

turntablist transcription methodology

copyright © 2000

john carluccio
ethan imboden
raymond pirtle

versione italiana
traduzione: t-turn.com

introduzione

contents

introduzione				copertina
notazione base				1
movimento del disco				1
notazione degli scratch basilari				2
scratchare su un beat				3
backspinning				4
pattern continui				5
notazione di scratch avanzati				6
pitch, toni, echi, effetti				7
indice dei simboli				7
sample routine (rob swift)				8
partitura in bianco				9
outro				back cover

Mentre filmavo gli X-ecutioners durante le prime sessioni in studio (Asphodel Records 6/97), mi sono imbattuto nel dovere descrivere un'idea per una turntablist team routine. Istintivamente ho iniziato a scribacchiare alcune differenti linee di pattern per trasmettere l'idea. A posteriori, è evidente che differenti influenze, come la familiarità con le timelines del video editing e un'educazione da architetto, mi hanno spinto a cercare dei mezzi visivi per comunicare un concetto.

Durante le mie conversazioni con Apollo, Rob Swift, Babu e Q-bert, ho trovato ispirazione proprio nel condividere le visioni di un futuro prossimo dove uno strumento o un metodo avrebbe potuto offrire ai dj la capacità di orchestrare la loro musica. Dallo scorso anno ho iniziato a collaborare con Ethan "catfish"Imboden, un designer industriale, per sviluppare e perfezionare il sistema, ricercando delle soluzioni per renderlo più facile all'uso. Recentemente io ed Ethan abbiamo unito le nostre forze a Ray "DJ Raydawn" Pirtle, un valido studente di turntablism che indipendentemente aveva sviluppato un metodo simile al nostro ma focalizzato sugli scratch più complessi. Questa brochure rappresenta il primo prodotto di questo gruppo di lavoro.

Per riconoscere e imparare le tecniche più complesse, i turntablist di oggi utilizzano risorse audio e video, provenienti da un sempre maggiore numero di produzioni video e di live performance. Le generazioni più recenti di DJ hanno l'abilità di riconoscere e articolare un linguaggio musicale senza l'aiuto di icone visive, come lo è l'annotazione che proponiamo. Un talento, lo spero, non sarà mai perduto. Questo sistema non è inteso per sostituire queste abilità ma piuttosto per aumentare il livello di orchestrazione e la struttura musicale.

Le possibilità sono infinite. Il rafforzamento dell'informazione per mezzo di una rappresentazione grafica produce un'espansione della comprensione. La prossima generazione di turntablist che emergerà usando diversi nuovi metodi di trascrizione, presumibilmente scoprirà nuove tecniche e strutture che mai nessuno prima aveva immaginato.

Tuttavia, anche con tutta la tecnologia disponibile e le più complicate ed intricate composizioni immaginabili, il suono più importante che emergerà in una performance è il risultato dello spirito del turntablist. Le tue emozionoi sono l'anima della tua musica. Anche se sei in grado di riprodurre le routine dei più grandi dj, senza le stesse emozioni e lo stesso spirito la performance risulterà vuota.

Utilizzate questo metodo in maniera responsabile. Trova il tuo spirito e realizzalo sui tuoi giradischi.

- John Carluccio

perché trascrivere?

La comunicazione facilita il progresso. Il Turntablist Transcription Methodology (TTM) offre il beneficio di un linguaggio ad una cultura che fino ad ora è stata solo orale.

Come uno strumento creativo e mnemonico, TTM aiuta i singoli aritisti a sviluppare la propria musica. Tra musicisti è necessario trovare un linguaggio comune comprensibile a tutti. Il linguaggio fornisce un metodo per documentare l'evoluzione di un'arte e salvaguardarne la realizzazione. Permette alle tecniche di essere attribuite ai legittimi inventori. I riferimenti al lavoro precedente saranno visivamente evidenti ed udibili.

