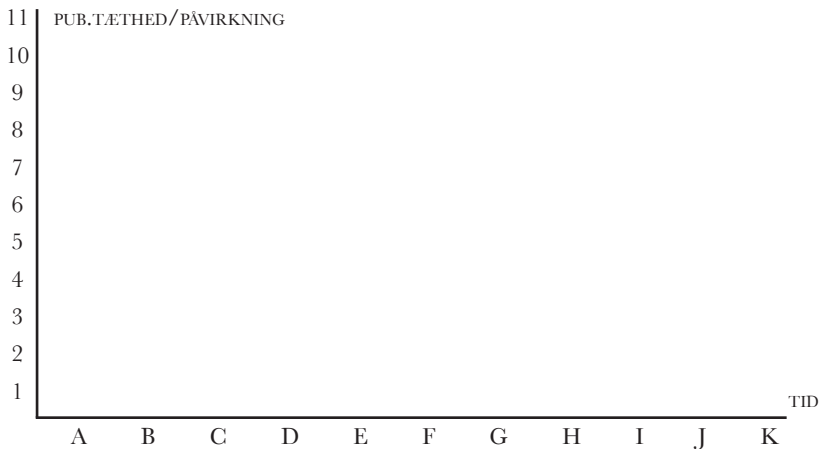


OB#02 OVERENSSTEMMELSE MELLE MASTERPARTITUR (FA#09) OG OPFORELSE



OB#03 PUBLIKUMSTÆTHED SOM FREKVENNS OVER TID

HVIS DER IKKE ER PUBLIKUM OBSERVERES OPFØRELSENS PÅVIRKNING AF OBJEKTER OVER TID
(PUNKTNEDSLAG 1 FRA OB#06, PUNKTNEDSLAG 2 FRA OB#07)



