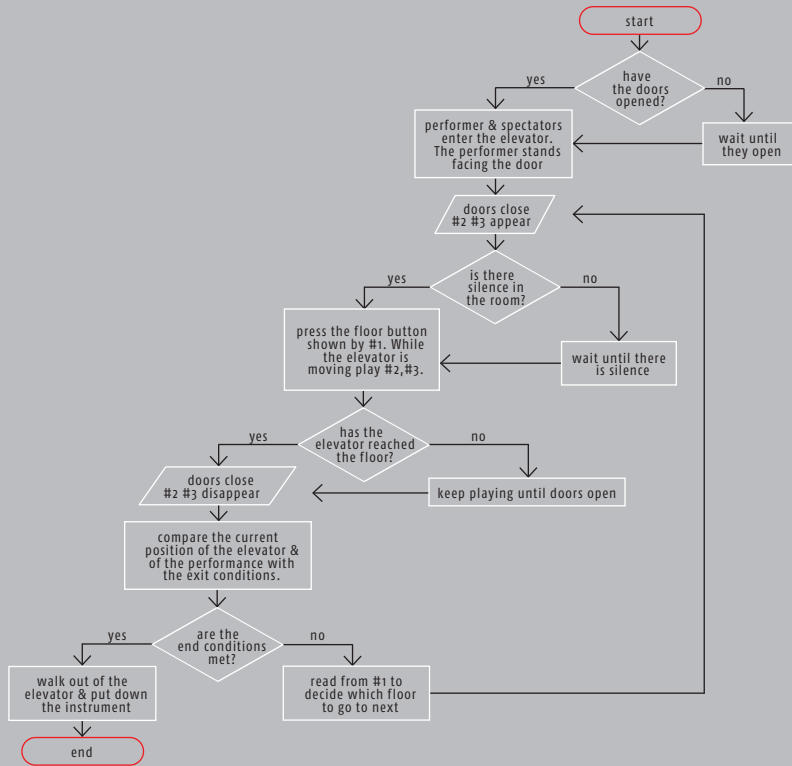


## LEVEL CONTROL MB0001

---

Original instruction manual  
Istruzioni per l'uso originali



## Index

## English (native)

LEVEL CONTROL .....	2
PERFORMANCE .....	2
How to begin & end .....	2
How to play the piece .....	2
INSTRUMENT .....	3
How to make the instrument .....	3
How to play the instrument .....	3
SCORE .....	4
How to think of the score .....	4
How to read the score .....	4
How to obtain the score .....	5
How to position the score .....	5

## Italiano (native)

LEVEL CONTROL .....	6
SPETTACOLO .....	6
Come iniziare e concludere .....	6
Come eseguire il pezzo .....	7
STRUMENTO .....	7
Come fabbricare lo strumento .....	8
Come suonare lo strumento .....	8
SPARTITO .....	8
Come elaborare lo spartito .....	8
Come leggere lo spartito .....	9
Come ottenere lo spartito .....	10
Come posizionare gli spartiti .....	10

## Level Control

Level control is an analogue programmed music performance for prepared screwdriver (Elevator Ticker MB0001 ©) and elevator. The program consists of a series of button-press and sound-inducing commands that follow the logic of an “if” loop. By following the score and hence executing the program, the performer becomes the program’s medium.

The performance is supported by the following products:

- performance flowchart (p. 1)
- custom designed instrument Elevator Ticker MB0001© (p. 3)
- score (p. 12)
- promotion pack featuring a bonus theatre piece extract

The prepared screwdriver (Elevator Ticker MB0001 ©) instructions and performance flowchart address the performer and are meant for personal study.

The score is to be taped in the elevator. The promotion pack (featuring a bonus theatre piece extract) extends the musical content and is to be hung in the building to draw attention to the elevator performance.

## Performance

The performance requires: a performer, an Elevator Ticker MB0001 ©, the scores and an elevator. Detailed instructions are provided by the performance diagram (see p. 1) and in this section. Read the instruction booklet carefully. Pick your language carefully.

