

CASTELLANO



spanish translation by daggah

turntablist transcription methodology

copyright © 2000

john carluccio
ethan imboden
raymond pirtle

INTRODUCCIÓN

Mientras grabábamos a los X-Ecutioners en sus primeras sesiones de estudio (Asphodel Records 6/97), intenté encontrar una forma de describir una idea que tuve para una rutina de turntablism. Instintivamente, hice algunos apuntes para consolidar la idea. Está claro que mis influencias en edición de video y mi educación en arquitectura me llevaron a encontrar medios visuales que comunicaran el concepto.

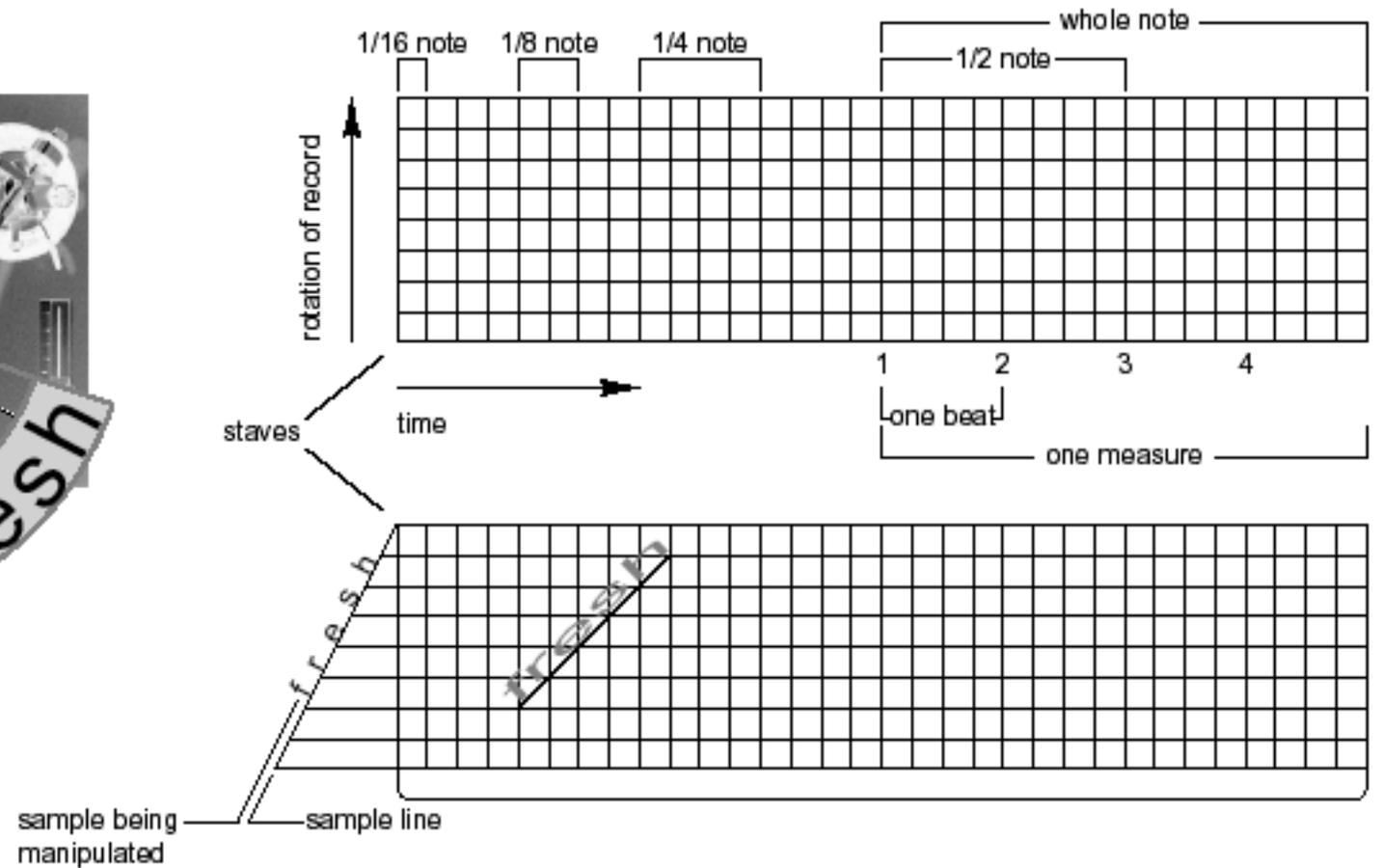
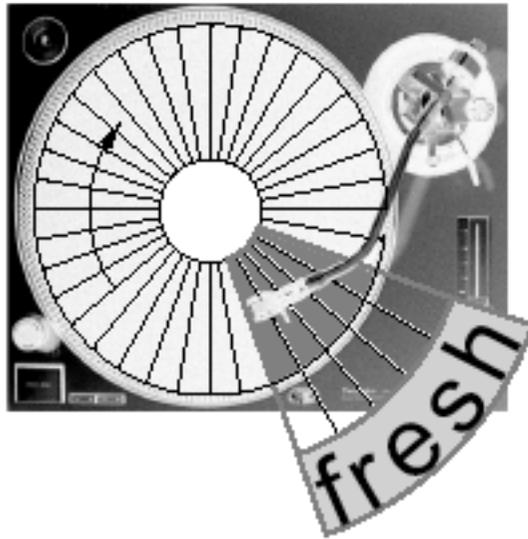
En las conversaciones con los Djs Apollo, Rob Swift, Babu y Q-bert, me inspiró la idea que tenían de que un día habría una herramienta o método que pudiera ofrecer a los djs una mayor capacidad de orquestación. He estado colaborando con Ethan "Catfish" Imboden, ingeniero industrial, para desarrollar y perfilar el sistema y para buscar formas de hacerlo más accesible. Recientemente nos hemos juntado con Ray "Dj Raydawn", estudioso del turntablism que paralelamente había estado desarrollando un método de transcripción similar, centrándose en los scratches más complejos.