OB#04 PUBLIKUMS OPFØRSEL GRUNDET OPFØRELSE AF VÆRKET DYNAMIT

STILSTAND A B C D E F G H I J K AKTIVITET

OB#05 PERCEPTION AF LYDFYLDE FORM

TOM 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 FULD

OB#06 LUFTFUGTIGHED KLANG

TØR 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 FUGTIG

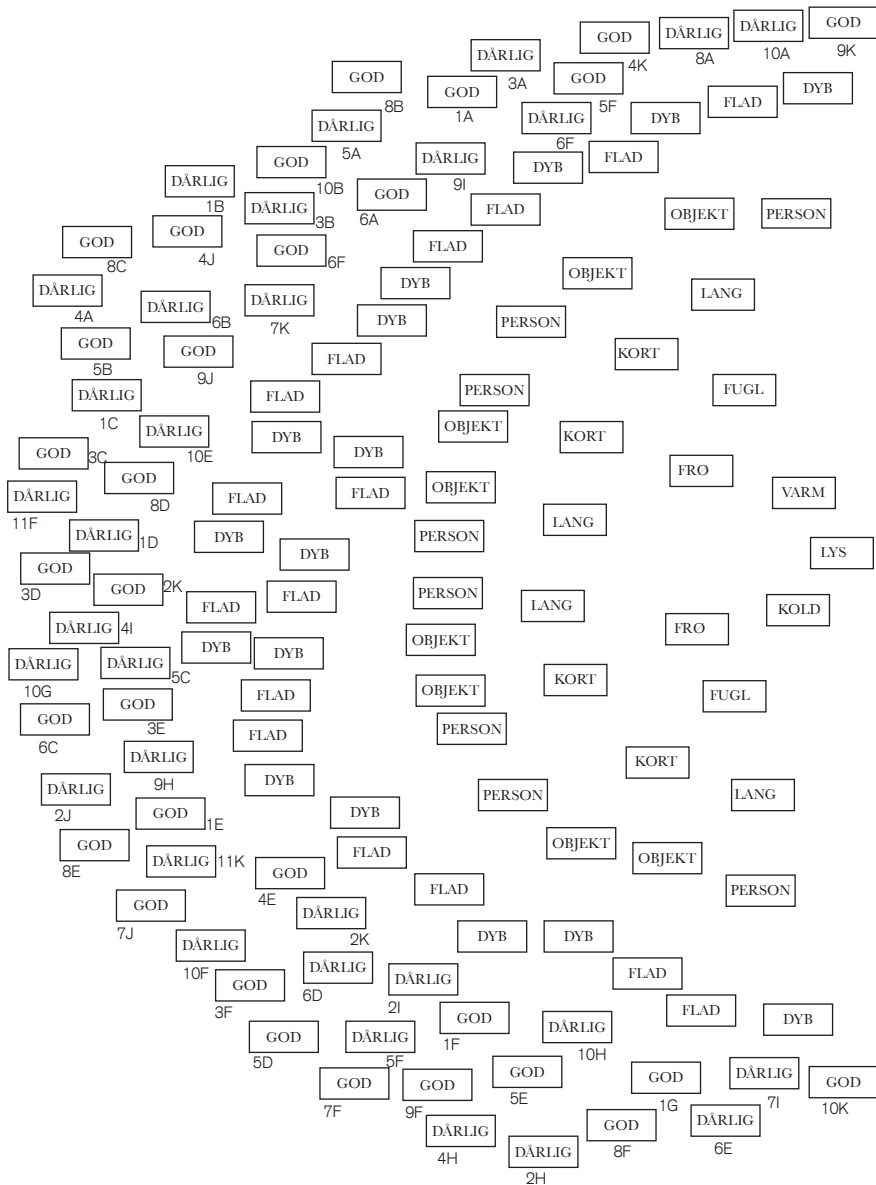
OB#07 ENERGI TONE

NEJ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 JA

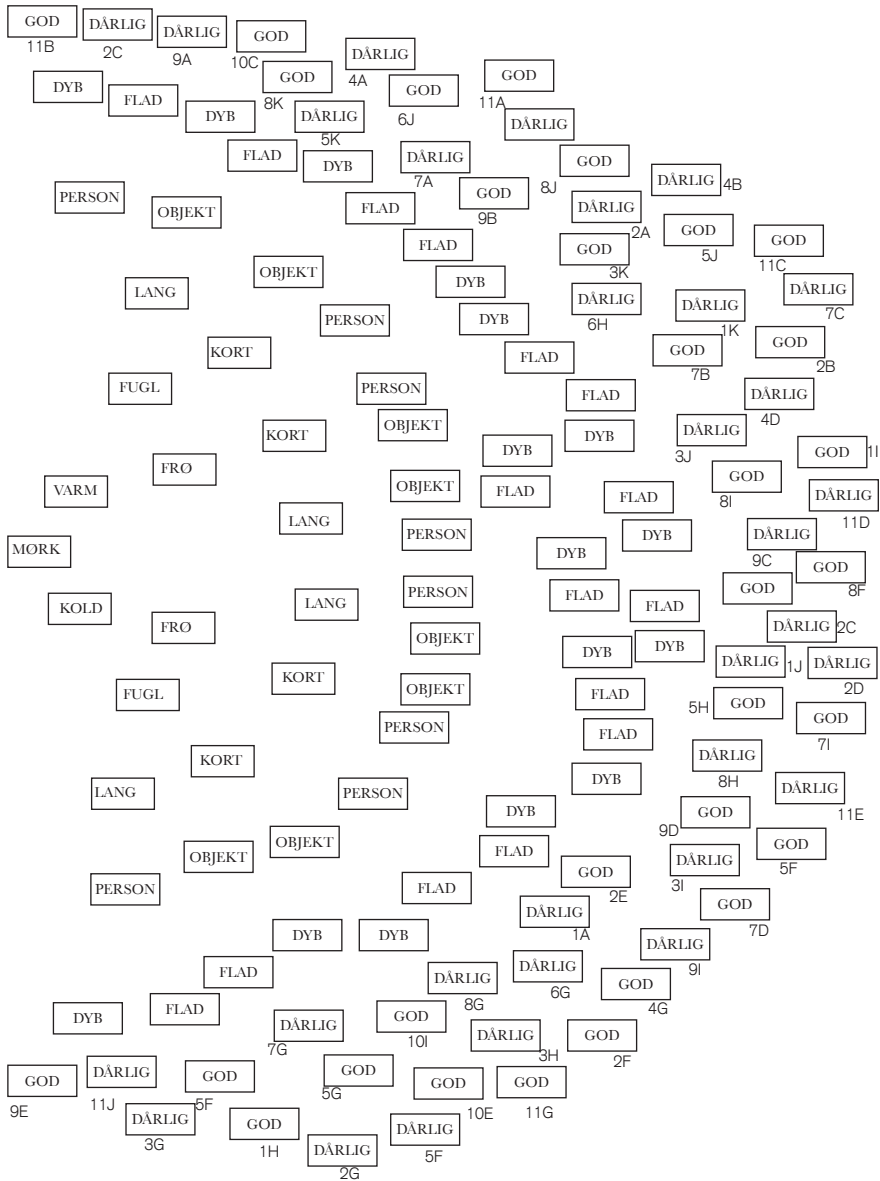
OB#08 ENERGI TYPE

KLOKkeslet, KoORDINAT OG Underskrift

BA#07 VÆRKTITTELGENERERINGSARK VIA FOTO



VÆRKMESTER IN
 GRAFI HER OG SKO
 MEST ER LYST ELL
 VÆGER SIG AD ENT
 MORKE STI MOD
 «----- FO
 DERNÆST GORES I
 MED OMVENDTE
 FOTOET MEST ER
 KVÆRNES IGENNI
 SOM OM DET MEST



DSÆTTER FOTO-
ONNER OM DETTE
ER MORKT OG BE-
DEN LYSE ELLER
ET KOORDINAT

FOTO ----->

DET SAMME, BARE
FORTEGN: HVIS
LYST, SKAL DET
EM STISYSTEMET
VAR MORKT ETC.