L'inganno è subito palesato e il copyright delle composizioni sarà ora possibile. TTM promuove l'evoluzione del turntablism fornendo nuove prospettive sulle tecniche esistenti. Rappresentate graficamente, le strutture musicali potranno essere svelate ed analizzate; nuove strutture potranno emergere dall'espansione del sapere. Il TTM permetterà la distribuzione e la pubblicazione delle partiture per turntable. Gli scratch trascritti potranno essere venduti nei negozi, on line o inserite nelle copertine dei dischi. Le tecniche e le routine potranno essere comunicate in qualsiasi luogo ove è possibile trasmettere e ricevere grafica - via email or fax, su un sito web o un pezzo di carta. Le collaborazioni possono nascere ovunque. TTM permette una reale comprensione e apprezzamento di quest'arte. Anche un audience non informata (giudici?) può iniziare a comprendere la complessità di una composizione di turntablism quando la notazione è loro presentata in tempo reale.

In questo manuale descriviamo non solo un sistema di notazione, ma anche la logica che ci sta alla base. Vi invitiamo a trovare difetti nella logica e a superarli con il vostro ingegno. L'unica cosa che richiediamo è di condividere le vostre scoperte e i vostri progressi. L'evoluzione naturale del TTM nelle mani della comunità dei turntablist lo porterà ben al di là dello sforzo di alcune persone.

- catfish

potenziali

Il giradischi è uno strumento che può essere suonato in un'infinità di modi. Quando mixi ad un party, o fai una linea di basso in un quartetto di turntablist, tu stai creando qualcosa di nuovo attraverso la manipolazione dei suoni. Il nostro strumento in qualche modo può evocare un set di percussioni africane mediante il taglio di una struttura ritmica, nel click di un fader, suonare la melodia di una chitarra (o anche un sitar) cambiando la velocità del disco. Possiamo infiammare la dancehall della Carnegie Hall. Le tecniche e le storie che ci sono state tramandate dai nostri antenati saranno ri raccontate e remixate su un disco di vinile del passato così come gli hard disk e i floppy del futuro. I creatori di quest'arte, coloro che abbiamo elogiato e poi dimenticato, sono il nostro fondamento e ci hanno dato gli strumenti con cui possiamo costruire. L'Hip-Hop è nato mischiando suoni, stili, musiche, idee e passioni diverse e noi dobbiamo continuare ad esprimere noi stessi attraverso la nostra musica.

- Raymond Pirtle

pentagramma base

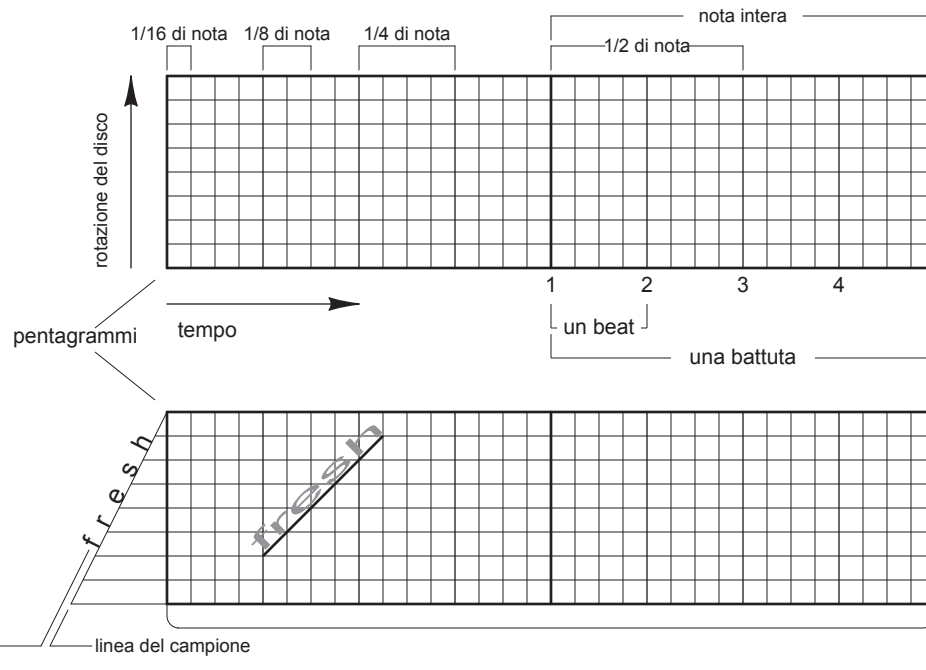
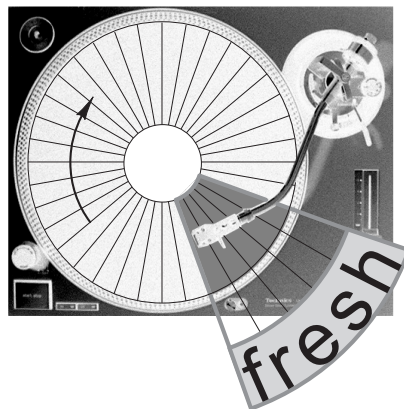
Il pentagramma base TTM è stato disegnato specificamente per annotare la musica basata sul turntable. Il formato del pentagramma¹ utilizzato in questo manuale è stato ottimizzato per un tempo in 4/4 (il tempo standard utilizzato per i beat hip-hop), ma questo sistema può essere applicato a qualsiasi indicazione di tempo.