Los turntablists de hoy en día usan para aprender técnicas complicadas medios tanto visuales como auditivos. Recientes generaciones de Djs tienen la habilidad de reconocer y articular un lenguaje musical sin necesidad de iconos visuales, un talento que se espera no se pierda en un futuro. Este sistema no pretende reemplazar estas habilidades sino incrementar el nivel de orquestación y diseño musical.

Las posibilidades son infinitas. La siguiente generación de turntablists habrá usado varios métodos de transcripción y descubrirán nuevas técnicas por ahora inimaginables. No obstante, incluso con toda la tecnología que estará a nuestro alcance y las mas complicadas partituras, lo importante es el espíritu del turntablist. Tu emoción es el alma de tu música. Incluso si puedes imitar la mejor rutina del mejor Dj, la actuación está vacía sin su sentimiento.

Los platos son un instrumento musical con infinitas formas de tocarlo. Se crean cosas nuevas a través de la manipulación de los sonidos. El Hiphop se creó a través de la fusión de sonidos, ideas y pasiones, y este espíritu debe continuar para poder expresarnos a través de nuestra música. Por favor, usad este método responsablemente. Encontrad vuestro espíritu y canalizarlo a través de los platos.

-Raymond Pirtle_



PARTITURA SIMPLE

La partitura básica ha sido específicamente diseñada para transcribir música hecha con los platos. El formato usado en la partitura de este manual está optimizado para tiempo 4/4 (el standard en los ritmos de hip-hop) pero puede aplicarse a cualquier tiempo.

TTM deriva del gráfico de rotación del disco versus tiempo. El eje vertical representa la rotación del disco y el eje horizontal el tiempo.

Para transcribir un sample de un disco

-Mira en que parte del disco empieza y termina el sonido o fragmento (en este ejemplo hemos seleccionado la palabra "fresh")

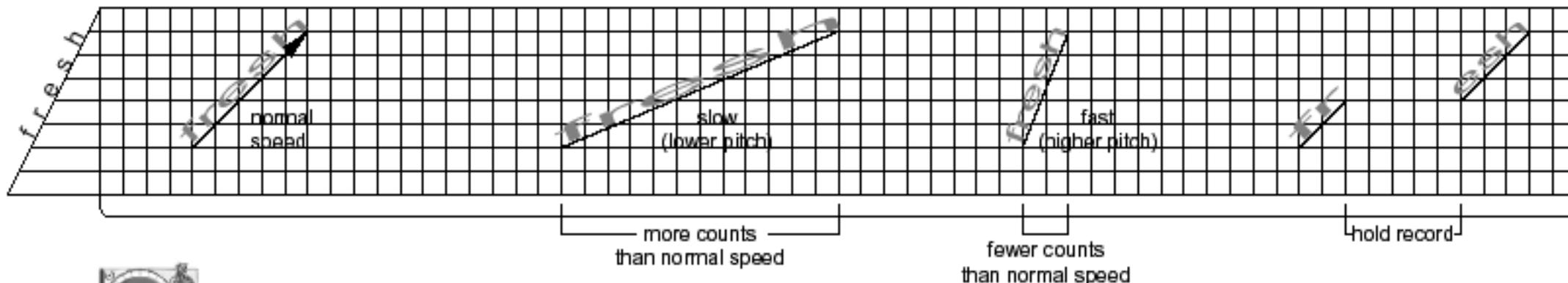
-Escribe el sonido en la "línea de sample" que se encuentra en la parte izquierda de la partitura. Las líneas horizontales que se extienden de la "línea de sample" ayudan a indicar áreas específicas del sample que se está manipulando (principio, final, diferentes sílabas, etc.)

-Apunta el sample en el tiempo. En la partitura empieza una línea donde el sample deba empezar. Continúa la línea hasta el punto donde se supone se quiere llegar. La distancia horizontal está determinada por la cantidad de tiempo que supone reproducir el sonido, y la distancia vertical está determinada por la porción del disco que se usa.

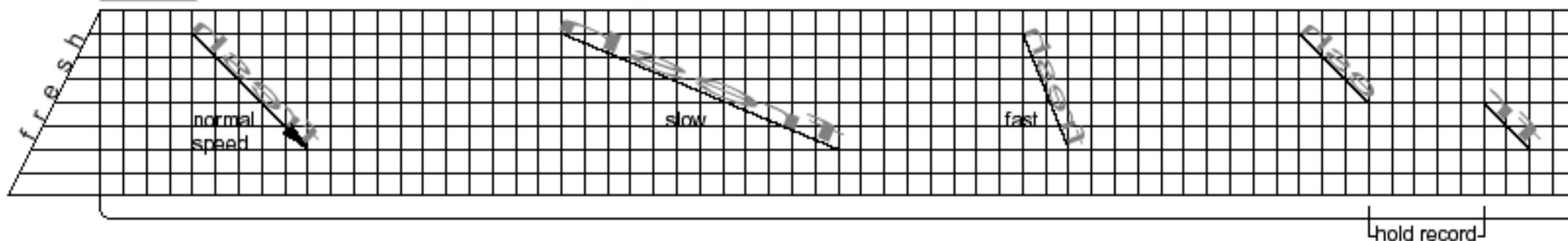
-En el ejemplo, el sample empieza a reproducirse a 1/4 de nota del principio del compás. La línea que crea "fresh" es aproximadamente de 5 unidades de alto (alargada del sonido escogido) y sobre 5 unidades de largo (la duración del tiempo que tarda en completarse el sonido)