BA#08 TITEL VIA KOORDINATSYSTEM

11	FED VILD FLOT STENET HOJSTEMT SJUSKET UFOKUSERET DYR DODELIG GRATIS FARLIG
10	TUNG LET MØRK LYS DYSTER ITUSLÅET SALIG NERVOS PÅTAGET AKTIV SENTIMENTAL
9	GRIM VILTER SØVNING UHYGGELIG GLITRENDE DRYPPENDE HIDSIG HYGGELIG INAKTIV
8	STYG SURSØD VULGÆR MAGISK GALANT LØGNAGTIG ÆRLIG JORDSLÅET FORDRUKKEN
7	SLATTEN BLEVRENDE GRINERN KAOTISK LOVPLIGTIG TUMMULATISK MISFORSTÅET
6	OVERRASKET FEDTET LIDERLIG MALERISK PLASTISK EPISK ORGANISK SYNTETISK ÆLD-
5	GAMMEL TYND FORSMÅET SPINKEL LETTENDE FUNKLENDE SPRUTTENDE GIGANTISK
4	SPÆD PORØS TRANSPARENT AFKLARET FRI TILROGET CEREMONIEL TRANSCENDERENDE
3	JUBLENDE SPØRGENDE FORKLARENDE HEFTIG KNASENDE KNIRKENDE SUPERPERSONIK
2	KOSMISK TRIPPENDE NEDSPILDT ÆNGSTELIG PARANOID YNGLENDE VOKSENDE SALTET
1	KULTIVERET STRAFFENE BOMBET REDUKTIV BRANDBAR RUSTEN FORHISTORISK BLÅ
	A B C D E F G H I J K

11	ATMOSFÆRE ARKITEKTUR KONSTRUKTION GLIDETUR HYPPIGHED PERMAFROST VEJNET
10	GENTAGELSE DYRELIV BRONZEAFSTØBNING REKREATIVOMRÅDE KALENDER NOMADE
9	SKYSKRABER Ø SLETTE SEJLADS Å ODEMARK VAKUUM GOOGLEHJERNE HUL FORVIRRING
8	ENHED STRUKTUR TARENTEL SOMMERTAB BORIFØRING VÆSKE HAV SJELE OVERFLYVNING
7	HEALING INFERNO FLAMMEHAV KRYSTAL TEFLON FANTASI OPBRUD DOBBELTREGNBUE
6	ANHOLDELSE MODE MAGMA SKARPHED KONGERIGE ÅRSTID FORSAMLING BEGIVENHED
5	REVOLUTION FREMKOMST ANKOMST REJSE DANS FORHANDLING DISKUSSION MUSEUM
4	SAMHØRIGHED DIVERSITET SYNKRONISERING DOMINANS FORBRYDELSE MONOTONI GIB
3	FORFØRELSE REJSNING TÆTFØRING MEKANISME TVIVL ALZHEIMER TUBERKULOSE HANG
2	SPIRAL KORTLÆGNING MODSTAND MONSTER PLATFORM FREMTID OVERFALD PROCES
1	KOMPLEKS OPHOLDSSTED INDHEGNING HORIZONT FORBLOFFELSE AFSLAG KORRIGERING
	A B C D E F G H I J K

BA#09 VÆRKMESTERS VÆRKOVERSIGT

VÆRKETS TITTEL OG KOORDINATER

DEADLINE FOR VÆRKKOMPOSITIONEN ____:____

LÆNGDE ____ MIN ____ SEK

OPFØRELSESTIDSRUM ____:____ - ____:____

FUNKTIONÆRROLLER

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

ABSTRAKTIONSNIVEAU / DETALJERIGDOM

DATO, KLOKKESLET, STED (KOORDINAT) OG UNDERSKRIFT

BA#10 LYDFUNKTIONÆRVÆRKTØJ

DYNAMIK [JF. OB#04]

A KRAFTIG
B ROLIG
C ENSARTET
D TUMULTARISK
E TERASSEDYNAMIK
F CRESCENDO
G DECRESCENDO
H OMNIKONTRADYNAMIK
I PLUDSELIG STILHED
J CIRKULÆR
K ORGANISK

TONE [JF. OB#07]

A MØNSTER
B FORVIRRENDE
C ATONALT
D KONTRAPUNKT
E ORGELPUNKT
F FLERSTEMMIG
G UNISON
H PIZZADELLO
I KONKRET ANTAL TONER
J OP
K RIFF

KLANG [JF. OB#06]

A SKRINGRENDE
B TÆT
C SPREDT
D STØJ
E REN
F KOSMISK
G STATISK
H METALLISK
I TRÆAGTIG
J VÅD
K TØR

FORM [JF. OB#05]

1 BREAK
2 SOLO
3 MODULERET OMKVÆD
4 PRÆLUDIUM
5 FREE FORM
6 FUGA
7 KANON
8 DEJLIG FORM
9 STORE KURVER
10 OVERLAPPENDE FORM
11 LAGKAGE

RYTMIK [JF. OB#03]

1 STACCARET
2 REPETITIONER
3 HALTENDE
4 HURTIG
5 LANGSOM
6 EKSTREM
7 RANDOM
8 SLOV
9 FASE
10 TUNG
11 LIFLIG

KLOKKESLET OG UNDERSKRIFTER

BA#11 TEKSTFUNKTIONÆRVÆRKTØJ

TEMPERAMENT / STIL [Jf. OB#02]