TTM si basa su un grafico che rappresenta la rotazione del disco vs. il tempo. L'asse verticale del pentagramma rappresenta la rotazione del disco e l'asse orizzontale rappresenta il tempo (suddiviso in misure, conteggio, note da 1/2, 1/4, 1/8 e 1/16).

Annotare suonando un campione da un disco:

- Guarda dove inizia e finisce il segmento sonoro sul disco (in questo esempio selezioniamo la parola "fresh")
- Scrivi il suono sulla "linea del campione" nella parte sinistra del pentagramma. Le linee orizzontali che si estendono dalla linea del campione nel pentagramma ci aiuteranno ad indicare aree specifiche di un campione che deve essere manipolato (inizio, fine, differenti sillabe etc.)
- Traccia il suono che deve essere suonato sul tempo. Sul pentagramma traccia una linea sul tempo in cui deve iniziare a suonare. Continua la linea fino al punto che rappresenta la durata e il valore di rotazione che si desidera. La distanza orizzontale è determinata dal valore del tempo per suonare il campione e la distanza verticale è determinata dalla porzione del sample che si sta utilizzando.

Nell'esempio sulla destra, il campione inizia suonando una nota di 1/4 di valore dall'inizio della misura. La linea creata suonando "fresh", è di 5 unità in altezza (la lunghezza del segmento dal disco) e circa 5 unità in lunghezza (la durata del tempo che impiega per completare il segmento - un poco sopra la nota di 1/4).



movimento del disco

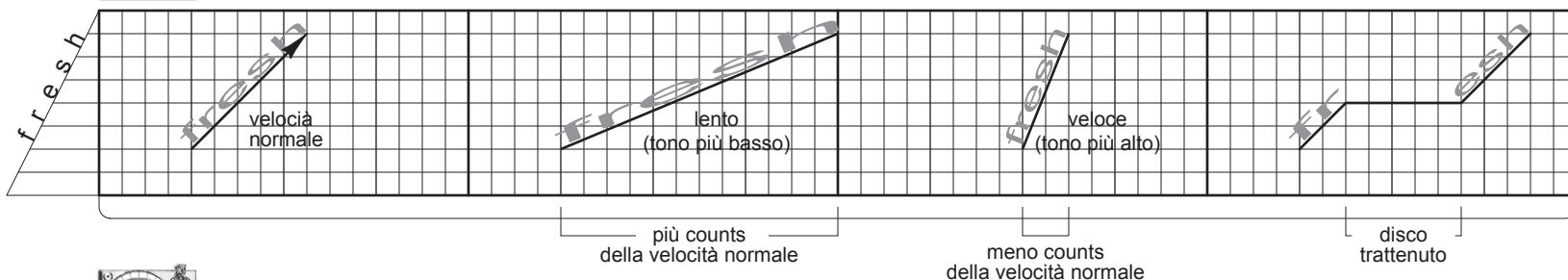
Quando un disco viene suonato in forward (senso orario) la linea ha un'inclinazione verso l'alto.



