

S-Notation

Explicación Parte I

Traducción: **Manuel Bustos Wilson**

© 2011 Alexander Sonnenfeld

Simbología del S-Notation

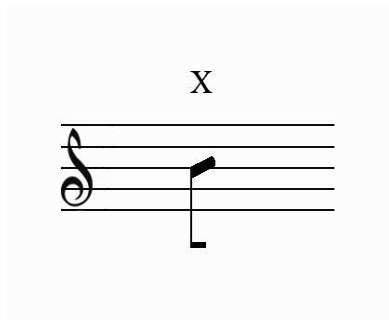
El sistema del S-Notation entrega una descripción de los movimientos y secuencias del tornamesismo que operan produciendo o creando patrones musicales. Fue inventada por Alexander Sonnenfeld en 1999 y se encuentra en continuo desarrollo.

Aquí encontraras la descripción de dos componentes :

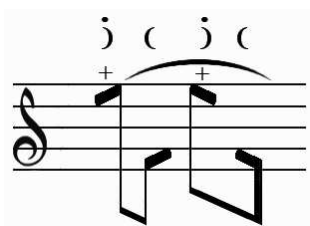
- 1) Movimiento del disco.
- 2) Movimiento del crossfader.

Para definir y describir estos movimientos hay diferentes símbolos ubicados en o por encima de una serie de cinco líneas y cuatro espacios. Todos los símbolos implican movimientos relacionados al movimiento del crossfader se ubican por encima del pentagrama. Todos los movimientos que implican movimiento del disco se ubican en el pentagrama.

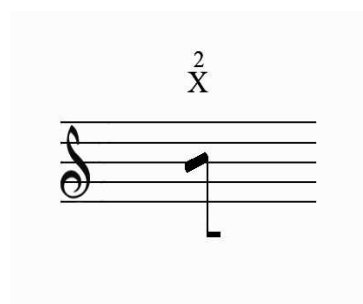
Acá hay algunos ejemplos famosos



One click flare



aquaman scratch



one click orbit

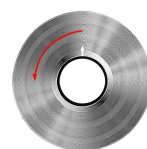
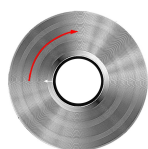
Al igual que la notación tradicional, la posición del símbolo en el conjunto da una indicación sobre el pitch ,por lo tanto, en la intensidad del movimiento de la mano en el expediente. Mayores sonidos de tono se colocan por encima de la línea central de la plantilla y los sonidos de tono se colocan debajo de la línea central de la plantilla. La distancia entre el símbolo y la línea central indica la baja o alta cómo el sonido es, en comparación con la muestra cómo suena cuando simplemente liberando el registro.

Precisions about the record motion/one way movements

Estos movimientos son la base de muchos patrones de Scratch complejos. Para comprenderlos es un pre-requisito en la descripción de las técnicas de Scratch..El movimiento hacia adelante: (llamada) **NOTA** movimiento hacia atrás: (se llama **ETON**, el deletreo reverso de la palabra "note")

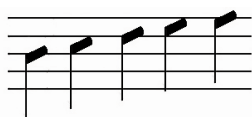
Movimiento hacia adelante: Es llamado **NOTE**

Movimiento hacia atrás: Es llamado **ETON**, el deletreo en reversa de la palabra "note"

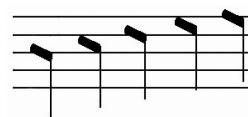


Para indicar esto en el movimiento del vinilo se utilizan dos símbolos diferentes que consiste de una cabeza y una plica. simplemente tienes que tener en cuenta. La cabeza en el símbolo **Note** va hacia la derecha de forma ascendente. La cabeza en el **Eton** va hacia la izquierda de forma ascendente.

NOTE



ETON



Cuando el símbolo se coloca sobre o por encima de la línea central de la plantilla, la "plica" se coloca a la izquierda (**NOTA**) o en la derecha (**ETON**) extremidad de la cabeza, y " hacia abajo".



Cuando el símbolo se coloca debajo de la línea central, la "plica" se coloca a la derecha (**NOTA**) o en la izquierda (**ETON**) extremidad del símbolo y "va hacia arriba". El Eton se dibuja como la manera de espejo de la nota.

