

# **S-Notation (2011)**

## **Definicja (cz. 1)**

## Symbolika S-Notation (cz. 1)

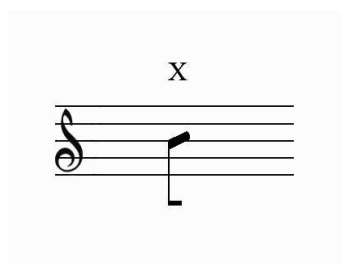
Poniżej opisany zapis nutowy można określić jako system uwzględniający sekwencje ruchów, którymi operuje turntablista w celu wykonywania, bądź tworzenia muzycznych próbek. System ten stworzył w roku 1999 Alexander Sonnenfeld i jest on konsekwentnie poddawany procesom rozwoju.

W ogół zapisu wchodzi dwa podstawowe elementy składowe:

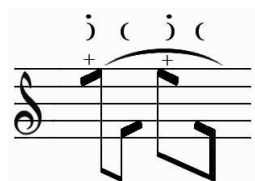
### 1: Ruch płyty

### 2: Ruch crossfadera

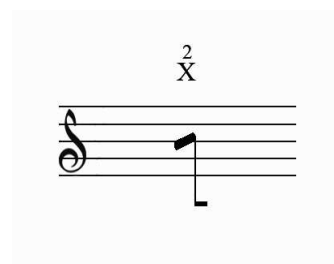
Aby sprawnie zdefiniować i opisać powyższe ruchy, używamy symboli umieszczonych wewnątrz pięciolinii oraz ponad nią. Symbolika dotycząca ruchów crossfadera oznaczona jest ponad pięciolinia, natomiast przestrzeń pięciolinii jest miejscem dla oznaczeń ruchów płyty. Poniżej mamy przykłady kilku znanych technik:



**1-click flare**



**Aquaman scratch**



**1-click orbit**

Tak jak i w tradycyjnym zapisie nutowym, lokalizacja symbolu w pięciolinii oznacza wysokość dźwięku, a więc w tym przypadku – intensywność ruchów dłoni na płycie. Wyższe dźwięki umieszczane są w pięciolinii ponad środkową linią, niższe natomiast znajdują się poniżej tej linii. Odległość między symbolem a linią centralną informuje nas o tym jak niski, bądź jak wysoki jest dźwięk w odniesieniu do naturalnego brzmienia dźwięku podczas swobodnego ruchu płyty.

## Szczegóły ruchu płyty/ruchów jednokierunkowych

Poniższe ruchy są podstawą wielu skomplikowanych scratch-sekwencji, zatem zrozumienie ich jest istotną wiedzą w opisywaniu technik scratchu.

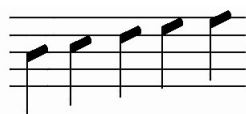
**Ruch w przód:** (nazywany 'NOTE')

**Ruch w tył:** (nazywany 'ETON', jako odwrotność słowa 'NOTE')



Aby uwzględnić kierunek ruchu płyty używamy dwóch różnych symboli składających się z główki oraz ogonka. Główka w ruchu 'NOTE' skierowana jest w prawo, ku górze, natomiast w ruchu 'ETON' główka skierowana jest w stronę lewą (również ku górze).

NOTE



ETON



Jeżeli symbol jest umieszczony ponad, bądź na środkowej linii pięciolinii, 'ogonek' umieszczany jest na lewej (NOTE), bądź na prawej (ETON) krawędzi główki i zmierza do dołu.



W sytuacji gdy symbol jest umieszczony poniżej środkowej linii, 'ogonek' umieszczany jest na prawej (NOTE), bądź na lewej (ETON) krawędzi główki i zmierza do góry. Można powiedzieć, że ruch 'ETON' tworzy lustrzane odbicie ruchu 'NOTE'.