movimento in avanti (forward) = linea verso l'alto

Più il disco ruota lentamente, più count (1/4 di nota) impiega per suonare il sample. Sul pentagramma, questo significa che la linea che rappresenta il movimento del disco è meno ripida.

Al contrario, più il suono è suonato velocemente, più la linea ha una maggiore inclinazione.



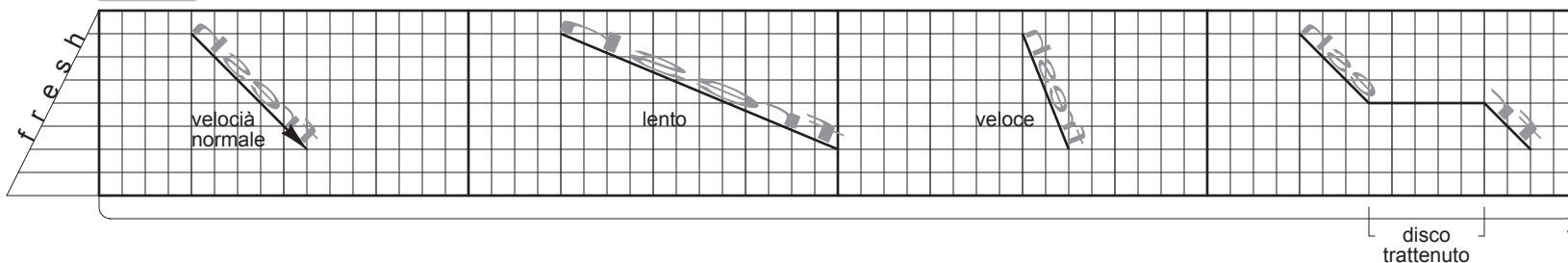
Quando un disco è suonato in backward, all'indietro (rotazione antioraria) si traccia una linea inclinata verso il basso.



movimento in dietro (backward) = linea verso il basso

Quando il disco viene trattenuto, la linea è orizzontale. Questo sta ad indicare che non vi è alcuna rotazione durante il tempo in cui il disco viene tenuto fermo.

E' molto importante notare che una linea verticale non può avere significato perché rappresenta un movimento a tempo zero. Allo stesso modo, poiché due differenti scratch non possono accadere contemporaneamente su un singolo giradischi, due scratch non possono sovrapporsi a tempo sul pentagramma.



notazione degli scratch basilari

baby - (rub) muovendo il disco in avanti e indietro senza utilizzare alcun controllo sul mixer per tagliare il suono.