Movimientos Integrales

Un movimiento es integral cuando un NOTE y un ETON se realizan espalda con espalda (con el mismo tono y duración) o cuando un ETON y NOTA se realiza espalda con espalda (con el mismo tono y duración). Estos movimientos se llaman respectivamente NOTETON y ETONOTE. Para simplificar la notación indicación, cada símbolo (Noteton y Etonote) tiene una particularidad distinta:

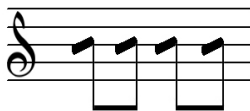
La cabeza de un NOTETON es exactamente la misma que un NOTE (hacia la derecha de manera ascendente). La particularidad gráfica del símbolo es la colocación de la plica. Cuando se interpreta un ETONOTE, se usa la misma cabeza como en un ETON, pero la colocación de la plica es diferente.



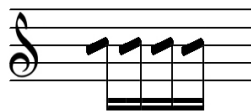
Cuando el símbolo está situado en o por encima de la línea central, la plica" se coloca en el extremo derecho (NOTETON) o extremidad izquierda (ETONOTE) de la cabeza, y " hacia abajo".



Cuando el símbolo se encuentra debajo de la línea central, la "Plica" se coloca a la izquierda (NOTA) o en la derecha (ETON), extremidad del símbolo y "va hacia arriba". Las principales técnicas se pueden describir con la Noteton solo, como el "baby scratch", el "baby en doble de tiempo" y el "scribble" . Consejos; por supuesto, es posible reproducir las variaciones inversas respectivas y así utilizar el símbolo ETONOTE.



Baby scratch



Double time baby scratch



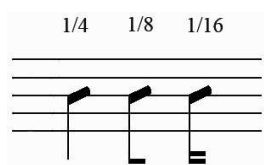
Drill (scribble)

La diferencia entre un baby scratch y un baby scratch doble, como su nombre lo indica, es la duración, el mismo movimiento del disco puede ser operado en valores de tiempos diferentes. Para indicar la duración, usamos el mismo sistema que se utiliza en teoría de la música : indicadores de tiempo en la plica de cada NOTE / ETON y NOTETON y ETONOTE se añaden como el tiempo se acorta.

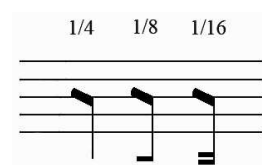
Duración en los movimientos del disco

Esta notación se usa mismo tiempo que en los principales en la teoría de la música: Los valores de tiempo más importantes par el Scratch son; notas en cuarto, en un octavo y en un decimosexto.

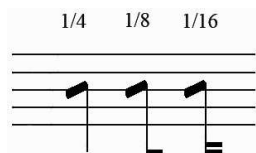
NOTE



ETON



NOTETON



ETONOTE



La plica de cada NOTE o NOTETON (cuando es solo) siempre se dirige hacia la derecha, y el de una ETON o ETONOTE siempre se dirige hacia la izquierda. Para los grupos, los símbolos están vinculados por el haz.

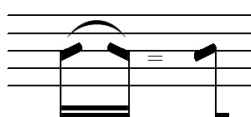
Grupos de movimientos del disco

Cuando cualquier movimiento de la mano se lleva a cabo usando más de un movimiento de registro, se le llama un grupo. La forma más popular es el NOTETON o ETONOTE. Por ejemplo, un NOTETON 1/8th o ETONOTE consiste en realizar dos movimientos individuales con una duración cada 1/16

Momento de una sincronización Noteton de un Etonote

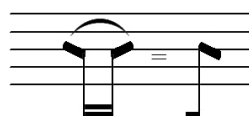
Tiempo de Noteton

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



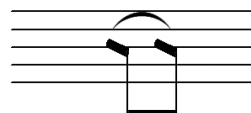
Tiempo de Etonote

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



Los dos primeros movimientos se emiten. El número de beams depende de la duración. En este caso, la duración es de $2 \times 1/16$. Esto es muy importante para indicar un grupo.

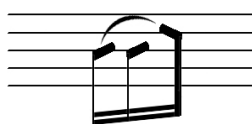
Otro grupo de 2 es la siguiente: Un beam indica que cada movimiento registro tiene una duración 1/8 (Cuando hay dos beams, cada movimiento registro tiene una duración 1/16).