## Ruchy całkowite

Ruch nazywamy całkowitym w momencie, gdy 'NOTE' i 'ETON' (bądź 'ETON' i 'NOTE') wykonywane są jeden po drugim z tą samą wysokością dźwięku i czasem trwania każdego ruchu. Ruchy te nazywane są odpowiednio '**NOTETON**' i '**ETONOTE**'. Aby uprościć notacyjne oznaczenia, każdy symbol (Noteton i Etonote) ma odpowiednią specyfikację:

Główka sekwencji 'Noteton' jest identyczna jak w przypadku ruchu 'Note' (skierowana w prawo, ku górze). W graficznym zapisie szczegółową rolę odgrywa umiejscowienie ogonka, a więc kiedy odgrywamy sekwencję 'Etonote', używamy identycznej główki jak przy ruchu 'Eton', natomiast zmienia się lokalizacja ogonka.



W momencie gdy symbol jest usytuowany na środkowej linii oraz ponad nią, ogonek umieszczony zostaje na prawej (Noteton), bądź na lewej (Etonote) krawędzi główki i zmierza do dołu.



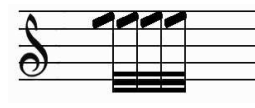
W sytuacji gdy symbol jest usytuowany poniżej środka pięciolinii, ogonek umieszczony zostaje na lewej (Note), bądź na prawej (Eton) krawędzi główki i zmierza do góry. Główne techniki można opisywać używając wyłącznie zapisu 'Noteton', np. 'baby scratch', 'double time baby', drill (scribble). Oczywiście można także odgrywać odpowiednio odwrócone zamienniki, używając przy tym symbolu 'Etonote'.



*Baby scratch*



*Double time baby scratch*



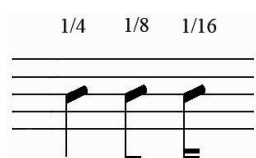
*Drill (scribble)*

Różnicą pomiędzy techniką 'baby', a 'double time baby' jest jak sama nazwa wskazuje, czas trwania sekwencji. Ten sam ruch dłoni jesteśmy w stanie rozłożyć w czasie na różne sposoby. Aby wskazywać na konkretny czas trwania ruchu używamy dokładnie tej samej metody, jaka istnieje w teorii muzyki: na 'ogonku' każdego ruchu 'Note/Eton' oraz 'Noteton/Etonote' umieszczamy poziomą belkę wtedy, kiedy czas ten zostaje skrócony.

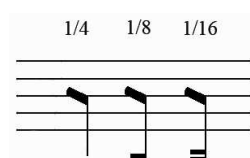
## Czas trwania ruchów płyty

Poniższa notacja używa takich samych zasad, jak w przypadku teorii muzyki. Najbardziej istotnym rozkładem w czasie dla scratchingu są ćwierćnuty ( $1/4$ ), ósemki ( $1/8$ ) i szesnastki ( $1/16$ ).

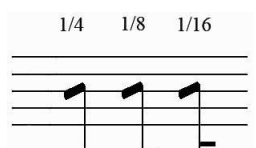
NOTE



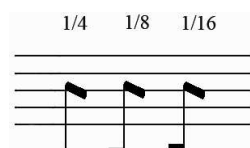
ETON



NOTETON



ETONOTE



Belka każdego pojedynczego ruchu 'Note' lub 'Noteton' zawsze jest skierowana w prawo, natomiast w ruchu 'Eton' i 'Etonote' będzie ona skierowana w lewo. Belka może także łączyć symbole w tzw. 'grupy'.

## Grupy ruchów płyty

W chwili gdy jakiegokolwiek ruchy dłońmi są wykonywane z użyciem więcej niż jednego ruchu płyty, nazywane są one **grupa**. Najbardziej popularnymi będą oczywiście 'Noteton' oraz 'Etonote'. Dla przykładu: wykonywanie 'Noteton' lub 'Etonote' o wartości 1/8 zawiera dwa pojedyncze ruchy, każdy o czasie trwania 1/16.