forward movement = upward slope



backward movement = downward slope

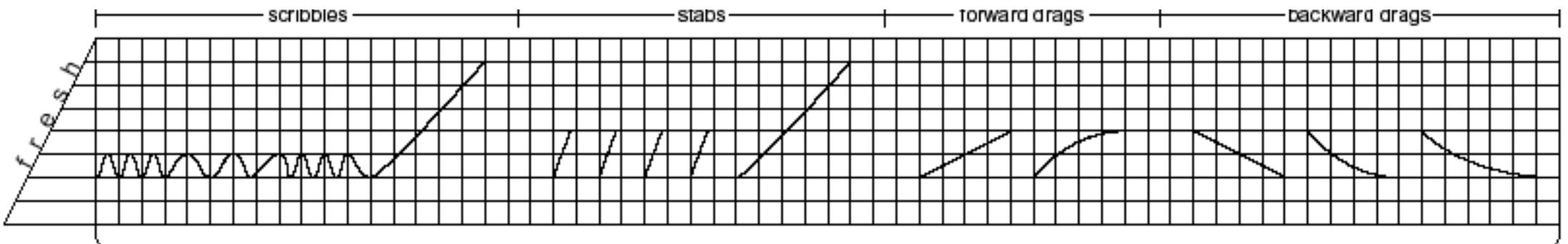
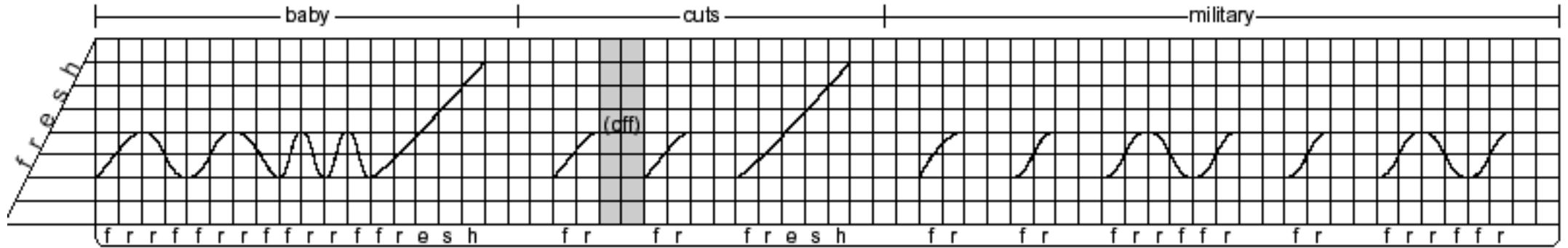


MOVIMIENTO DEL VINILO

- Cuando un vinilo va hacia delante (en el sentido de las agujas del reloj) la línea hace subida.
- Contra más despacio gire el vinilo, más cuadrados ocupa (más tiempo ocupa). En la partitura, esto significa que la línea que representa el movimiento del vinilo se hace menos abrupta y por contra, contra más rápido se reproduzca más pendiente creará.
- Cuando un vinilo se tira hacia atrás (sentido opuesto a las agujas del reloj) la línea es descendente. De nuevo, contra más rápido vaya, mas inclinación tendrá.

- Cuando el vinilo se sostiene en punto muerto, la línea que genera su transcripción es una horizontal. Esto indica que no hay rotación en el tiempo en que el vinilo está parado.
- Es importante destacar que una línea vertical no significaría nada, puesto que representaría un movimiento en el tiempo zero. De la misma forma que dos scratches no pueden ocurrir simultáneamente en un solo plato, dos scratches no pueden superponerse en la línea del tiempo.

SCRATCHES SENCILLOS



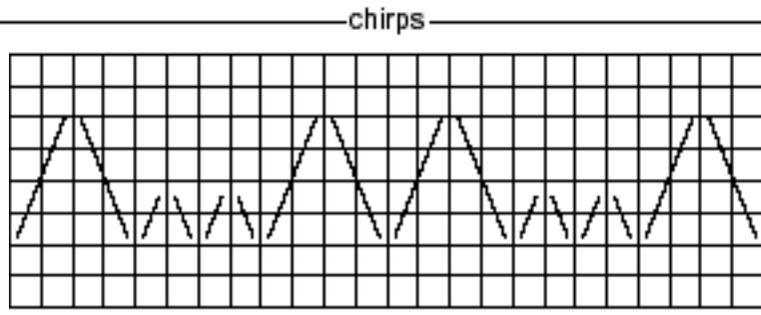
-Baby: mover el vinilo hacia atrás y hacia delante

-Forward: movimiento similar al Baby scratch pero cortando el sonido de vuelta con el fader, la línea o el interruptor (originado por G.W.Theodore y hecho famoso por G.M.Flash).

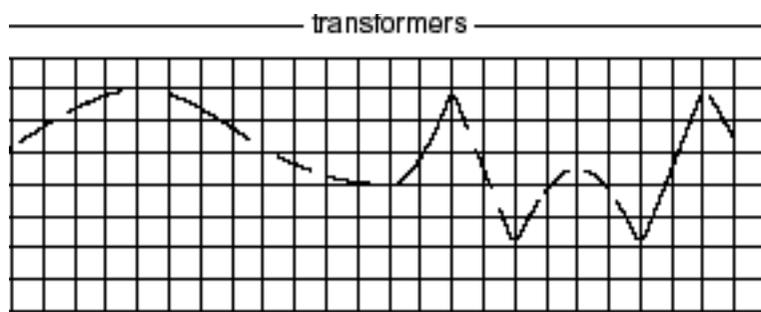
-Military: scratch rítmico básico compuesto por forwards que se alternan con baby scratch.

-Scribble: baby scratch hecho muy rápido usando una pequeña parte del vinilo. Se suele hacer aplicando vibración con la yema del dedo en un punto concreto del vinilo.

-Stab: scratch que se efectúa rápidamente creando un sonido agudo. Como en el forward scratch cuando el vinilo va hacia atrás no se escucha el sonido.



-Chirps: series de empujones hacia adelante y hacia atrás a alta velocidad. El sonido se corta cuando el vinilo cambia de dirección de forma que solo se emite un sonido cada vez que va avanza o retrocede. El pitch del chirp sube o baja según el vinilo se mueva más o menos rápido.



-Transformer: el vinilo se tira hacia delante y hacia atrás mientras el fader abre y cierra el sonido. El sonido se corta varias veces tanto a la ida como a la vuelta de forma que se emiten varios sonidos en cada ciclo. Como en los chirps, el sonido también se corta al cambiar de dirección. El resultado es un sonido cortado a trozos que varía en pitch (similar al sonido hecho por Optimus Prime, líder de los transformers. Hecho famoso por Jazzy jeff y por Cash Money).