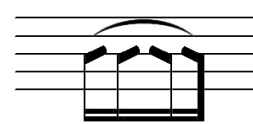
Aquí hay un símbolo que une a los movimientos de registro, se trata de "Ligado" -> El ligado es muy importante. Se indica que este grupo de 2 movimientos de registro se juega con posterioridad y en orden cronológico. Otras formas de grupos son posibles. El rendimiento de Tears es un buen ejemplo:



1f/2b Tear



2f/1b Tear

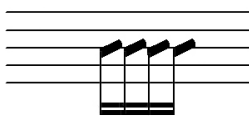


Clover tear

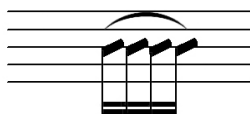
El movimiento último registro del patrón está representado por una Plica más grueso. Esto indica que la interpretación tiene que ser repetida desde el comienzo. Esto es un símbolo muy importante para denotar la repetición de una interpretación.

Cuando no hay ligadura, esto indica que empiezas el Scratch desde el mismo punto de partida. Para una mejor comprensión se comparan ambas posibilidades y se explican las conversiones prácticas que se muestran a continuación:

A)



B)



C)



- A. Aquí jugamos cuatro tiempos $1/16$ desde el mismo punto inicial. Esto puede ser comparado con los Stabs. Esta técnica requiere mover el disco de vuelta al punto de partida después de cada nota, y necesitaríamos el crossfader para mantener ese paso en silencio. El punto importante aquí es entender la función de la ligadura, no para describir un patrón de Scratch
- B. Aquí hay una ligadura sobre los movimientos del disco, lo que implica mover el disco y avanzar en 4 pasos. Aquí, cada disco es un movimiento de $1/16$ tiempo
- C. Aquí el movimiento registro se divide en 4 (cortado por el crossfader), pero movemos el disco únicamente de un solo golpe. Este tipo de indicación es necesaria para describir las diferentes partes del movimiento del disco dividido por técnicas del crossfader.

Precisiones sobre los movimientos de un crossfader / movimientos manera

El símbolo que representa el rendimiento crossfader se sitúa siempre por encima del pentagrama, justo encima del símbolo se graba el movimiento. La forma gráfica de este símbolo detecta la funcionalidad del movimiento crossfader. Para indicar este movimiento crossfader se utilizan dos símbolos diferentes:

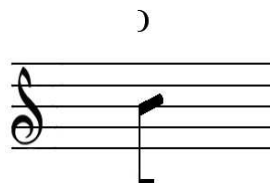
Precision sobre los movimientos del Crossfader / one way motions

El símbolo que representa la interpretación del crossfader se sitúa siempre por encima del pentagrama, justo encima del símbolo del movimiento del disco. La forma gráfica de este símbolo detecta la funcionalidad del movimiento crossfader. Para indicar este movimiento crossfader se utilizan dos símbolos diferentes:

Movimiento Abierto: *(en combinación con un*



Movimiento Cerrado *(in combination with a 1/8 Note) tiempo de 1/8 Note)*



En el ejemplo de la izquierda, el movimiento del disco y el movimiento del crossfader se realiza exactamente al mismo tiempo. Un 1/8 de tiempo de registro de un NOTE se realiza en el mismo tiempo que se "abre el crossfader". La posición inicial del crossfader es en este caso, cerrada y la posición final del crossfader se abre.

En el segundo ejemplo, la posición de inicio del crossfader se va a abrir y la posición final se va a cerrar. El movimiento del disco es un 1/8 de tiempo también. Es importante cerrar el crossfader tan pronto como el movimiento del disco en 1/8 se escuche.

-> **Hay una particularidad en cuanto al movimiento:** El movimiento del disco debe iniciarse un poco antes de que el crossfader lo haga. Si ambas actuaciones se inician al mismo tiempo, el movimiento del disco NO SE OYE.

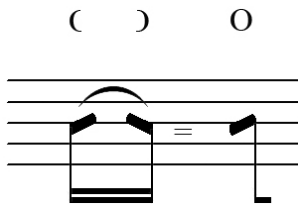
En este ejemplo, un tiempo 1:8 tiene que realizarse antes de que el crossfader este cerrada

Movimientos Integrales

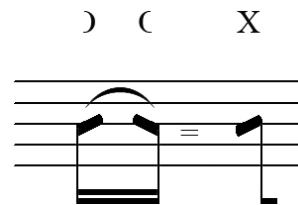
Cuando el crossfader posteriormente se cierra y se abre o se cierra y se abre, se le llama un movimiento crossfader integral. Esas actuaciones del crossfader son, respectivamente, llamado "cerrado y abierto" y "abierto y cerrado ". Hay símbolos específicos para representar los movimientos integrales. Estos son simplemente el resultado de la fusión de las llaves.