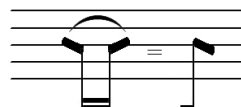
### Koordinacja czasowa w 'Noteton'

$$1/16 + 1/16 = 1/8$$



### Koordinacja czasowa w 'Etonote'

$$1/16 + 1/16 = 1/8$$



Pierwsze dwa ruchy są połączone belką. Liczba belek zależy od czasu trwania ruchu. W powyższym przypadku czas ten wynosi  $2 \times 1/16$ . Jest to bardzo istotne w przypadku uwzględniania grup.

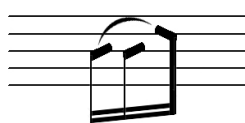
W kolejnym przykładzie mamy jedną belkę, która informuje o tym że każdy ruch płyty trwa 1/8 (jeżeli występują dwie belki, każdy ruch będzie trwał 1/16).



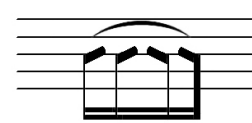
Kolejnym bardzo istotnym symbolem służącym do łączenia ruchów płyty będą **'LUKI'**. Informują one o tym, że dana grupa złożona z dwóch ruchów płyty będzie odgrywana po sobie w kolejności chronologicznej. Dobrym przykładem jest technika zwana 'tear':



*1f/2b Tear*



*2f/1b Tear*



*Clover tear*

Zauważmy, że w tej sekwencji ostatni ruch płyty oparty jest na grubszym 'ogonku'. Jego obecność informuje nas o tym, że sekwencja musi być wykonana od początku. Jest to wyjątkowo istotne w przypadku oznaczania powtórzeń danych sekwencji.

Jeżeli w zapisie nie ma łuków, oznacza to że rozpoczynamy scratching od tego samego punktu startu. Dla lepszego zrozumienia zestawiliśmy obydwie możliwości i wyjaśniliśmy poniżej jak ma się to w praktyce:

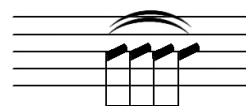
A)



B)



C)

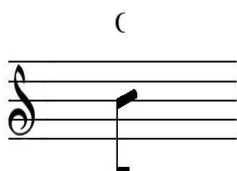


- A. W tym przypadku odgrywamy cztery szesnastki od tego samego punktu wyjścia, można to porównać do techniki 'stab'. W technice tej po każdej nucie cofamy płytę do punktu startowego, przy czym przy każdym cofnięciu użyjemy crossfadera do wycięcia dźwięku, aczkolwiek istotne jest tu zrozumienie jaką funkcję pełni łuk, a nie opis sekwencji scratchu.
- B. Łuk umieszczony ponad sekwencją ruchów wskazuje na wykonanie czterech ruchów w przód, następujących kolejno po sobie. Każdy jeden ruch ma wartość 1/16.
- C. Ten ruch został podzielony na 4 (pocięty crossfaderem), jednakże poruszamy płytą tylko w jednym takcie. Ten rodzaj oznaczeń jest niezbędny do opisu tych części ruchów płyty, które są podzielone przez crossfader.

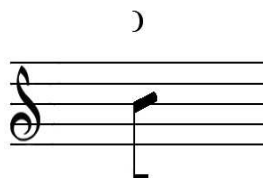
## Szczegóły ruchu crossfadera/ruchów jednokierunkowych

Symbol reprezentujący sekwencje związane z użyciem crossfadera ZAWSZE jest umieszczany ponad pięciolinią, dokładnie nad symbolem oznaczającym ruch płyty. Kształt/postać symbolu informuje o tym, jaką funkcję pełni dany ruch crossfadera. Aby określić odpowiednie ruchy, użyjemy dwóch podstawowych symboli:

**Ruch otwierający:** (w połączeniu z 1/8 'Note')



**Ruch zamykający:** (w połączeniu z 1/8 'Eton')



Jak widzimy, w pierwszym przykładzie ruchy płyty i crossfadera wykonywane są dokładnie w tym samym czasie. Ruch o wartości 1/8 jest wykonywany w tej samej chwili, w której wykonany zostaje ruch otwarcia crossfadera. W pozycji wyjściowej crossfader jest zamknięty, natomiast w końcowej jest już otwarty.