- A METAFORISK
- B EKSPRESSIV
- C APERSONALISERET
- D STAMMENDE
- E TØR
- F ARABESK
- G SPØRGENDE
- H GENTAGENDE
- I RIMENDE
- J TAKTIL
- K KOSMISK

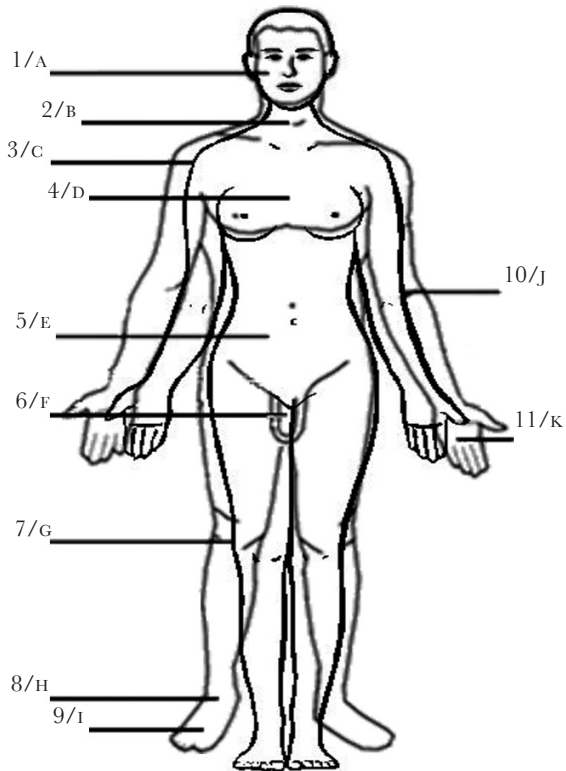
DOMINERENDE ORDKLASSE [Jf. OB#02]

- 1 SUBSTANTIVER
- 2 ARTIKLER
- 3 NUMERALIER
- 4 ADJEKTIVER
- 5 PRONOMENER
- 6 VERBER
- 7 ADVERBIER
- 8 PRÆPOSITIONER
- 9 KONJUNKTIONER
- 10 INTERJEKTIONER
- 11 GØR SOM DU VIL

KLOKKESLET OG UNDERSKRIFTER

BA#12 RUMLIG PLACERING- OG BEVÆGELSESFUNKTIONÆRVÆRKTØJ

VÆLG TO KROPSDELE [VIA OB#03]



KROPSDEL I _____

KROPSDEL II _____

KLOKKESLET OG UNDERSKRIFTER

BA#13 TIDSRAMME, NO-GOES OG PAUSER

I NEDENSTÅENDE TIDSRUM MÅ DER PÅ FOLGENDE KOORDINATER IKKE FINDE OPFØRELSER STED

	TIDSRUM	KOORDINAT I	KOORDINAT II	KOORDINAT III
A				
B				
C				
D				

OVERORDNET TIDSRAMME ____ : ____ - ____ : ____

KAFFEPAUSE ____ : ____ - ____ : ____

FROKOSTPAUSE ____ : ____ - ____ : ____

KAFFEPAUSE ____ : ____ - ____ : ____

FROKOSTPAUSE ____ : ____ - ____ : ____

BA#14 ORDKLASSER

SUBSTANTIVER (NAVNEORD): Slik, mel, sennep, frø, fugl, rovdyr, hadegave, basketball, teglsten, gren, træstamme, græs, bil, gås, kønsorganer, lighter, bog, skrivemaskine, papir, computer, gulerod, fødsel, firben, sokkel, bryst, køleskab, bord, bænk, silke, sko, gaffel, fakkell, makrel, akryl

ARTIKLER (KENDEORD): En / et (ubestemt). Den / det / de (bestemt)

NUMERALIER (TALORD): 0, 1, 23, 456, 7.890, ét (vil du have én på skalden [talord], vil du have en på skalden [ubestemt artikel]), to tusinde etc.

ADJEKTIVER (TILLÆGSORD): Glitrende, søde, røde, brune, fyldige, fugtige, våde, gamle, yngste, dejlige, smukke, klamme, snavsede, højstemte, høflig, få, god, lille, mange, meget, slem, simpel, sikker, dum, tung, hysterisk, liderlig, organisk, søvrig, frisk, lækker, gennemarbejdet

PRONOMENER (STEDORD): Han, hun, hans, hendes, min, din, vores, den, denne, det, dette, hvad, hvem, hvilken, ene, egen, ligesådan, somme, sådanne, hinanden, jeg, du, vi, man, ingen, nogen, I

VERBER (UDSAGNSORD): Spille, synge, bøje, gå, knalde, drikke, klatre, skyde, snyde, true, truende, hjælpe, holde, prutte, sove, erindre, ramme, læse, æde, flyde, flytte, vaske, ødelægge, se, cykle, danse, falde, flyve. Modalverber er også med, dvs. ord som skal, bør, tør, kan, vil