Al igual que en la teoría de la música, la adición de dos 1/16 equivale a un símbolo de 1/8 . He aquí dos ejemplos de un NOTETON en 1/8

Movimiento Abierto-Cerrado_



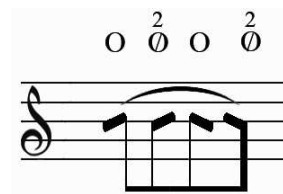
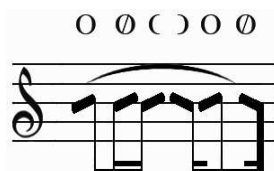
Movimiento Cerrado- Abiertomotion



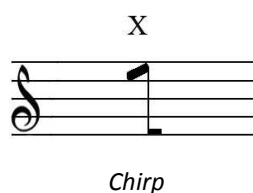
Aquí el 1/8o movimiento NOTETON en el disco se realiza mientras que al realizarse el crossfader esta con el movimiento "Abierto-Cerrado" .En el primer ejemplo, el movimiento "abierto" se realiza en la en el tiempo 1/16 de 1/8 NOTETON y el movimiento del "cierre" se realiza en el Eton en 1/16 del 1(8 NOTEON.

La posición inicial del crossfader cerrarse y la posición final también es cerrada. El disco en un movimiento en 1/8 de un NOTETON.

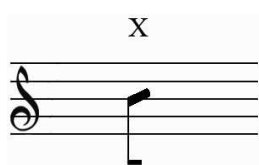
Esta es exactamente la misma conversión práctica como el principio del patrón Autobahn o como el 3 click flare con delay.



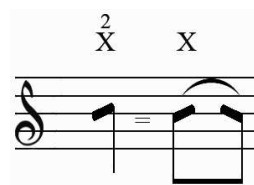
Otros patrones de Scratch pueden ser descritos utilizando la “Apertura rápida”, tales como Chirps o Flares. Hay una particularidad en cuanto al funcionamiento en el Chirp: El movimiento del disco debe iniciarse un poco antes de que el crossfader lo haga. Si ambas actuaciones se inician al mismo tiempo, la primera parte del movimiento del disco **no serían escuchadas**. En este ejemplo, un tiempo 1:16 tiene que realizarse **antes** de que el crossfader esté cerrado. Los otros movimientos de este interpretación ocurren al mismo tiempo.



Este comportamiento es difícil, ya que los movimientos del disco y la mano en el crossfader y no están sincronizados en la mitad del patrón. La repetición de este patrón requiere práctica. Esta metodología también trabaja con la interpretación llamada 1-click flare, que consiste en una combinación de un tiempo 1/8 y un símbolo de Cierre-Apertura.



1 Click Flare



1 Click orbit

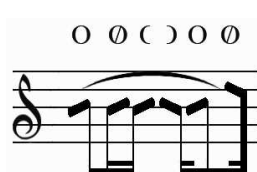
La combinación de un NOTETON y 2 Cierre-Apertura resultan en la performance un click Orbit de 1 click. Junto a la indicación simplificada vemos la descomposición de los movimientos individuales. Hay una regla ortográfica muy importante en relación con la transcripción de los movimientos del crossfader. Cuando un mismo movimiento se repite, se escribe sólo una vez por encima del símbolo del movimiento del disco, hasta que el movimiento del crossfader cambie. (ejemplo arriba der. 1 click Orbit).

Movimientos especiales en el Crossfader

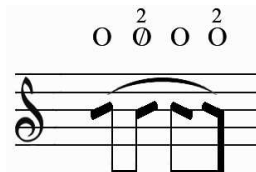
Se pueden realizar una multiplicidad de movimientos en el crossfader, He aquí los más importantes.

El click Transformer (o tapping): Comenzamos con el crossfader cerrado, mientras se mantiene un poco de presión con el pulgar (el índice al estar hamsterstyle) pulsar el fader con el índice (utilice el pulgar para hamstersyle). El símbolo de esta técnica es un círculo (como el movimiento de Cierre-Apertura) con una línea diagonal.

