

# **S-Notation (2011)**

## **Explication (1)**

Contact: [alexandersonfeld@web.de](mailto:alexandersonfeld@web.de)

Contact/traducation: [joe.kimble@hotmail.com](mailto:joe.kimble@hotmail.com)

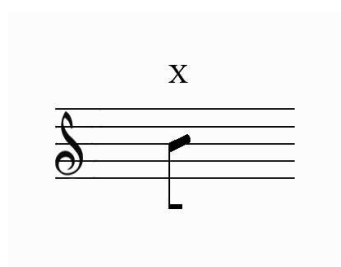
## La S -Notation -1<sup>ère</sup> partie

Cette notation est un système qui fournit une description des mouvements que les turntablists/DJs effectuent lorsqu'ils créent des séquences musicales. Elle a été inventée par Alexander Sonnenfeld en 1999 et suit un processus de développement continu.

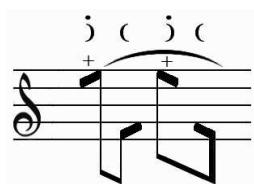
Il y a deux composantes principales à décrire :

### 1: Les mouvements de la main sur la platine      2: Les mouvements de la main sur la table de mixage

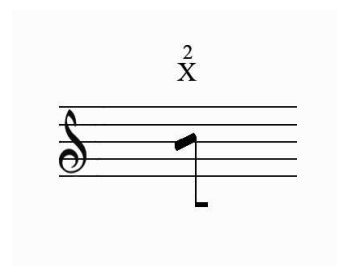
Pour décrire ces mouvements, différents symboles sont utilisés : Les symboles décrivant les mouvements du crossfader (ou des faders) sont situés dans la zone rouge. Les symboles décrivant les mouvements de la main sur le disque sont dans la zone bleue.



*One click flare*



*Aquaman scratch*



*One click orbit*

Comme pour la notation traditionnelle en musique, la position du symbole sur la partition donne une indication sur le pitch, donc sur l'intensité du mouvement de la main sur le disque. Les sons les plus aigus sont placés au-dessus de la ligne centrale et les sons plus graves sont placés sous la ligne centrale. La distance entre le symbole et la ligne centrale donne une indication sur le pitch par rapport à la tonalité du sample lorsque le disque est simplement « lâché ».

## Précisions concernant les mouvements de la main sur le disque/mouvements unique

Ces mouvements sont la base de nombreuses techniques de scratch complexes, et les comprendre est un prérequis pour décrire les différents patterns existants. L'avant, l'arrière.

**L'avant:** (est appelé **NOTE**)

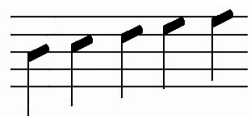


**L'arrière:** (est appelé **ETON**)



Pour indiquer ces mouvements, nous utilisons deux symboles différents : Il y a la tête et la barre verticale.

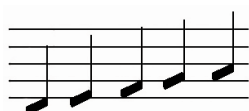
NOTE



ETON



Lorsque le symbole est placé sur ou au-dessus de la ligne centrale, la barre verticale est placée sur la gauche (NOTE) ou sur la droite (ETON) de la tête et « pointe vers le bas ».



Lorsque le symbole est placé sous la ligne centrale, la barre verticale est placée sur la droite (NOTE) ou sur l'extrémité gauche de (ETON) des symboles et « pointe vers le haut » ! L'Eton est le symbole miroir de la Note.

## Le mouvement intégral

Un mouvement est intégral lorsqu'un NOTE & un ETON sont exécutés l'un après l'autre (avec le même pitch & la même durée) ou lorsqu'un ETON & un NOTE sont exécutés l'un après l'autre (avec le même pitch et la même durée). Ces mouvements sont respectivement appelés **NOTETON** et **ETONOTE**. Afin de simplifier la notation, chaque symbole (Noteton & Etonote) a une particularité distincte :

La tête d'un Noteton est exactement la même que celle d'un « Note ». La particularité graphique du symbole est le positionnement de la barre verticale, elle est placée sur l'extrémité droite du symbole ! Egalement, quand un Etonote est joué, la même tête qu'un Eton est utilisée, mais la barre verticale est sur l'extrémité droite du symbole.



Lorsque le symbole est placé au-dessus de la ligne centrale, la barre verticale est placée sur l'extrémité droite (Noteton) ou l'extrémité gauche (Etonote) de la tête et « pointe vers le bas ».



Lorsque le symbole est placé sous la ligne centrale, la barre verticale est placée sur la gauche (Noteton) ou sur l'extrémité droite de (Etonote) du symbole et « pointe vers le haut » ! Des techniques majeures peuvent être décrites avec le Noteton, comme le « Baby Scratch », le « Double Time Baby » et le « Drill » (ou Scribble).



