

Hazzle Dazzle

Charles van Zanten

Hazzle Dazzle heb ik geschreven als openingswerk van het concertprogramma van het projectensemble *The Premier Vintage Percussion Group 2011*.

De doelen van dit project ensemble waren:

- Het in een positieve sfeer bevorderen en stimuleren van het samen muziek maken
- Het verbeteren van de persoonlijke artistieke muzikaal technische kwaliteiten
- het nastreven van een maximaal artistiek resultaat van het te spelen programma binnen de mogelijkheden van de individuele spelers en het collectief
- promoten van het slagwerk en de trommelmuziek in het bijzonder
- stimuleren van een grotere actieve deelname aan de amateur slagwerksector
- de passie en het speelplezier voor het bespelen van de trommel opnieuw te doen ontwaken bij de deelnemers en toekomstige potentiële slagwerkers/sters
- graadmeter voor de kwaliteit van uitvoering moeten de enthousiaste reacties en de waardering van het publiek zijn.

Hazzle Dazzle is een echt “trommelwerk” dat door de snelheid waarin het gespeeld wordt en stickshots, rimshots, stokslagen en visuele opstelling van het ensemble indruk zal maken.

De instrumentatie is vier verschillende (klinkende) type snare drums, twee bass drums (verschillende klanken, of low tom en bassdrum) en cymbals a2. Van belang bij de uitvoering van dit werk is de opstelling en het gebruik van vier verschillende snare drums (klanken).

Opstelling voorbeeld/advies

Bass drum 2	bass drum 1
cymbals a2	
snare drum 2,	snare drum 4
snare drum 1	snare drum 3

Van belang is dat het pittige tempo wordt aangehouden gedurende de gehele uitvoering. Naar eigen inzicht kunnen ad hoc effecten ingevuld worden door bijvoorbeeld in doorlopende zestiende noten de accenten (rechts en of links) op de trom van de buurman/vrouw te spelen. Bij maat 38 stokken tegen die van de buurman/vrouw spelen, eerst buiten (buurman) dan binnen (eigen stok) en dan weer buiten (buurman). Juist door de snelheid waarin het werk gespeeld moet worden is en blijft een sluitend samenspel van groot belang anders wordt het “rommelig”. Vaak wordt bij een behoorlijk tempo er ook “te hard” gespeeld. Een goede dynamische uitvoering van de dynamische tekens in de compositie is van belang. Hoewel het notenbeeld niet erg ingewikkeld is vraagt de uitvoering door de snelheid een behoorlijke techniek van de snare drum spelers/ster terwijl maar ook van de de bass drum en cymbals a2 die als “dieselmotor” dienen om “de zaak” draaiende te houden. Zet de lessenaars niet te hoog zodat het publiek de handen/stokken van de spelers kan zien, ook dat is niet onbelangrijk.

Speel het stuk met flair, durf en kracht en breng het naast muzikaal ook in podiumpresentatie (mimiek, entertainment, opstelling, uitstraling en eventuele licht en overige theatrale effecten) tot een uitvoering die de spelers zelf en het publiek zal verrassen!

Veel speelplezier toegewenst.

Charles van Zanten

Duration: appr. 03'25"

Hazzle Dazzle

Charles van Zanten

A ♩=132

Stickshot

Snare Drum 1
ff *f*

Snare Drum 2
ff *f*

Snare Drum 3
ff *f*

Snare Drum 4
ff

Cymbals a2
f

Bass Drum 1
(or low Tom)
f

Bass Drum 2
f

B

5

S.D.1
p - f

S.D.2
p - f

S.D.3
p - f

S.D.4
p - f

Cymb.
p - f

B.D.1
(To.)

B.D.2
p - f

9 **C**

S.D.1 *p* *f*

S.D.2 *p* *f*

S.D.3 *p* *f*

S.D.4 *p* *f*

Cymb. *mf* *p* *f*

B.D.1 (To.) *mf* *p* *f*

B.D.2 *mf* *p* *f*

13 **D** *on rim. or woodblock*

S.D.1 *f* *p*

S.D.2 *f* *f*

S.D.3 *f*

S.D.4 *f* *p* *f* *p*

Cymb. *p* *mf*

B.D.1 (To.) *p* *mf* *p*

B.D.2 *mf* *p* *mf* *p*

17 **E**

snare off

S.D.1 *f*

S.D.2 *f* *p* *f* *f*

S.D.3 *f* *p* *f* *f*

S.D.4 *f* *snare off*

Cymb.

B.D.1 (To.) *mf* *p*

B.D.2 *mf* *p*

21 **F**

S.D.1 *f* *p cresc....* *f*

S.D.2 *f* *p cresc....* *f*

S.D.3 *p cresc....* *f*

S.D.4 *p cresc....* *f*

Cymb.

B.D.1 (To.) *p cresc....* *f*

B.D.2 *mp* *p cresc....* *f*

25 **G** note 1e time only snares on

S.D.1 *f* *p* *f*

S.D.2 *f* *mf* *f* *mf* *f*

S.D.3 *f*

S.D.4 *f* *p* *f*

Cymb. *f* *mf* *mf*

B.D.1 (To.) *mf* *p* *f*

B.D.2 *mf* *p* *f*

29 **H** stick on stick

S.D.1 *f* *stick on stick*

S.D.2 *f* *stick on stick*

S.D.3 *f* *stic*

S.D.4 *f*

Cymb.

B.D.1 (To.)

B.D.2 *mp*

33 **I**

S.D.1 *f p < f p < f* *p < f p < f* *f*

S.D.2 *f* *snare off* *f* *3 3 3 3*

S.D.3 *f* *snare off* *f* *3 3 3 3*

S.D.4 *f p < f p < f* *p < f* *3 3*

Cymb. *f*

B.D.1 (To.) *f p < f p < f* *p < f* *3 3*

B.D.2 *f p < f p < f* *< f p < f* *p < f* *3 3*

37 **J**

S.D.1 *f* *3* *rimshot*

S.D.2 *f* *3*

S.D.3 *f* *3*

S.D.4 *f* *3* *rimshot*

Cymb.

B.D.1 (To.) *3*

B.D.2 *mf* *3*

41 2. **K**

S.D.1 *f* *p* *f*

S.D.2 *snare on* *f* *p*

S.D.3 *snare on* *f*

S.D.4 *f*

Cymb. *mf*

B.D.1 (To.) *mf*

B.D.2 *mf*

45 1. **L**

S.D.1 *p*

S.D.2 *p*

S.D.3 *p*

S.D.4 *p*

Cymb. *mf* *p* *mp*

B.D.1 (To.) *mf* *f* *p*

B.D.2 *mf* *f* *p*

48

S.D.1 *mf*

S.D.2 *mf*

S.D.3 *mp*

S.D.4 *mp*

Cymb. *mp*

B.D.1 (To.) *mp*

B.D.2

51

S.D.1 *f* *ff*

S.D.2 *f* *ff*

S.D.3 *f* *ff*

S.D.4 *mp* *ff*

Cymb. *mf* *f* *ff*

B.D.1 (To.) *f*

B.D.2 *mf* *f*

[illegible]