SCRATCH SOBRE UN RITMO

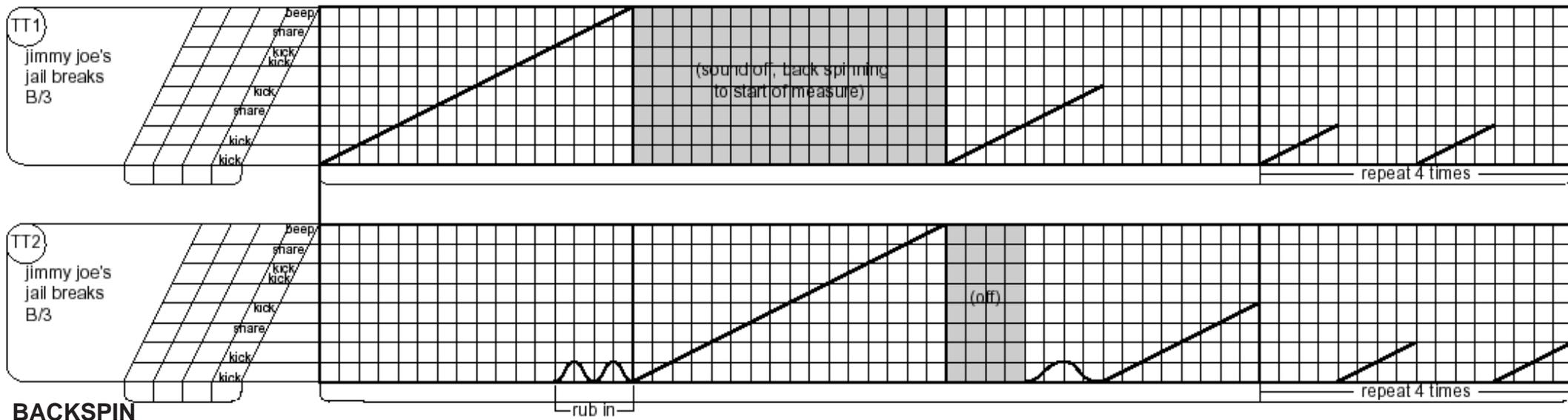
The diagram illustrates the relationship between two turntables (TT1 and TT2) and a mixer line during a scratch performance. TT1 (top) is labeled 'catfish's xtra spicy cajun breaks' and TT2 (bottom) is 'super duck breaks A/2'. On the left, vinyl samples are shown with annotations: 'scribble on it's', 'it's fresh', 'it-ti it's', 'fr fr fresh', 'it-ti it's fresh', and 'scrabs crabs ccssccsscratchin'. TT1's sample bank includes samples 1 and 2. TT2's sample bank is labeled 'one measure'. The mixer line (L1 and L2) is shown below the tracks, with annotations: 'indicates fade in on line 1', 'indicates fade in on line 2', 'end of measure 1... ..beginning of measure 2', 'indicates fade out on line 2', and 'beat out off'. A note states 'lines joining staffs indicate turntables are being used simultaneously'. The mixer line is divided into four measures (measure 1 to measure 4).

Arriba el plato1 (TT1) se usa para scratchear sobre una base que se reproduce en el TT2. La barra vertical que conecta a las dos indica que lo escrito ocurre a la vez. El área de la izquierda está reservada para anotar el vinilo y pista (y si es necesario el número de vueltas). También hay un espacio adicional donde se pueden situar 4 samples y referencias. Los scratches se escriben y enumeran en el orden de su aparición en el vinilo (el sample1 va antes que el sample2). Los números se usan en la partitura para indicar un cambio en el sample manipulado. La transcripción del scratch en el plato1 (TT1) ilustra el uso de distintos samples.

Debajo de cada partitura está el espacio reservado para la línea del mixer. Aquí se escriben notas adicionales que afecten a los controles del mixer. En el ejemplo de arriba, en ese espacio se indica que se debe subir la línea1 (L1) y la L2 al principio de todo y bajar la L2 al final.

Abajo se representa lo mismo que arriba pero condensado todo en una sola partitura. Cuando la manipulación de uno de los platos es mínima (como suele ocurrir mientras se scratchea sobre un ritmo), la partitura de ese plato se puede suprimir resumiendo las pocas manipulaciones en la línea de mixer del otro plato.

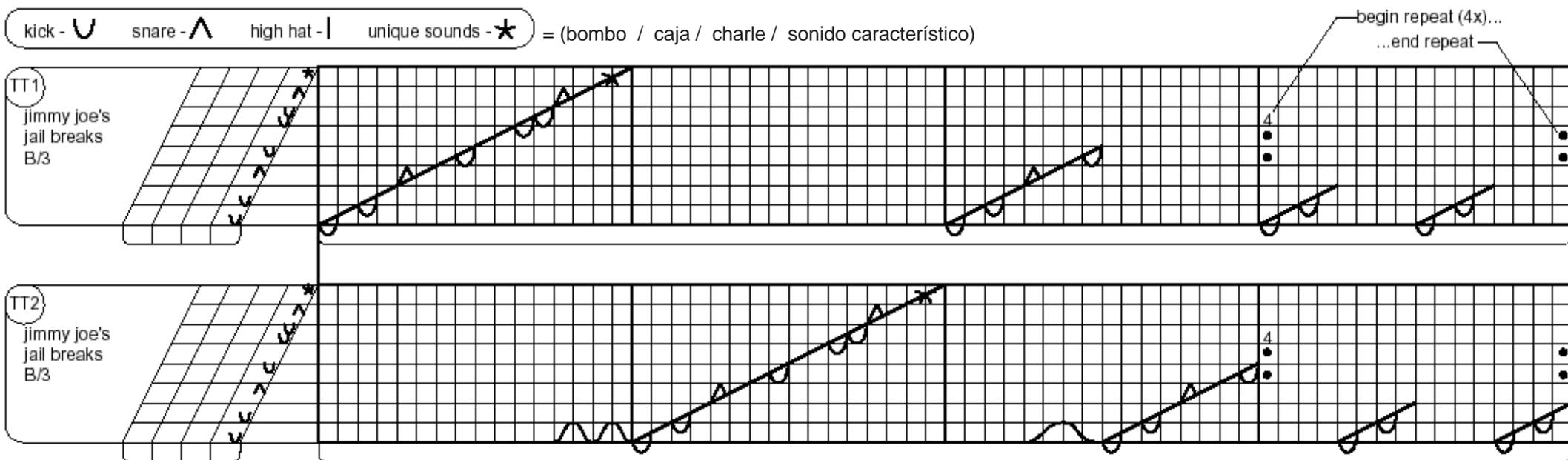
This diagram shows the same information as the previous one but condensed into a single staff. TT1 (top) is 'catfish's xtra spicy cajun breaks' and TT2 (bottom) is 'super duck breaks A/2'. The vinyl samples are shown on the left. The mixer line (L1 and L2) is shown below, with annotations: 'indicates fade in on lines 1 & 2' and 'indicates line 2 cut out... ..and brought back in'. The mixer line is divided into four measures (measure 1 to measure 4).