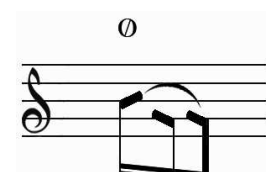
El tapping se utiliza, por ejemplo, en el segundo movimiento del crossfader de un Autobahn lento (y el último). También se utiliza en un 3 click Flare con delay (pero 2 veces en el tiempo respectiva + el ultimo Eton) o en patron Dicing



Slow autobahn



3-click delayed flare

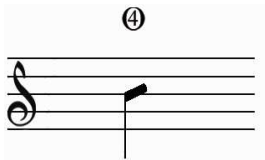


Dicing 1f/2b

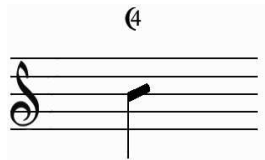
Para el patrón Dicing, el movimiento del tap también es usado en el Crossfader por cada movimientos del disco. Una vez mas es solo necesario escribir sobre el primer movimiento del disco en el símbolo de la llave-movimiento. Cada uno de los siguientes movimientos se combinan con el mismo movimiento del crossfader.

Para indicar la interpretación de un Crab vamos a usar numero para indicar el dedo de secuencia. Hay diferentes tipos de Crabs (2,3,4,5,...), por lo que los necesitamos diferentes tipos de símbolos. He aquí una demostración, donde se juega un Crab de 4 en combinación con tiempo de 1/4

1.



2.



3.



4.

1. El pleno encerrado "4" significa que comenzamos con el Crossfader cerrado, luego hacemos un barrido con 4 dedos sobre el crossfader que terminan con un Crossfader cerrado.
2. La media encerrada (llave de apertura) significa que comenzamos con un Crossfader cerrado y que termina con un Crossfader abierto.
3. Empezamos con un Crossfader abierto, entonces cerramos con el pulgar y el barrido con 4 dedos sobre el crossfader que termina en la posición final cerrado., por lo que aquí tenemos 5 sonidos.
4. Esta es la indicación para la así llamada 4-fingers-Crabflare, que también produce 5 sonidos. La posición de partida es con el Crossfader abierto, a continuación, cierre con el dedo pulgar para el barrido finalmente con los 4 dedos, termina en la posición final con el Crossfader abierto.

Grupos de movimientos del Crossfader

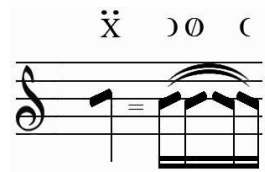
Las técnicas de Scratch con más complejas se generan mediante la agrupación de diferentes movimientos del crossfader como una secuencia. El grupo más popular es el de 2-clicker. Se realiza mediante 1 cerrada 2 tap (toques) 3 abrir posteriormente como una sola interpretación. Para simplificar la transcripción creamos símbolos para las llamadas grupos de secuencias del crossfader. Aquí están los diferentes símbolos

	1--2--3		1--2--3--4
open&close&tap	$\dot{O} = () \emptyset$	open&close&tap&tap	$\ddot{O} = () \emptyset \emptyset$
tap&open&close	$\dot{\emptyset} = \emptyset ()$	open&close&tap&tap	$\ddot{O} = () \emptyset \emptyset$
close&tap&open	$\dot{X} =) \emptyset ($	tap&tap&open&close	$\ddot{\emptyset} = \emptyset \emptyset ()$
		close&tap&tap&open	$\ddot{X} =) \emptyset \emptyset ($

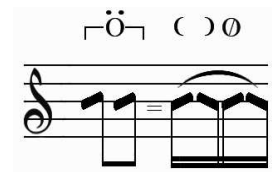
Estos son algunos ejemplos famosos de técnicas de Scratch que se generan por grupos de movimientos del crossfader. Junto a la indicación simplificada vemos la descomposición que divide el patrón de los movimientos respectivos individuales. En la indicación 2 Click Flare vemos una nota punteada (una nota con un punto pequeño escrito después de la misma). El punto aumenta la duración de la nota base por medio de su valor original. Esta metodología se aplica también para el Eton, Noteton o Etonote.



2- click flare



3-click crescent flare



Swing flare

© 2011 Alexander Sonnenfeld

[Youtube.com/user/tonspielzeug](https://www.youtube.com/user/tonspielzeug)

Facebookgroup: "S-notation education" (for question and answers)