*Baby scratch*



*Double time baby scratch*



*Drill (skribble)*

Il est évidemment possible de jouer les respectives variations inverses en utilisant le symbole « Etonote ». Le même mouvement peut bien sûr être effectué avec un timing plus ou moins rapide. Pour indiquer la durée, le même système que dans la théorie classique est utilisé : le système des croches, double croches, etc...

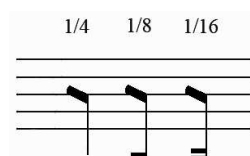
## La Durée des mouvements de disque

Cette notation utilise les mêmes principes de tempo que dans la théorie classique : les valeurs de temps plus importantes pour le scratch sont le quart, le 8<sup>ème</sup> et enfin le 16<sup>ème</sup> de mesure.

### NOTE



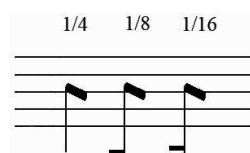
### ETON



### NOTETON



### ETONOTE



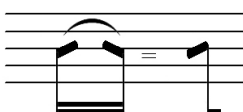
La croche, double croche, etc... associée à chaque Note ou Noteton pointe toujours vers la droite (lorsque que le NOTE ou NOTETON est seul). Elle pointe toujours vers la gauche pour le Eton ou Etonote (lorsque que le ETON ou ETONOTE est seul).

## Les combinaisons de mouvements:

Lorsque plusieurs mouvements sont effectués l'un après l'autre, on appelle ça une combinaison. La forme la plus courante est le Noteton ou Etonote. Par exemple, un  $1/8^{\text{ème}}$  Noteton ou Etonote consiste en l'exécution de deux mouvements simples qui ont chacun une durée de  $1/16^{\text{ème}}$  de mesure.

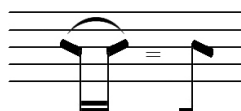
### Timing d'un Noteton

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

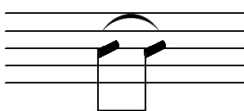


### Timing d'un Etonote

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



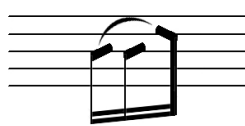
Les deux premiers mouvements ont une double croche. Le nombre de croches dépend de la durée. Dans le cas présent la durée est de  $2 \times 1/16^{\text{ème}}$ . Cette notion est très importante lorsqu'on effectue des combinaisons de mouvements. Une autre combinaison de deux mouvements va comme suit : une seule croche indique que chaque mouvement a une durée de  $1/8^{\text{ème}}$  (lorsqu'il y a deux croches, chaque mouvement a une durée de  $1/16^{\text{ème}}$  de mesure).



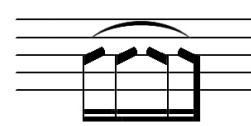
Ici, il y a un symbole qui relie les mouvements ; ils dits sont « liés » -> la connotation est très importante ! La liaison indique que ce groupe de 2 mouvements est joué à la suite, dans l'ordre chronologique. D'autres combinaisons sont possibles. Le "tear" est un bon exemple:



*1f/2b Tear*



*2f/1b Tear*



*Clover tear*

Le dernier mouvement de la séquence est représenté par une barre verticale plus épaisse. Cela indique que la séquence doit être répétée depuis le début !

Sans la liaison, on commence la séquence à chaque fois au même point. Pour une meilleure compréhension, nous comparons les différentes possibilités en expliquant la conversion pratique :

A)



B)



C)



- A. Nous jouons quatre  $1/16^{\text{èmes}}$  NOTE à chaque fois depuis le début. On peut comparer cela aux « *Stabs* », si ce n'est qu'il faudrait ajouter les notations correspondant aux mouvements du crossfader.

!!-> Pour cette technique, il faut ramener le disque au point de départ après chaque « Note », et nous devons utiliser le crossfader pour rendre cette étape silencieuse. Le point important ici est de comprendre la fonction de la liaison, non pas de décrire un certain pattern de scratch.

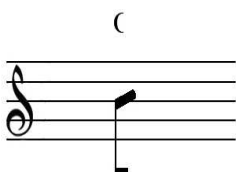
- B. Ici, il y a une liaison au-dessus des symboles représentant les mouvements, ce qui implique de faire « avancer le disque » en 4 étapes successives. Ici, chaque mouvement est un Note d'une longueur de  $1/16^{\text{ème}}$  de mesure!
- C. Ici le mouvement est divisé en 4 (« coupé » par le crossfader), mais nous ne déplaçons le disque qu'en un geste unique!! Ce type d'indication est parfois nécessaire pour décrire les différentes séquences de crossfader complexes.