ADVERBIER (BIORD): (Ord der lægger sig til et verbum, et adjektiv, et andet adverbium eller (en del af) sætningen og typisk udtrykker tid, sted, måde, nægtelse, den talendes holdning el.lign.) Nok, sandsynligvis, ikke, meget, næsten, forholdsvis, præcis, måske, nu, jeg lufter ud, jeg står op, sig fra, ofte, tit, gerne, hellere

PRÆPOSITIONER (FORHOLDSORD): Ad, af, bag, blandt, efter, for, foran, forbi, fra, før, gennem, hos, i, iblandt, igennem, imellem, inden, indtil, langs, med, mellem, mod, nær, næst, om, omkring, over, på, siden, til, uden, udi, under, ved, via, angående, foruden, forudsat, grundet, ifølge, trods, uanset

KONJUNKTIONER (BINDEORD): At, da, før, hvor, og, som, dengang, forinden, hvorvidt, indtil, ligesom, efter at, for at, forudsat at, som om, så at, således at, men, eller

INTERJEKTIONER (UDRÅBSORD): Satans!, Føj!, Nej, nu har jeg da aldrig!, æh, æv, ah, aha, ak, amen, av, bæh, bah, buh, basta, haps, hovsa, ohøj, goddag, pladask, prr, pst, puh, puha, tja, top dollar, uha, voila, vupti, å!

FUNKTIONÆRFORMULARER

FA#01 TEKST

FA#02 RYTMIK

FA#03 FORM

FA#04 DYNAMIK

FA#05 KLANG

FA#06 TONE

FA#07 INSTRUMENTERING

FA#08 RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE

FA#09 MASTERPARTITUR

FA#10 PERSONLIG VÆRKSTEMME

FA#11 KLADDEARK

FA#01 TEKST

VÆRKTITTEL _____ VÆRKLÆNGDE _____ DEADLINE _____ ; _____

TEMPERAMENT _____ DOMINERENDE ORDKLASSE _____

INTTALER _____ KLOKKESELT OG UNDERSKRIFT _____ ; _____

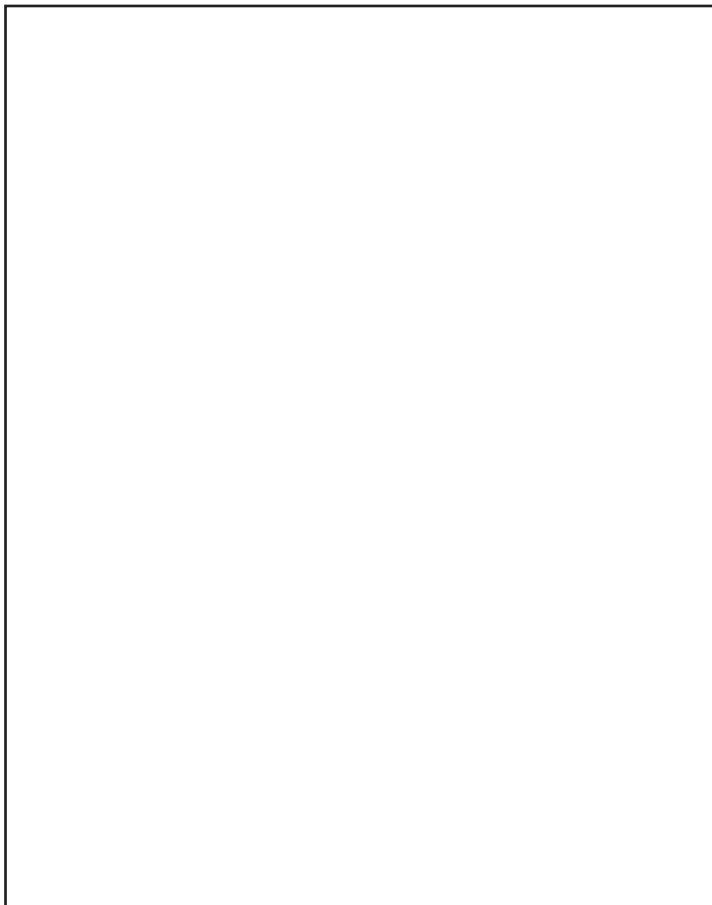
FA#02 DYNAMIK

VÆRKTITTEL _____ VÆRKLÆNGDE _____ DEADLINE _____ :

LYDFUNKTION/ERVÆRKTØJSORD _____

INITIALER _____ KLOKESLET OG UNDERSKRIFT _____ :