## How to begin &amp; end

*Beginning:* the performer is standing in front of the doors of the elevator, maybe surrounded by an audience, and presses the button to call the elevator.

*End:* the performance ends when the given conditions are met: floor reached (#1) & screwdriver tick (#2) & number of ticks (#3) are all even/odd (specified in the score).

## How to play the piece

*Preparation:* Collect the required data (see p. 5). Prepare the elevator by taping the scores in the described positions (see scheme on p. 5). In case an audience builds up, before commencing the performance, limit the audience to max elevator capacity -2, in order to have enough space to reach for the buttons and read the scores. If the elevator starts getting overcrowded: stay concentrated,

stand still and stop playing until passengers leave the elevator and you are able to perform again.

*While performing:* concentrate on the last read combination before the doors open and continue from this point onwards when the doors close.

### Instrument (Elevator Ticker MB0001©)

Conversely to ordinary screwdrivers, ratcheting screwdrivers possess gears. Gears determine the degrees of freedom of the screwdriver shaft. A description of the properties of the three gears:

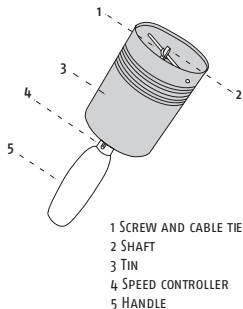
top	shaft is free to rotate clockwise, locked anti-clockwise
middle	shaft is locked in all directions
bottom	shaft is free to rotate anti-clockwise, locked clockwise

For the screwdriver to become an Elevator Ticker MB0001©, the ratcheting screwdriver is to be fitted with a metal tin which amplifies its ticking sound.

### How to make the instrument

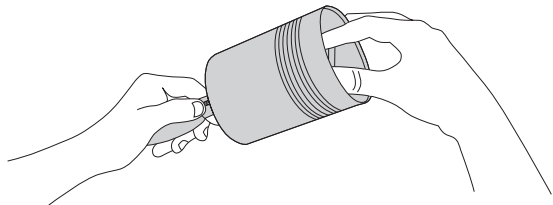
You need a ratcheting screwdriver, a tin, a screw (longer than the diameter of the tin), a cable tie and a drill.

Remove the lid of the tin, make a hole in the bottom (as wide as the screwdriver shaft) and at the sides (as wide as the screw). Pass the head of the screwdriver through the bottom hole and the screw through the side holes. Fix the tip of the screwdriver shaft to the screw using a cable tie.



### How to play the instrument

Hold the instrument in your left hand by the handle and turn the tin using the right hand. So not to dampen the sound, place your index and middle finger (right hand) in the hollow space of the upper part of the tin and dial the ticks by turning gently. To change gear, use the left hand thumb.



Explore the instrument's sounds and find a way to generate a ticking sound in the locked position.

### Score

#### How to think of the score

The piece is based on an algorithm that takes the following parameters into consideration:

*screwdriver*  
speeds = 3 (low, middle, bottom position)  
ticks = 12 (rotation steps)

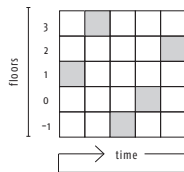
*elevator*  
states = 2 (open, close)  
floors = N (depend on building)

The algorithm generates a random series of numbers, within given intervals for each parameter, and hence leads to a random combination of ticks and turning directions.

### How to read the score

#### #1\_button presses

In this matrix, the order of button presses is plotted on the x axis and the floors of the building on the y axis (to be read as a loop, from left to right). The arrow instructs the reading direction. The black square indicates the floor number to be chosen at each iteration of the program.



#### #2\_screwdriver gear

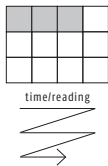
As discussed on page 3, the screwdriver

displays three gears. The black square indicates which gear to shift to at each iteration for the program.



### #3\_screwdriver step number

The cogwheels of the screwdriver are subdivided into 12 steps. The dark squares indicate how many steps should be performed at each iteration of the program. This matrix subdivides the steps into three groups of four to facilitate reading. The arrow instructs the reading direction (left to right, top to bottom).



### #4\_exit combination

As well as consulting the score during the piece, the performer should familiarise him/herself with this section before starting the piece.