***Précisions concernant les mouvements du crossfader/ mouvements uniques***

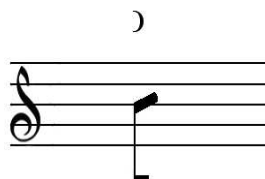
Le symbole représentant le mouvement du crossfader est toujours placé au-dessus du symbole représentant le mouvement du disque. La forme graphique de ce symbole indique précisément le mouvement du crossfader.

Nous utilisons principalement 2 symboles:

**Mouvement Ouvrir:**



**Mouvement Fermer:**



Dans l'exemple de gauche le mouvement du disque et le mouvement du cross sont effectués EXACTEMENT au même moment. Le 1/8<sup>ème</sup> NOTE est effectué en même temps que le mouvement «ouvrir le crossfader». La position de départ du crossfader est « fermé » et la position de fin est «ouvert».

Dans le deuxième exemple, la position de départ du crossfader est « ouvert » et sa position de fin est « fermé ». Il est important de fermer le crossfader dès que le 1 :8<sup>ème</sup> NOTE est entendu!

**Il y a une particularité concernant l'exemple de droite:** Le mouvement du disque doit être commencé un peu avant celui du crossfader. Si les deux mouvements sont démarrés en même temps, on n'aurait aucun son! Dans cet exemple un 1:8<sup>ème</sup> Note est à effectuer avant que le crossfader ne soit fermé.



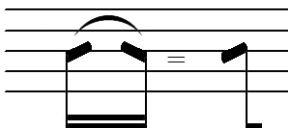
## Mouvements complets

Lorsque le crossfader est fermé puis ouvert, ou ouvert puis fermé, on appelle ça un mouvement complet du crossfader. Ces mouvements sont appelés « Ouvrir-Fermer », et « Fermer-Ouvrir ». Il y a des symboles spécifiques pour représenter ces mouvements ; ils sont simplement le résultat de la fusion entre les parenthèses.

Comme dans la théorie de la musique, l'addition de deux  $1/16^{\text{èmes}}$  de mesure donne naissance à  $1/8^{\text{ème}}$  de mesure. Voici deux exemples sur un  $1/8^{\text{ème}}$  NOTETON:

### Ouvrir-Fermer

( ) O



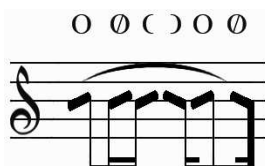
### Fermer-Ouvrir

) ( X

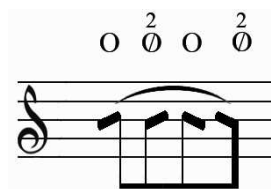


Dans le premier exemple, le  $1/8^{\text{ème}}$  NOTETON est effectué en même temps que « l'Ouvrir-Fermer ». Dans le premier exemple, le mouvement « ouvrir » est effectué en même temps que le  $1/16^{\text{ème}}$  Note du  $1/8^{\text{ème}}$  NOTETON et le mouvement « fermer » est effectué en même temps que le  $1/16^{\text{ème}}$  Eton du  $1/8^{\text{ème}}$  NOTEON.

La position de départ du crossfader est « fermé » et la position de fin est « fermé ». Le mouvement du disque est un  $1/8^{\text{ème}}$  NOTETON. C'est exactement le même mouvement de cross qui est effectué au début du « Slow Autobahn » ou du «3-click delayed flare» .



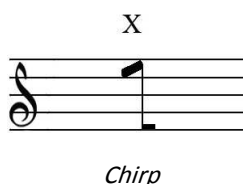
*Slow autobahn*



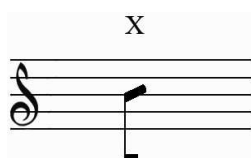
*3-click delayed flare*

D'autres patterns de scratch peuvent être réalisés grâce au « Fermer-Ouvrir », comme les Chirps ou les Flares.

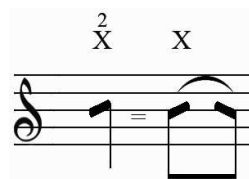
**Remarque importante concernant le Chirp:** Le mouvement du disque doit être démarré un peu avant celui du crossfader. Si les deux mouvements sont démarrés en même temps, la première partie du pattern ne serait pas être entendue! Dans cet exemple un 1:16<sup>ème</sup> Note doit être effectué avant que le crossfader ne soit fermé. Le mouvement « retour » du disque et le mouvement « ouvrir » du crossfader se font en même temps.



Cette performance est délicate à effectuer, étant donné que sur la moitié du pattern, les mouvements sont décalés. Cette méthode fonctionne également avec le 1-click flare, qui consiste en la combinaison d'un 1/8<sup>ème</sup> Note et un « Fermer-Ouvrir ».