NOTER



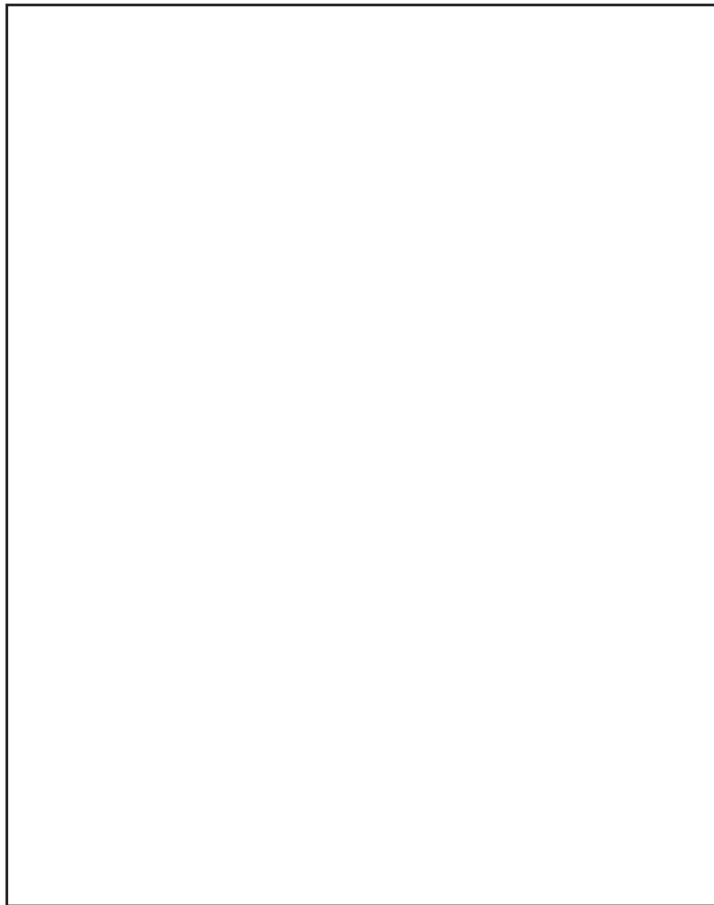
FA#04 KLANG

VÆRKTITTEL _____ VÆRKLÆNGDE _____ DEADLINE _____ :

LYDFUNKTION/VÆRKTØJSORD _____

INITIALER _____ KLOKESLET OG UNDERSKRIFT _____ :

NOTER



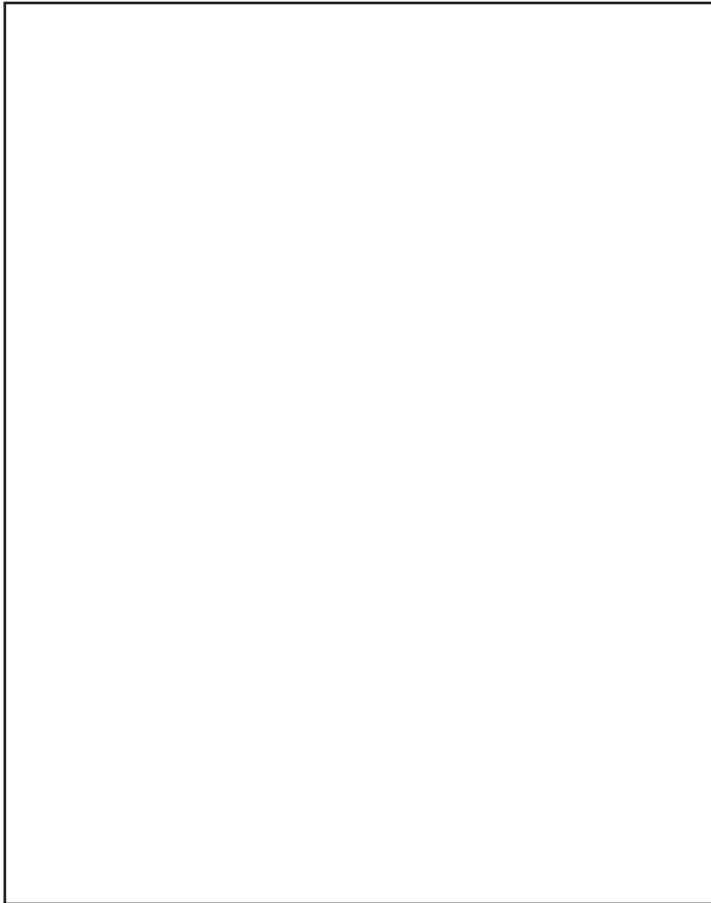
FA#06 RYTMIK

VÆRKTITTEL _____ VÆRKLÆNGDE _____ DEADLINE _____ :

LYDFUNKTION/VÆRKTØJSORD _____

INITIALER _____ KLOKESLET OG UNDERSKRIFT _____ :