W drugim przykładzie mamy sytuację odwrotną: pozycją wyjściową jest otwarty crossfader, natomiast końcową zamknięty. Tak jak i powyżej, ruch płyty ma wartość 1/8. Ważne jest, aby skupić się na zamknięciu crossfadera zaraz po usłyszeniu ruchu płyty.

**!! → Istnieje jeden bardzo ważny szczegół dotyczący ruchu zamykającego:** ruch płyty musi być wykonywany nieznacznie wcześniej od ruchu crossfadera, ponieważ wykonując obydwa ruchy dokładnie w tym samym czasie nie zdołamy usłyszeć ruchu płyty. W powyższym przykładzie ruch o wartości 1/8 będzie wykonywany zaraz przed zamknięciem crossfadera.

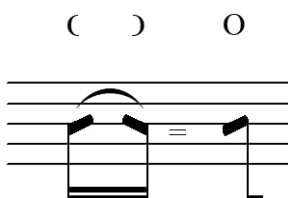


## Ruchy całkowite

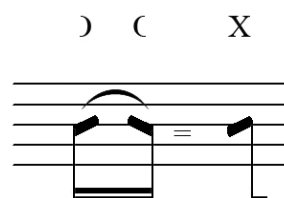
Jeżeli crossfader jest zamykany, a następnie otwierany, bądź to zamknięcie jest następstwem otwarcia - nazywane jest to całkowitym ruchem crossfadera. Ruchy te są odpowiednio nazywane „open-close” i „close-open”. Ruchy całkowite mają oczywiście charakterystyczne symbole reprezentujące je, a są one po prostu wynikiem połączenia dwóch kłamr.

Tak jak i w teorii muzyki, połączenie ze sobą dwóch symboli o wartości 1/16 daje nam symbol o wartości 1/8. Poniżej mamy dwa przykłady na ruchu 'Noteton' o wartości 1/8:

### Ruch 'open-close'



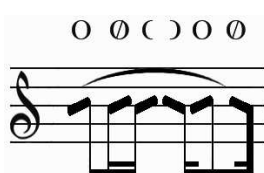
### Ruch 'close-open'



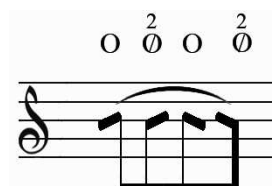
W tym przykładzie 'NOTETON' o wartości 1/8 jest wykonywany na równi z ruchem 'open-close' crossfadera. W pierwszym przykładzie ruch 'open' jest wykonywany na 1/16 'Note' z 1/8 ruchu 'Noteton', a ruch 'close' na 1/16 'Eton' z 1/8 ruchu 'Noteton'.

Zarówno pozycją wyjściową crossfadera, jak i końcową jest jego zamknięcie. Ruch płyty ma wartość 1/8 'Noteton'.

W praktyce wygląda to dokładnie tak samo jak rozpoczynanie techniki 'autobahn', lub '3-click delayed flare'.

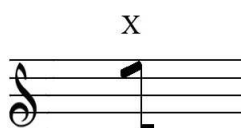


*Slow autobahn*



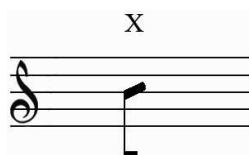
*3-click delayed flare*

Inne formy scratchu mogą być opisywane z użyciem ruchu 'close-open', tak jak np. chirp czy flare. **Przy wykonywaniu chirpów należy pamiętać o jednym bardzo ważnym szczególe:** Ruch płyty musi rozpoczynać się nieco przed ruchem crossfadera, ponieważ nakładając na siebie obydwa ruchy uzyskamy w pierwszym fragmencie ruchu płyty niechcianą ciszę. Ruch o wartości 1/16 musi być wykonany przed zamknięciem crossfadera. Reszta ruchów odbywa się w tej samej wartości czasu.