## How to obtain the score

Collect the following data

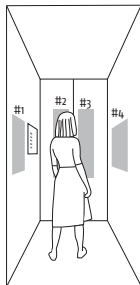
- Size of the elevator (max capacity)
- Number of floors of the building

To obtain the score go to >

[https://work.martabeauchamp.de/1\\_levelcontrol.html](https://work.martabeauchamp.de/1_levelcontrol.html) > Download the PDF corresponding to the number of floors in your building > Print the document on a desktop printer > Score #1 and #4 are ready to use; for scores #2 and #3 cut along the dotted lines and connect the three segments into a long strip.

## How to position the score in the elevator

The illustration exemplifies how the score should be placed in the elevator:



### #1\_button presses

Taped next to the elevator floor buttons

### #2\_screwdriver gear

Taped to the left door

### #3\_screwdriver step number

Taped to the right door (must be aligned to the boxes of score #2)

### #4\_exit combination

Taped on the wall opposite the elevator buttons.

## Level Control

Level control é un programma analogico che si manifesta come spettacolo musicale per cacciavite preparato (Elevator Ticker MB0001 ©) ed ascensore. Il programma consiste di una combinazione di pulsanti da premere e di comandi sonori che seguono la logica di un "if loop". Eseguendo lo spartito il musicista esegue un programma diventando in questo modo il mezzo stesso del programma.

Lo spettacolo é dotato di un set di articoli aggiuntivi, ovvero:

- 1) diagramma di flusso (p. 1)
- 2) strumento prodotto su misura
- Elevator Ticker MB0001© (p. 7)
- 3) lo spartito (p. 12)
- 4) pacco pubblicitario contentente und estratto di pezzo teatrale in omaggio

Le istruzioni per la costruzione del cacciavite preparato (Elevator Ticker MB0001 ©) e il diagramma di flusso dello spettacolo sono per studio personale e indirizzati al musicista.

Lo spartito é da appendersi nell'ascensore.

Il pacco pubblicitario (contentente und estratto di pezzo teatrale in omaggio) é un aggiunta allo spettacolo musicale ed é da usarsi per pubblicizzare lo spettacolo nell'edificio.

## Spettacolo

Lo spettacolo richiede: un musicista, un Elevator Ticker MB0001 ©, gli spartiti e un ascensore. Il diagramma di flusso (p. 1) e la seguente sezione contengono istruzioni dettagliate riguardo lo spettacolo. Leggere attentamente queste istruzioni per l'uso originali. Scegliere attentamente la lingua nelle quali leggerle.

## Come iniziare e concludere

*Inizio:* il musicista é in piedi di fronte alle porte dell'ascensore, magari circondato da un pubblico, e preme il pulsante per chiamare l'ascensore.

*Fine:* lo spettacolo si conclude quando le seguenti condizioni vengono soddisfatte: piano al quale si é giunti (#1) & marcia

del cacciavite (#2) & numero di ticchettii (#3) sono tutti pari/dispari (questo é specificato nello spartito).

### Come eseguire il pezzo

**Preparativi:** Raccogliere i dati richiesti (vedi p. 10). Sigillare gli spartiti all'ascensore nelle posizioni indicate (vedi lo schema di p. 10). Nel caso si riunisca un pubblico, prima di iniziare lo spettacolo ridurre il numero di partecipanti alla massima capienza dell'ascensore -2, in modo da avere abbastanza spazio per riuscire e premere i pulsanti e a leggere gli spartiti. Nel caso di sovraffollamento dell'ascensore, mantenere la concentrazione e la posizione d'esecuzione e interrompere l'esecuzione finché le condizioni dell'abitacolo permettano nuovamente di avere accesso a spartiti e pulsanti.

**Durante l'esecuzione:** concentrarsi sempre sull'ultima combinazione eseguita prima che si aprano le porte e spariscano gli spartiti. Riprendere dall'ultima combinazione quando le porte si richiudono.