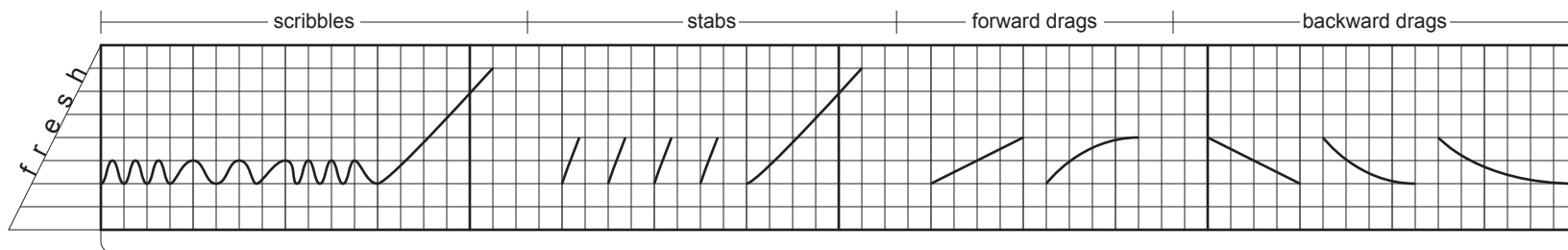
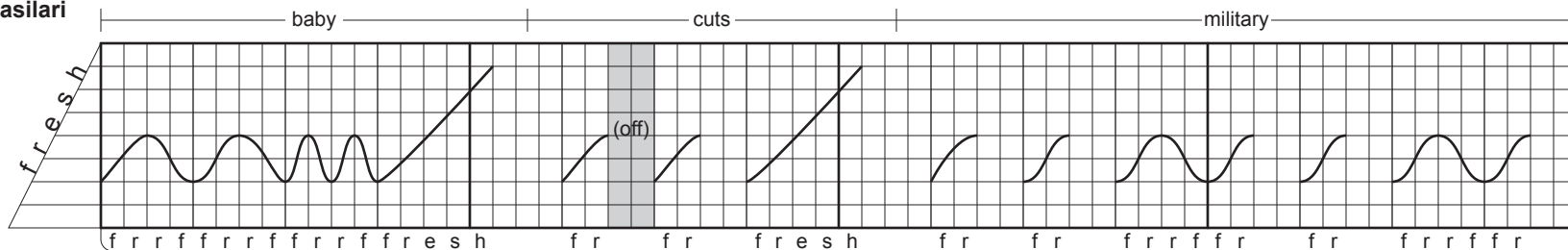
forward - (cut) il movimento del disco è simile al baby scratch, ma con la differenza che si utilizzano i controlli del mixer (fader, level, switch) per tagliare il suono mentre si muove il disco all'indietro. (inventato da G.W. Theodore, divenuto famoso grazie a G.M. Flash)

military - pattern ritmico di scratch basilari, composto da uno scratch in forward e intramezzato con dei rub. Solitamente la mano sul disco si muove in modo costante in avanti e in dietro, e la mano sul mixer apre e chiude il suono.

scribble - è un baby scratch velocissimo eseguito su una piccolissima porzione di vinile. Solitamente si esegue facendo vibrare la punta del dito su un singolo punto.

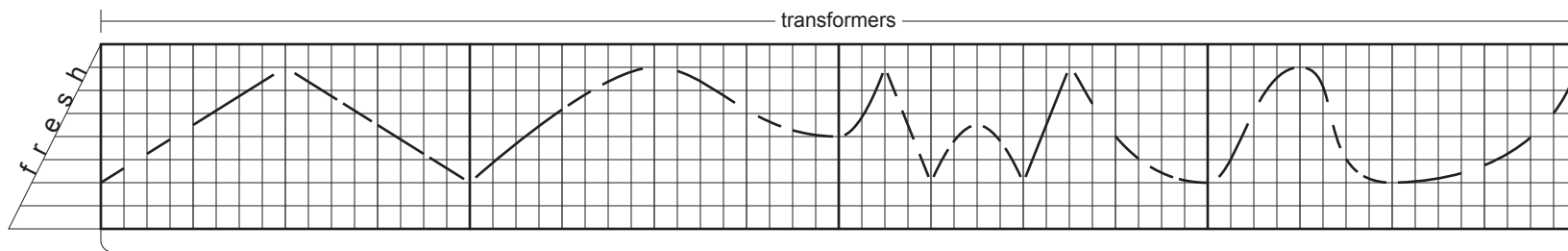
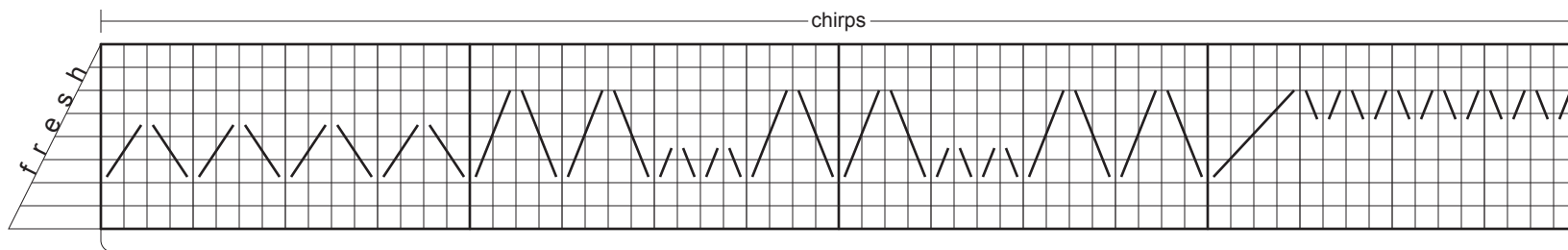
stab - (jab, scrape) è uno scratch che si ottiene muovendo il disco velocemente avanti o indietro, creando un suono più alto. Come per il forward il suono del riavvolgimento non si deve sentire.