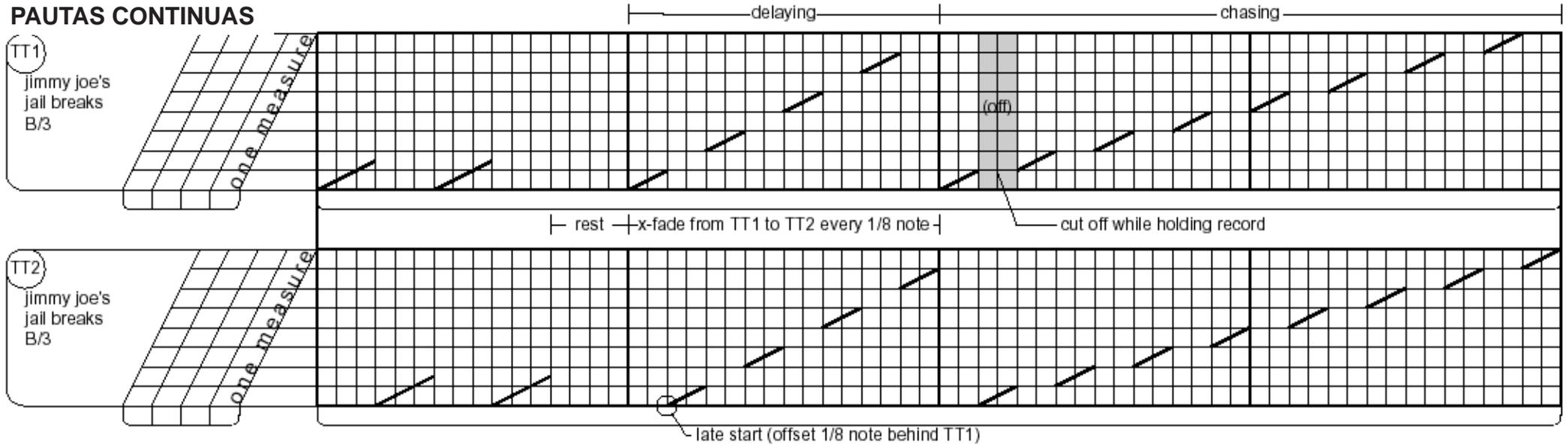
BACKSPIN

El backspin consiste en repetir la misma porción de dos vinilos idénticos alternándolos (loopear). Un ejemplo común de backspin está transcrito arriba: un compás de la base se reproduce en TT1, luego el mismo compás suena en TT2. Mientras está sonando en TT2 la parte que ha sido reproducida en el TT1 se rebobina para que vuelva a empezar donde antes, etc. Alternar los dos platos reproduciendo un segmento mientras se recula otro es la esencia del backspin. En el ejemplo el segmento que se repite se vuelve cada vez más corto hasta que solo se repite 1 beat. El último compás se repite 4 tiempos.

En la notación de abajo hay lo mismo que arriba pero con símbolos. Los símbolos se pueden usar para aclarar el backspin, beatjuggle o una rutina de ritmos. No es necesario anotar sonidos adicionales si no son importantes en la rutina. Se introducen en la línea de sample para simplificar lo que arriba está escrito con letras.



PAUTAS CONTINUAS



Delaying: consiste en reproducir dos copias del mismo vinilo a la vez pero descuadrado 1/8 de nota (normalmente). El efecto delay ocurre cuando el cross fader va de un canal a otro a intervalos regulares. Normalmente el intervalo de movimiento del cross-fader coincide con el intervalo de descuadramiento de los dos vinilos. En el ejemplo tanto el descuadramiento como el movimiento de fader es de 1/8 de nota.

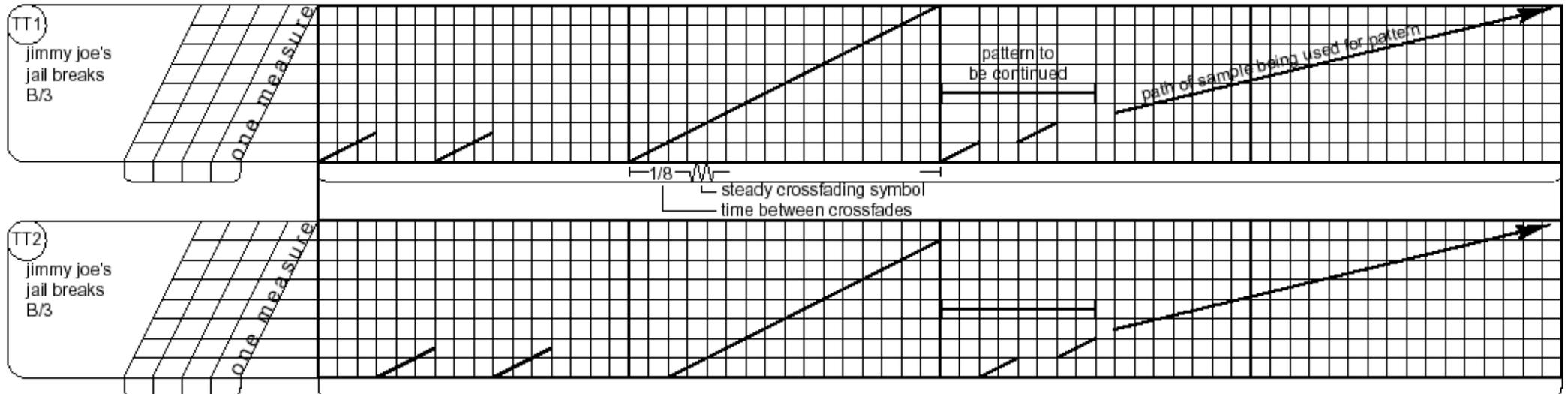
Chasing: es similar al delaying pero entre intervalos que suenan, el vinilo se para (se sujeta). Esto aminora el tempo de los ritmos añadiendo una consistente pausa después de cada sonido del intervalo. En el ejemplo de arriba tanto la pausa, como el intervalo, como el movimiento del fader son de 1/8 de nota.