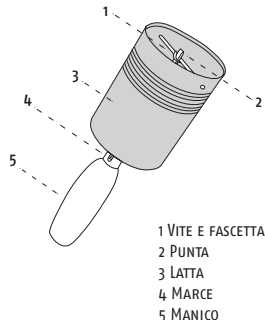
### Strumento (Elevator Ticker MB0001©)

A differenza di un consueto cacciavite, un cacciavite a cricchetto é dotato di marce. Le marce determinano vari gradi di libertà della punta.

Ecco una descrizione delle tre marce:

alto	la punta ruota liberamente in senso orario mentre é bloccata in senso anti-orario
mezzo	la punta é bloccata in tutte le direzioni
basso	la punta ruota liberamente in senso anti-orario mentre é bloccata in senso orario

Affinché il cacciavite a cricchetto si definisca Elevator Ticker MB0001©, questo deve essere dotato di una latta metallica aggiuntiva che ne amplifica il ticchettio.



- 1 VITE E FASCETTA
- 2 PUNTA
- 3 LATTA
- 4 MARCE
- 5 MANICO

### Come fabbricare lo strumento

Sono necessari un cacciavite a cricchetto, una latta, una vite (la cui lunghezza deve superare il diametro della latta), una fascetta e un trapano.

Asportare il tappo della latta, perforare il fondo della latta (il buco dev'essere dello stesso diametro della punta del cacciavite) e perforare due lati della latta (il buco dev'essere dello stesso diametro della vite). Infilare la punta del cacciavite attraverso il foro del fondo della latta e poi avvitare la vite nei buchi laterali. Fissare la punta del cacciavite con la vite usando una fascetta.

### Come suonare lo strumento

Impugnare lo strumento nella mano sinistra e ruotare la latta usando la mano destra. Per evitare di smorzare il

suono, posizionare l'indice e il dito medio nella cavità della latta e provocare il ticchettio facendo ruotare la latta con delicatezza. Per cambiare marcia, usare il pollice della mano sinistra. Esplorare le potenzialità del suono dello strumento e individuare un modo per generare un ticchettio anche nella posizione di blocco.

### Spartito

#### Come elaborare lo spartito

Il pezzo é basato su un algoritmo che tiene conto dei seguenti parametri:

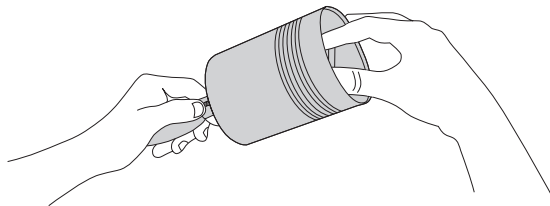
*cacciavite*

marce = 3 (posizione alta, mezza, bassa)  
ticks = 12 (intervalli di rotazione)

*ascensore*

stati = 2 (aperto, chiuso)

piani = N (dipende dall'edificio)

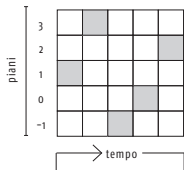


L'algoritmo genera una serie casuale di numeri, entro un certo intervallo per ogni variabile, quindi producendo una combinazione casuale di ticchettii, timbri e di direzione di viaggio dell'ascensore.

### Come leggere lo spartito

#1\_bottoni da premere

In questa matrice, l'ordine in cui vanno premuti i bottoni é indicato sull'asse x e i piani dell'edificio sono indicati sull'asse y (questo diagramma é da leggersi come un loop, da sinistra a destra). La freccia indica l'ordine di lettura. Le caselle scure indicano il piano da scegliere per ogni iterazione del programma.



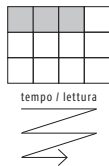
#2\_marcia del cacciavite

Come spiegato a p. 7, il cacciavite é dotato di tre marce. La casella scura indica quale marcia va suonata ad ogni iterazione del programma.



#3\_numero di rotazioni della punta  
L'ingranaggio del cacciavite é suddiviso in 12 posizioni.

Le caselle scure indicano quanti ticchettii eseguire ad ogni iterazione del programma. Questa matrice suddivide i ticchettii in tre gruppi di quattro per facilitare la lettura. La freccia indica la direzione di lettura (da sinistra a destra, dall'alto verso il basso)



#4\_combinazione d'uscita

Oltre a consultare gli spartiti descritti finora, il musicista deve essere consapevole di questa combinazione per l'intera durata del pezzo e deve quindi memorizzarla prima di iniziare lo spettacolo.