*1 Click Flare*



*1 Click orbit*

La combinaison d'un NOTETON et de deux « Fermer-Ouvrir » permet d'effectuer le « 1 Click Orbit »! À droite de la notation condensée, nous voyons le pattern décomposé.

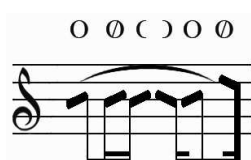
Il y a une règle orthographique très importante concernant la notation des mouvements du crossfader : Lorsqu'un même mouvement de cross est répété, il n'est écrit qu'une seule fois au-dessus du premier mouvement de disque, jusqu'à ce que le mouvement de cross change (voir ci-dessus, dans le 1 Click Orbit).

## Mouvements de cross spéciaux

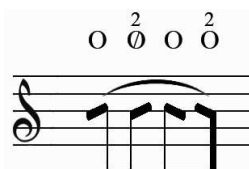
On peut effectuer une multiplicité de mouvements. Voici les plus importants!

### 1. Le transformer click (ou tapping)

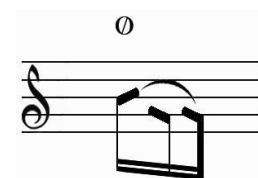
On commence avec le crossfader fermé, en laissant une légère pression dessus avec le pouce (l'index si on est en hamsterstyle) et on « tap » avec l'index (le pouce si l'on est en Hamsterstyle). Le symbole correspondant est un cercle (comme pour l'Ouvert-Fermer) dans lequel il y a une barre diagonale. Le transform est par exemple le deuxième mouvement de cross complet utilisé dans l'"Autobahn" (et le dernier). Il est aussi utilisé dans le 3-click delayed flare (mais 2 fois, respectivement sur le second NOTE et le dernier ETON).



*Slow autobahn*



*3-click delayed flare*



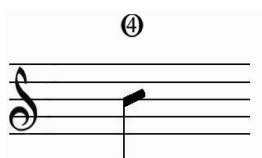
*Dicing 1f/2b*

Pour le Dicing, le tap est utilisé à chaque mouvement de disque. Rappelons qu'il n'est pas nécessaire de réécrire le symbole lié au mouvement du crossfader, lorsqu'il ne change pas ; d'un mouvement de disque à l'autre.

## 2. Le "Crab":

Pour indiquer qu'on effectue un "Crab" on utilise des chiffres, qui correspondent au nombre de doigts utilisés. On distingue 4 différents "crabs", indépendamment du nombre de doigts utilisés. Voici une démonstration, avec 4 doigts, sur un 1/4<sup>th</sup> NOTE.

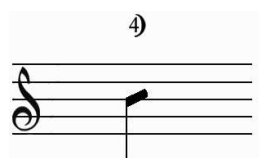
1.



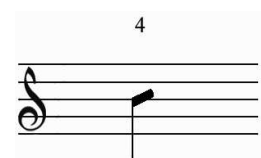
2.



3.



4.



1. Dans cet exemple on "brosse" le cross avec 4 doigts. On commence "fermé" et on termine « fermé ».
2. La parenthèse ouverte indique que l'on commence avec le cross « fermé » et qu'on termine avec le cross « ouvert ».
3. Ici nous commençons avec un cross « ouvert », que nous fermons le cross avec le pouce pour ensuite "brosser" avec 4 doigts. La position finale du crossfader est « fermé ». Nous obtenons 5 sons ici.
4. Ceci n'est autre que le "4-finger-crabflare", qui permet de produire 5 sons également. La position de départ du cross est "ouvert", la position finale du cross est "ouvert".

## Combinaisons de mouvements de cross

La plupart des patterns de scratch sont effectués à l'aide d'une combinaison de mouvements de cross. Le plus connu est le « 2-Clicker ». Il est obtenu en faisant successivement: "fermer-tap-ouvrir". Pour simplifier l'écriture et la lecture, nous avons créé des symboles qui représentent des combinaisons de mouvements de crossfader :

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

La plupart des patterns de scratch sont effectués à l'aide d'une combinaison de mouvements de cross. Le plus connu est le « 2-Clicker ». Il est obtenu en faisant successivement: "fermer-tap-ouvrir". Pour simplifier l'écriture et la lecture, nous avons créé des symboles qui représentent des combinaisons de mouvements de crossfader : Notons le **NOTE pointé** dans le 2-Click Flare. Le point augmente la durée du NOTE de la moitié de sa valeur de départ. Ceci s'applique également au ETON, au NOTETON et au ETONOTE.



*2-click flare*



*3-click crescent flare*



*Swing flare*

© 2011 Alexander Sonnenfeld

Youtube.com/user/tonspielzeug et rejoignez le groupe Facebook "S-Notation pour les questions-réponses!"