Para condensar la información se usan dos símbolos: (partitura inferior)

| - 1/8 - / \ - (alternación de un canal a otro con el fader)

| - - - - - | (continuación siguiendo la misma pauta)

Para el delay se anota en la línea del mixer la cantidad de retardo antes del símbolo de alternación, y finalmente se señala el punto de inicio y de fin (| - - - - - |). En ocasiones (como en el chasing) cuando se repite algo mientras los vinilos suenan, la notación se puede condensar con el símbolo de continuación. Para mostrar continuación se deben escribir las suficientes pautas para poder seguir y después dibujar un segmento horizontal sobre la pauta. Después, extender una línea que indique lo que abarcará la continuación.



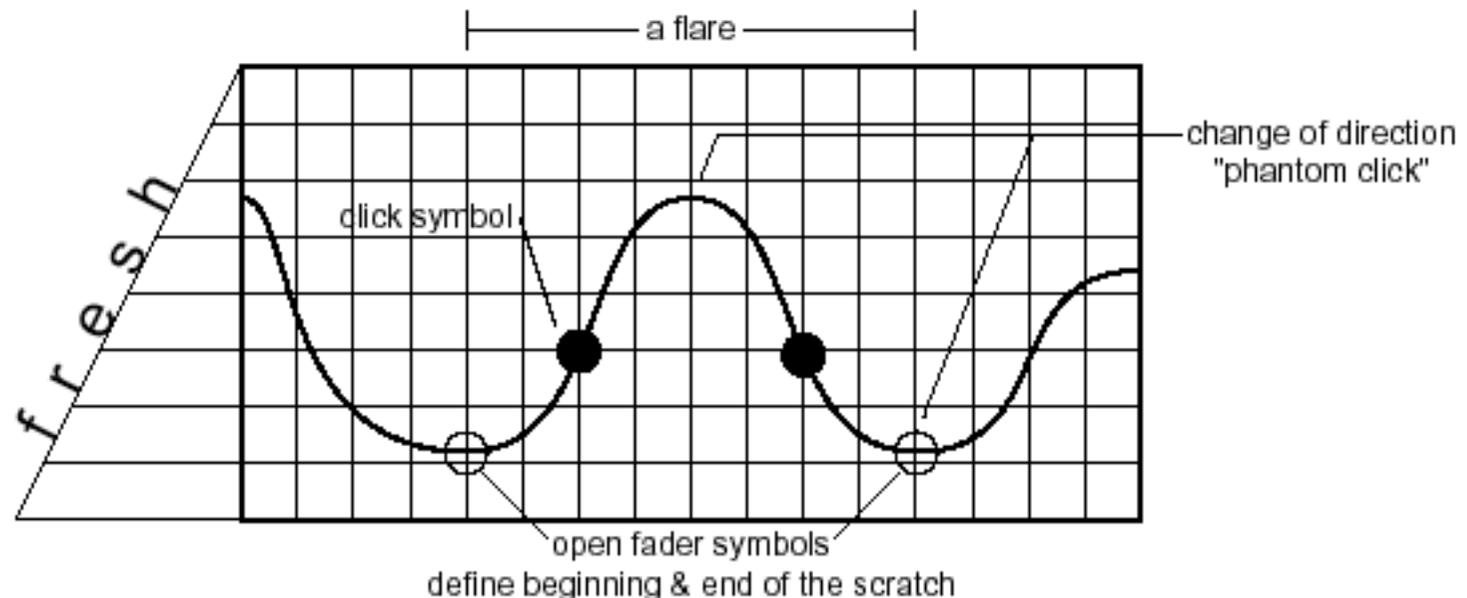
NOTACIÓN DE SCRATCH AVANZADA

Muchos de los scratches avanzados requieren cortar el sonido con un movimiento de fader rápido. Generalmente el turntablist sujeta el fader entre el pulgar y otro dedo (o varios) para adquirir un movimiento extremadamente rápido. El pequeño silencio producido se conoce como "click". Hacer clicks es esencial para hacer varios de los scratches avanzados y requiere una transcripción especial.