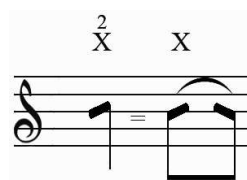


*Chirp*

Wykonywanie tej techniki może być zawile, ponieważ ruchy dłoni związane z płytą i crossfaderem tracą synchronizację w połowie sekwencji. Powtarzalność tej techniki wymaga trochę praktyki. Funkcjonuje to również w przypadku techniki '1-click flare', która jest kombinacją ruchu 'Note' o wartości 1/8 i symbolu 'close-open'.



*'1-click flare'*



*'1-click orbit'*

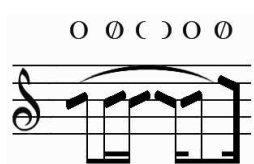
Jak widzimy na drugim obrazku, układ złożony z ruchu 'Note' i dwóch ruchów 'close-open' w praktyce da nam technikę '1-click orbit'. Na prawo od uproszczonego schematu widzimy rozkład pojedynczych ruchów. Znajduje się tu bardzo ważna dla zapisu zasada dotycząca transkrypcji ruchów crossfadera. W chwili gdy dany ruch jest powtarzany, informacja umieszczona nad symbolem ruchu płyty pojawia się tylko raz, aż do momentu zmiany ruchu crossfadera.

## Specjalne ruchy crossfadera

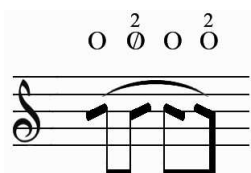
Wykonywanie wielokrotności ruchów crossfadera jest jak najbardziej dopuszczalne. Poniżej przedstawiono te najważniejsze.

**Kliknięcie w technice 'transformer' (bądź stukanie):** Rozpoczynamy od zamkniętego crossfadera, wywierając kciukiem (bądź palcem wskazującym, jeżeli preferujemy tryb 'hamster') lekki nacisk i stukamy w crossfader palcem wskazującym (bądź kciukiem). Symbolem tej techniki jest kółko (jak w przypadku ruchu 'open-close') z ukośną linią wewnątrz.

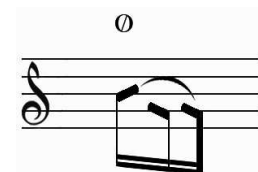
Dla przykładu, taki sposób stukania w crossfader zawarty jest w drugim (oraz w ostatnim) ruchu crossfadera techniki 'slow autobahn'. Jest on także używany w technice '3-click delayed flare' (w tym przypadku dwukrotnie w ciągu poszczególnych ruchów 'Note', oraz w ostatnim 'Eton'), czy też technice 'dicing'.



*Slow autobahn*



*3-click delayed flare*

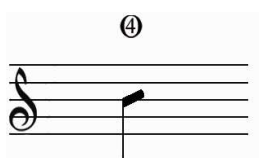


*Dicing 1f/2b*

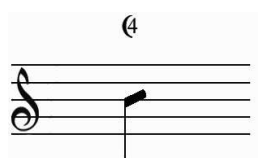
Dodatkowo w technice 'dicing' stukający ruch crossfadera wykonujemy dla każdego ruchu płyty. Ponownie wystarczy, aby symbol stuknięć w crossfader pojawił się tylko nad pierwszym ruchem płyty. Każdy z kolejnych ruchów jest powiązany z tym samym ruchem crossfadera.