NOTER



FA#07 INSTRUMENTERING

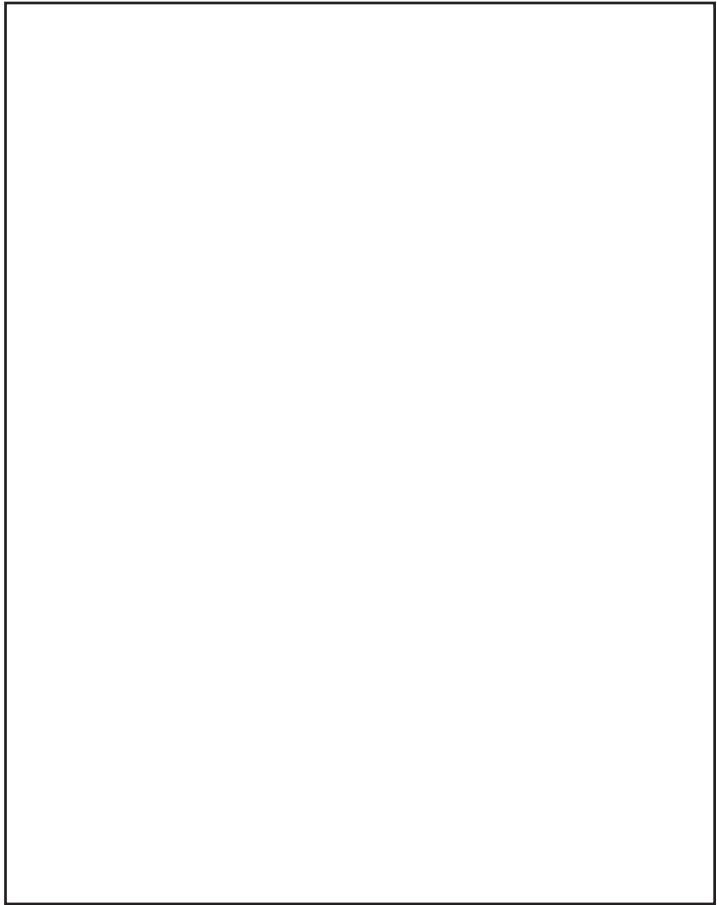
VERKTITTEL _____ VERKTLÆNGDE _____ DEADLINE _____ ; _____

INTTALER _____ KLOKKESLETT OG UNDERSKRIFT _____ ; _____

	INTTALER	OBJEKTER / INSTRUMENTER

FA#08 RUMLIG PLACERING OG BEVÆGELSE

VÆRKTITTEL _____ VÆRKLÆNGDE _____ DEADLINE _____ ;
 KROPSDEL 1 _____ KROPSDEL 2 _____
 INITIALER _____ KLOKKESLET OG UNDERSKRIFT _____ ; _____



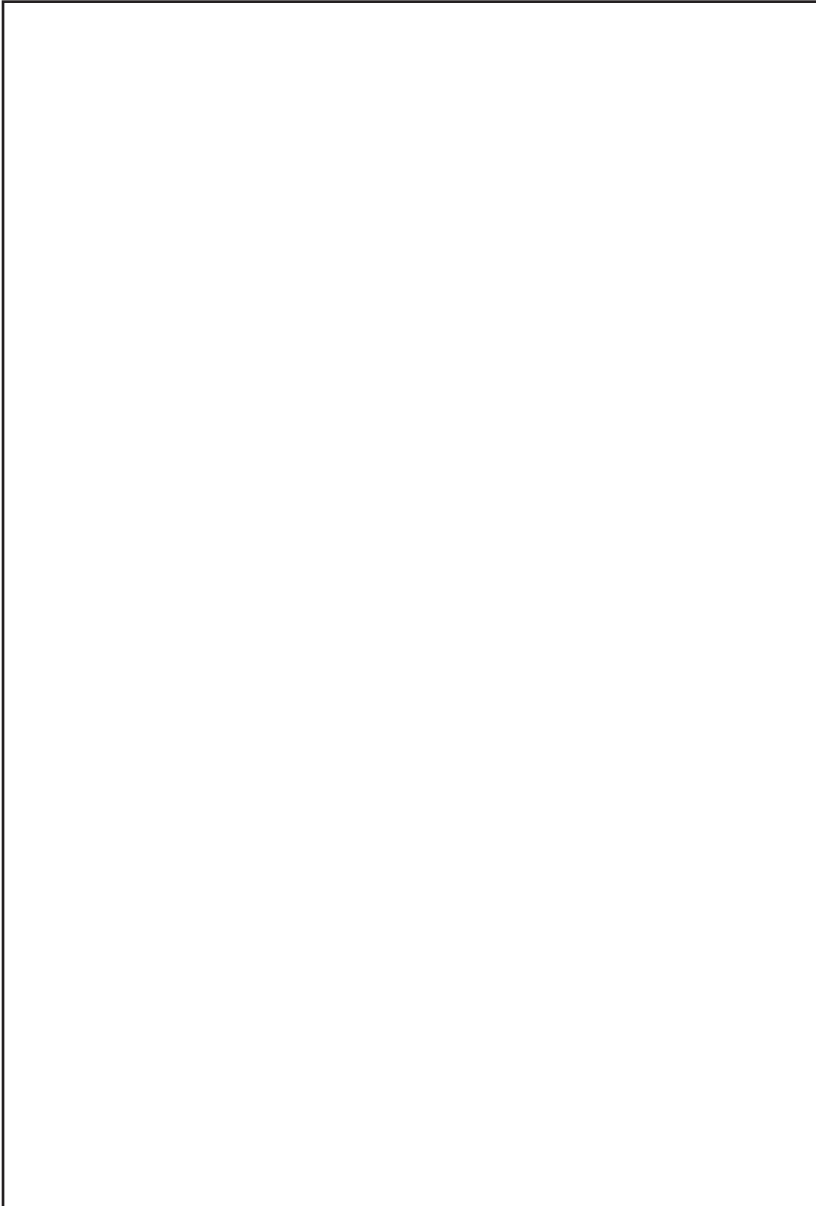
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A																		
B																		
C																		
D																		
E																		
F																		
G																		
H																		
I																		
J																		
K																		
L																		
M																		
N																		
O																		
P																		
Q																		
R																		
S																		
T																		
U																		
V																		
X																		
Y																		
Z																		