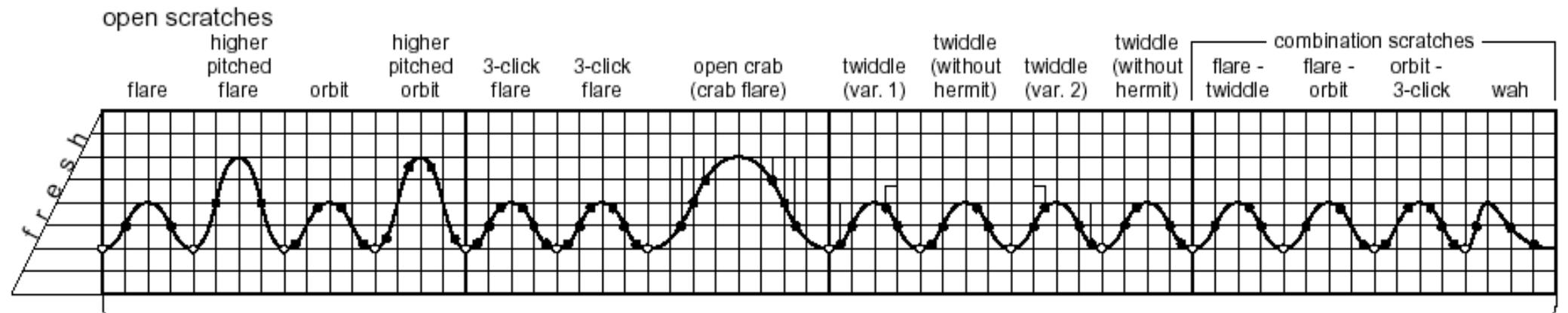
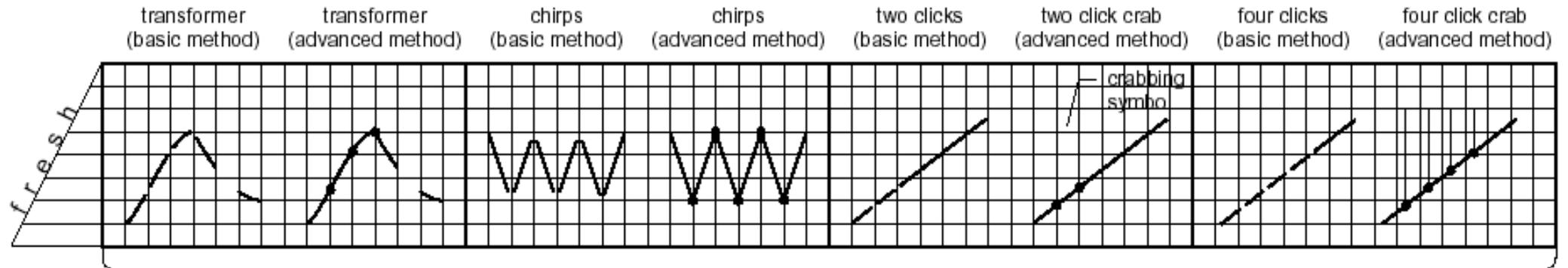
Para entender scratches más complejos también se debe entender el concepto de "fader abierto". Los scratches de fader abierto son scratches que empiezan y terminan con el fader en on (sin cortar). Ejemplos de estos scratches incluyen baby scratches, scribbles, flares y orbits. Estos scratches son únicos en su sonido puesto que incluyen el sonido generado por el cambio de dirección del vinilo al empujar hacia delante y hacia atrás. Este sonido es esencial porque el punto exacto en que el vinilo cambia de sentido éste queda momentáneamente parado. Ese instante crea un pequeño período de silencio- "phantom click"- que corta el sonido del scratch sin requerir ningún movimiento de fader.

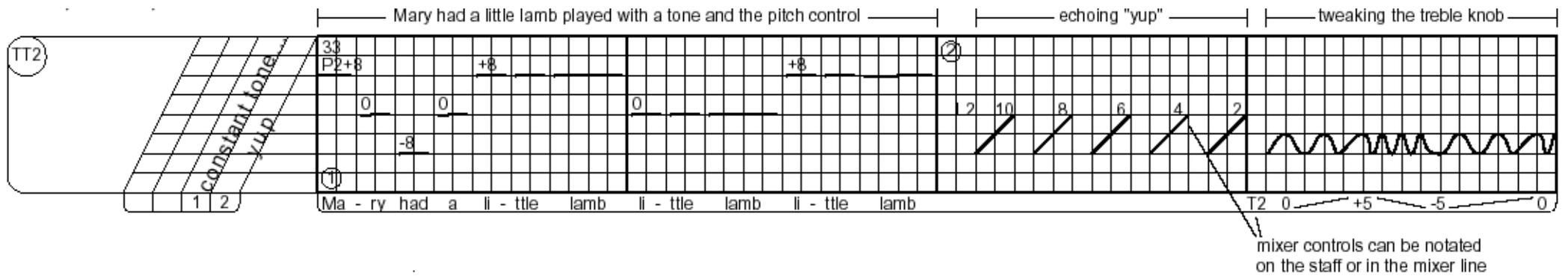
El Flare, scratch introducido por Dj Flare y hecho popular por Dj Q-bert, es un buen ejemplo de scratches con fader abierto. Un Flare empieza con el fader abierto y consiste en un movimiento hacia adelante y hacia atrás con un click situado a mitad de ida y a mitad de vuelta. A diferencia del chirp o del transformer el cambio de dirección del vinilo se escucha. El phantom click resultante crea la ilusión de que el sample se corta el doble de veces. En este flare que tiene solo 2 clicks los phantom clicks crean la ilusión de que son 4.

El Crab (inventado por Dj Q-bert) es una técnica de fader que produce una rápida serie de clicks. La clave está en mover el fader entre el pulgar y cada uno de los 4 dedos en secuencia (de meñique a índice). El resultado es un scratch con 4 clicks rápidos.