**Crab:** Do oznaczania techniki 'crab' używamy cyfr wskazujących na sekwencję ruchu palców. Istnieje kilka rodzajów tej techniki (2, 3, 4, 5, ...), ma to więc także związek z różnorodnością wymaganych symboli. Poniżej mamy przykłady w których odgrywany jest 'crab' z użyciem czterech palców w połączeniu z ruchem 'note' o wartości 1/4:

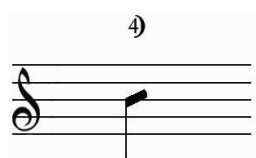
1.



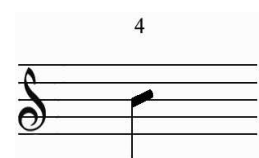
2.



3.



4.



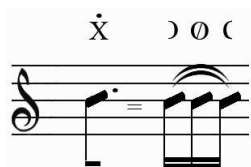
1. W pełni zakreślona '4' informuje o tym, że rozpoczynamy od zamkniętego crossfadera, następnie muskamy crossfader za pomocą czterech palców i kończymy technikę zamykając go.
2. '4' zakreślona w połowie oznacza rozpoczęcie z crossfadera zamkniętego, a zakończenie na otwartym.
3. Rozpoczynamy z otwartego crossfadera, następnie zamykamy go kciukiem (bądź palcem wskazującym) i muskamy z użyciem czterech palców kończąc na zamkniętym crossfaderze. W ten sposób otrzymujemy 5 oddzielnych dźwięków.
4. Jest to oznaczenie tak zwanego '4-finger crabflare', dzięki któremu również otrzymujemy 5 oddzielnych dźwięków. Rozpoczynamy od otwartego crossfadera i zamykamy go kciukiem (bądź palcem wskazującym) by następnie musnąć crossfader z użyciem czterech palców i zakończyć w trybie otwartym.

## Grupy ruchów crossfadera

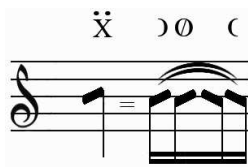
Większość skomplikowanych technik scratchu jest tworzonych za pomocą grupowania wielu ruchów crossfadera jako jedna sekwencja. Do najbardziej popularnych należy 2-click. Wykonywany jest za pomocą następujących po sobie 1. zamknięcia, 2. stuknięcia, 3. otwarcia, jako jedna sekwencja. Aby uprościć transkrypcję stworzyliśmy symbole dla tak zwanych 'zgrupowanych sekwencji crossfadera', oto przykłady:

	1--2--3		1--2--3--4
open - close – stuknięcie	$\dot{\circ} = ( ) \emptyset$	open - close - stuknięcie x2	$\ddot{\circ} = ( ) \emptyset \emptyset$
stuknięcie - open - close	$\dot{\emptyset} = \emptyset ( )$	stuknięcie x2 – open – close	$\ddot{\emptyset} = \emptyset \emptyset ( )$
close - stuknięcie - open	$\dot{\times} = ) \emptyset ($	close - stuknięcie x2 - open	$\ddot{\times} = ) \emptyset \emptyset ($

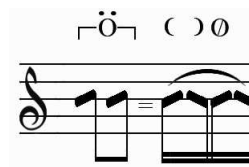
Poniżej mamy kilka przykładów znanych technik scratchu, które powstały w wyniku użycia grup ruchów crossfadera. Obok uproszczonego symbolu widzimy rozkład dzielący dany ruch na poszczególne ruchy zawarte w nim. W technice '2-click flare' możemy zauważyć mały punkt zaraz przy główce 'Note'. Punkt ten informuje o podwyższeniu czasu trwania podstawowej nuty o połowę od jej oryginalnej wartości. Dotyczy to także ruchów 'Eton', 'Noteton' oraz 'Etonote'.



*2-click flare*



*3-click crescent flare*



*Swing flare*

© 2011 Alexander Sonnenfeld

Youtube.com/user/tonspielzeug

Grupa na facebook.com: "S-notation education" (Q&A)