NOTER

FA#09 MASTERPARTITUR

VERKITTET _____

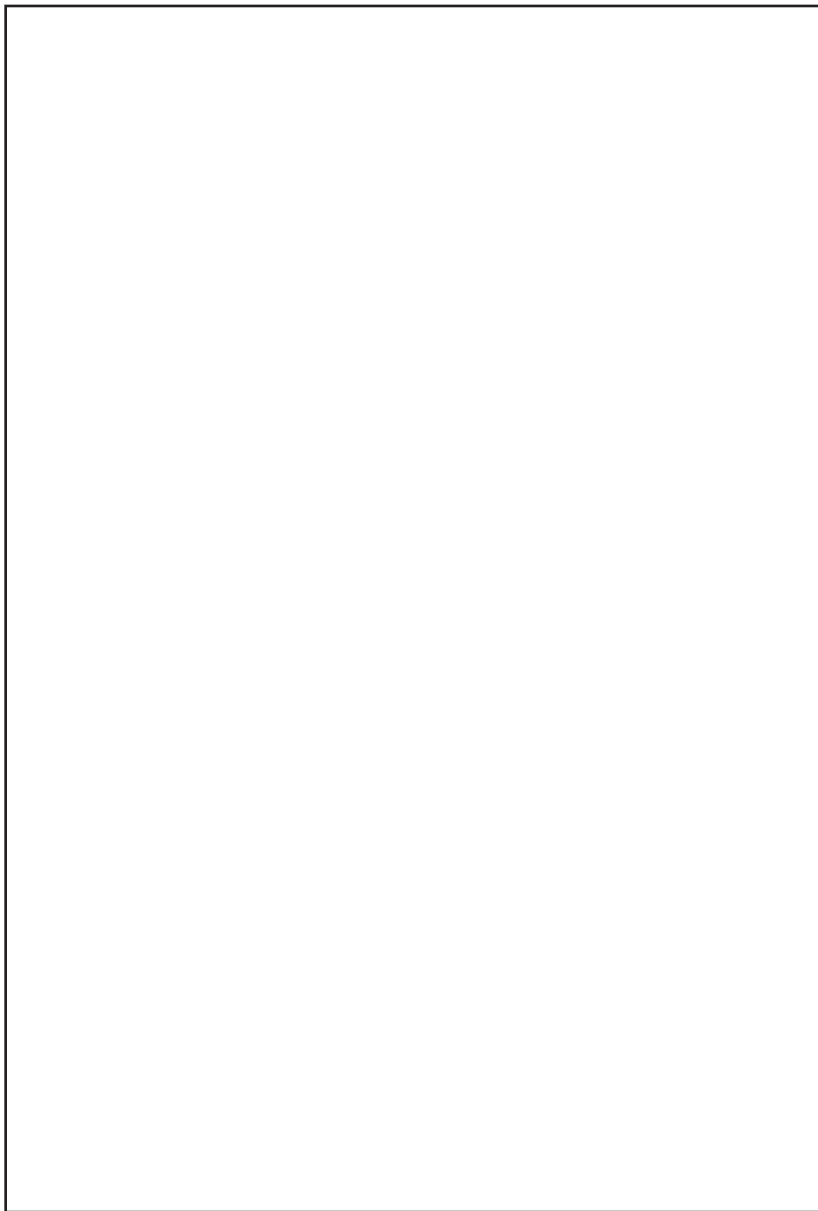
VERKLEBTER _____



FA#10 PERSONLIG VÆRKSTEMME

UNDERSKRIFT _____

VÆRKTTITEL _____



FA#11 KLADDEARK



VÄRKITTEL _____

UNDERSKRIFT _____

BEVÆGELIGT AKKURAT er skrevet af YOYOYOY (Andreas Führer, Anders Lauge Meldgaard, Toke Tietze Mortensen og Johannes Lund), Rasmus Graff og Claus Haxholm § 1. udgave udkom i 50 eksemplarer og blev delt ud under Palace Party på Charlottenborg 5. marts 2011 hvor Bevægeligt Akkurat blev opført af dets bagmænd samt GUDS SÖNER (Leif Elggren og Kent Tankred) § Denne 2. udgave udkommer under [hent titel af MK] 15. marts 2013 og er trykt hos Huset på Godsbanen i Aarhus og udgivet af Edition After Hand § ISBN 978-BLA-BLA-BLAA



AFTERHAND.DK
YOYOYOY.DK/BA.HTM