NOTACIÓN DE SCRATCH AVANZADA





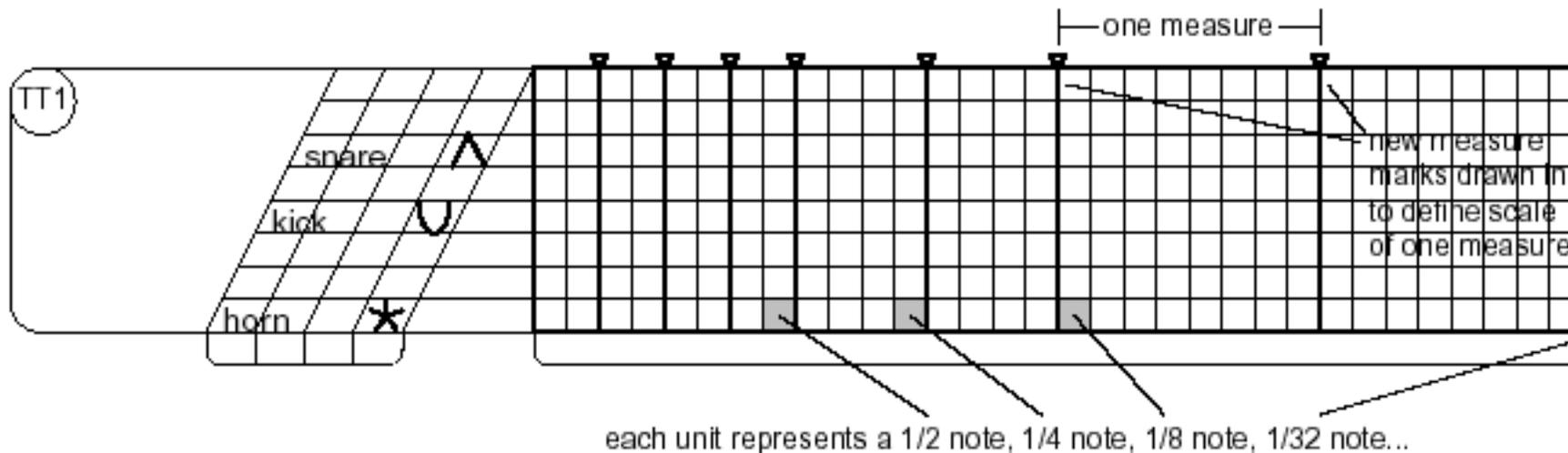
TONOS, ECOS Y EFECTOS

Una melodía se puede crear a partir de la alteración del pitch de un sample. Un método común para conseguir este efecto es usando el pitch del plato y el boton de 33 y 45.

En el ejemplo un trozo de la canción "Mary had a little Lamb" se recrea ajustando el pitch a una línea continua. El ritmo de la melodía se muestra con líneas cortadas que indican la duración de cada nota. Las líneas se sitúan más arriba o abajo según su pitch (esto ayuda a dar una idea de la melodía que se está creando). El símbolo de control del pitch es la letra P seguida inmediatamente por el número del plato activo. La posición exacta del pitch se anota como porcentaje de aumento o descenso de las rpm (revoluciones por minuto). Generalmente no es necesario repetir el nombre del control que se está manipulando (en este caso P2) para escribir sucesivos cambios del control.

La segunda mitad del ejemplo ilustra como anotar un eco mediante la manipulación de la l ínea de volumen del mixer. La notación de un eco muestra el efecto creado al cortar el sample con la línea 2 (L2) bajando cada vez más el volumen. La manipulación del pitch sin cortar se señala apuntando el plato que se está manipulando (T2) y anotando la secuencia de cambios en el espacio inferior reservado para la línea del mixer. Entre número y número hay líneas que indican la dirección del cambio de tono- son marcas opcionales que ayudan a leerlo a simple vista-

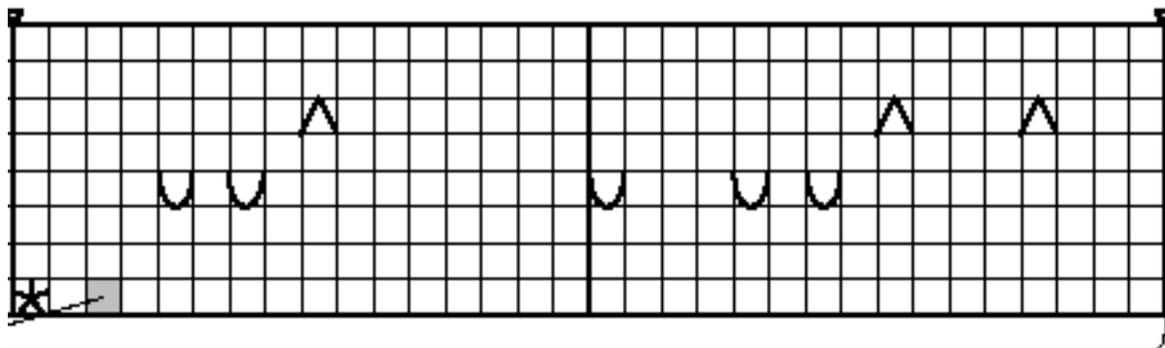
Con estos ejemplos es importante entender que las anotaciones del control de mixer pueden hacerse tanto en el espacio reservado para ello como dentro de la partitura según convenga.



AJUSTAR LA ESCALA DEL TIEMPO

Hasta aquí las ilustraciones muestran partituras en que cada compás se divide en 16 unidades - 1/16 la nota. Aunque esto resulte apropiado para muchas técnicas y composiciones hay cosas donde esto necesita ajustarse para dar más o menos detalle. El ejemplo de arriba ilustra como cambiar la escala dibujando el símbolo de medida (triángulo invertido)

Esta técnica se puede usar para condensar medidas (como las primeras 8 del ejemplo anterior) o para expandirlas (como en el ejemplo final).



El último tiempo del ejemplo ilustra que mientras se crean ritmos (creándolos cortando samples de sonido de percusión) los símbolos de percusión se pueden usar en la partitura sin dibujar ninguna línea de acompañamiento de disco. Usar esta notación simbólica puede ahorrar tiempo y ayudar a clarificar al que compone.

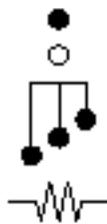
SÍMBOLOS

turntable TT
 pitch control P
 cross fader F
 fader on 1 F1
 volume fader V
 line/phono switch L

hamster switch H
 tone T
 effect E
 start \oplus
 stop \ominus
 power off ϕ

kick U
 snare \wedge
 high hat I
 unique sound *
 measure mark ∇

click
 open fader



crab

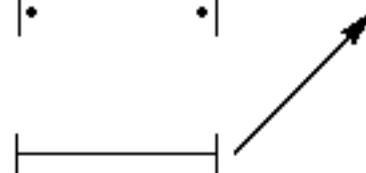
steady fader

crescendo
 decrescendo

repeat



continuation



TT1 Chorus
 super duck breaks
 TT2 - toasted marshmallow breaks B/5

1 2 3
 note: samples 1, 2, 3, and 4 are consecutive on the record
 2nd verse only

TT1 Verse 1

TT1 Verse 2

TT1 Verse 3

L2 — — — — —

TT1 Verse 4

TT1 Finale

L10 6 3
 F1 — — — — —