drag - scratch che si ottiene muovendo lentamente avanti o indietro il disco, creando un suono più basso.

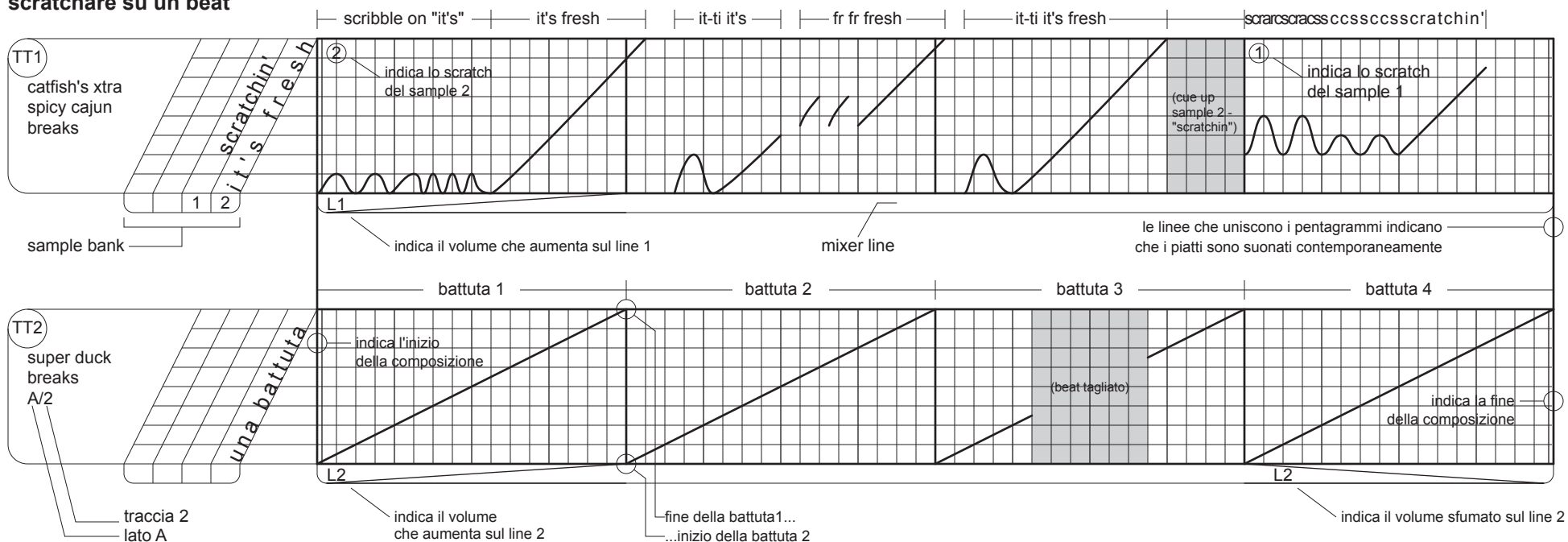


chirps - scratch che si ottiene muovendo avanti e indietro in veloce sequenza il disco. Il risultato è un suono simile al cinguettio degli uccellini, da qui il nome "chirp" (cinguettio). Il suono viene tagliato quando il movimento del disco sta cambiando direzione così che emette un singolo tono per ciascun forward e ciascun backward. L'altezza del chirp cresce e diminuisce a seconda che il disco si muova più o meno velocemente.

transformer - questo scratch si ottiene spingendo il disco avanti e indietro mentre si apre e si chiude il fader in maniera costante. Il suono si apre e si chiude ripetutamente durante ogni movimento in avanti e indietro del disco in modo tale che ad ogni ciclo vengano emessi più toni. Come nel chirp il suono viene tagliato ad ogni cambiamento di direzione del disco. Questo è il risultato in un suono tagliato che varia in altezza (simile al suono fatto da Optimus Prime, nobile leader dei Transformer). (Introdotta da Spinbad, divenuto famoso grazie a Jazzy Jeff & Cash Money).



scratchare su un beat



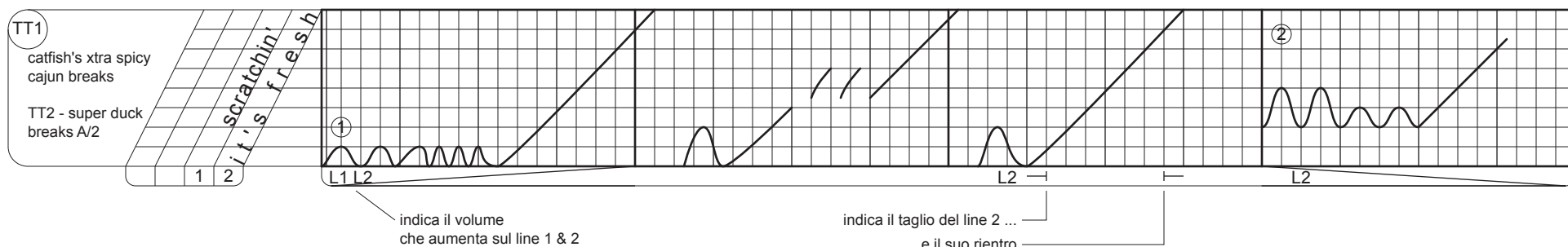