### Come ottenere lo spartito

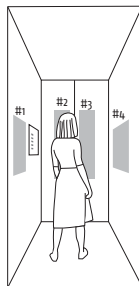
Raccogliere i seguenti dati:

- Massima portata dell'ascensore
- Numero di piani dell'edificio

Per ottenere lo spartito visitare il seguente sito > [https://work.martabeau-champ.de/1\\_levelcontrol.html](https://work.martabeau-champ.de/1_levelcontrol.html) e scaricare il PDF con il numero di piani corrispondente al proprio caso > Stampare il documento con una qualsiasi stampante > Spartito #1 e #4 possono essere affissi come vengono stampati; per gli spartiti #2 e #3 é necessario ritagliare il foglio lungo i trattini indicati e collegare i tre segmenti per formare una lunga striscia.

### Come posizionare gli spartiti

L'illustrazione mostra come posizionare gli spartiti nell'ascensore:



#1\_bottoni da premere

Da fissare accanto ai pulsanti dell'ascensore con nastro.

#2\_marcia del cacciavite

Da fissare con nastro sulla porta sinistra dell'ascensore

#3\_numero di rotazioni della punta

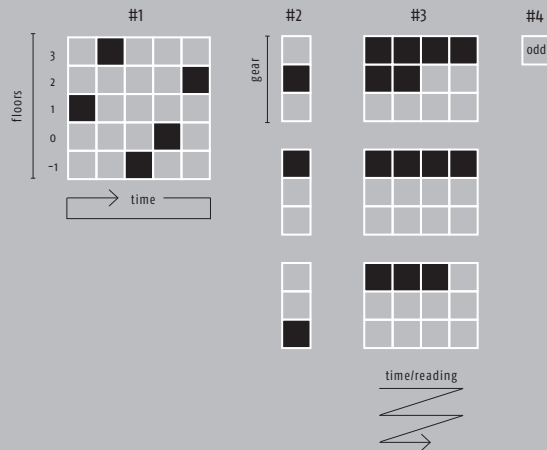
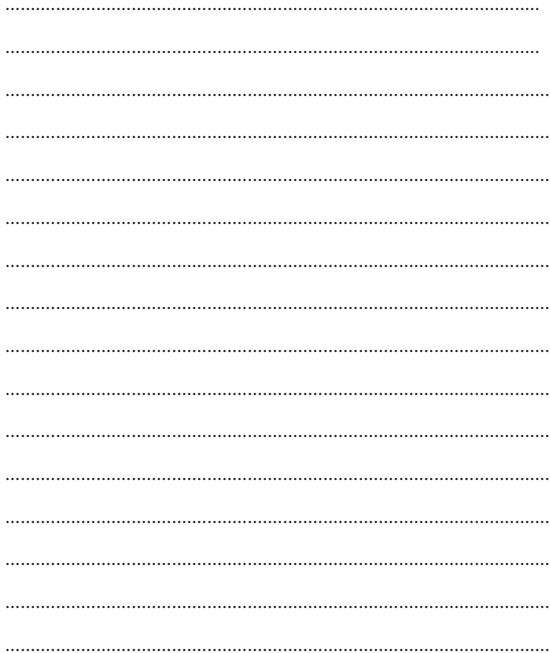
Da fissare con nastro sulla porta destra dell'ascensore (assicurarsi che le caselle di #2 e #3 siano allineate)

#4\_combinazione d'uscita

Da fissare con nastro sulla facciata opposta a quella dei pulsanti.







In this example the performance takes place in a five story building.

NB: A limited number of playing combinations is displayed in #2 and #3; the actual score presents a longer list of combinations.

In questo esempio lo spettacolo é eseguito in un edificio a cinque piani.

NB: In #2 e #3 viene presentato un numero ridotto di combinazioni; nello spartito reale la lista di combinazioni é piú lunga.

CE