Qui sopra è riportata la trascrizione dei due turntable utilizzati - Turntable 1(TT1) viene utilizzato per eseguire lo scratch sul beat che viene suonato dal TT2. Ciascuno pentagramma rappresenta il giradischi utilizzato. La barra verticale che collega i due righi indica che i giradischi vengono suonati simultaneamente.

E' stata aggiunta un'area sulla parte sinistra della partitura base per fornire spazio per annotare il disco e la traccia utilizzata (e se necessario indicare il numero di giri di una traccia per ciascun campione). E' stato creato uno spazio aggiuntivo in modo che i campioni, posizionati in diverse aree del disco, possano essere citati sulla partitura. Solitamente gli scratch sono scritti e numerati nell'ordine con cui appaiono sul disco – il sample 1 viene prima del sample 2, etc. I numeri sono quindi utilizzati sul pentagramma per indicare un cambio del campione che si sta manipolando. La trascrizione degli scratch sul TT1 illustrano l'uso della sezione a linea multipla del sample o "sample bank".

Sotto ciascun rigo viene segnato il canale del mixer (mixer line) utilizzato. Quest'area è per le note aggiuntive che riguardano i controlli del mixer e manipolazioni che effettuano l'esecuzione. Nell'esempio qui sopra, sono annotate nella "mixer line", all'inizio della partitura, il volume del Line 1 (L1) che aumenta e il volume del L2 che sfuma alla fine.

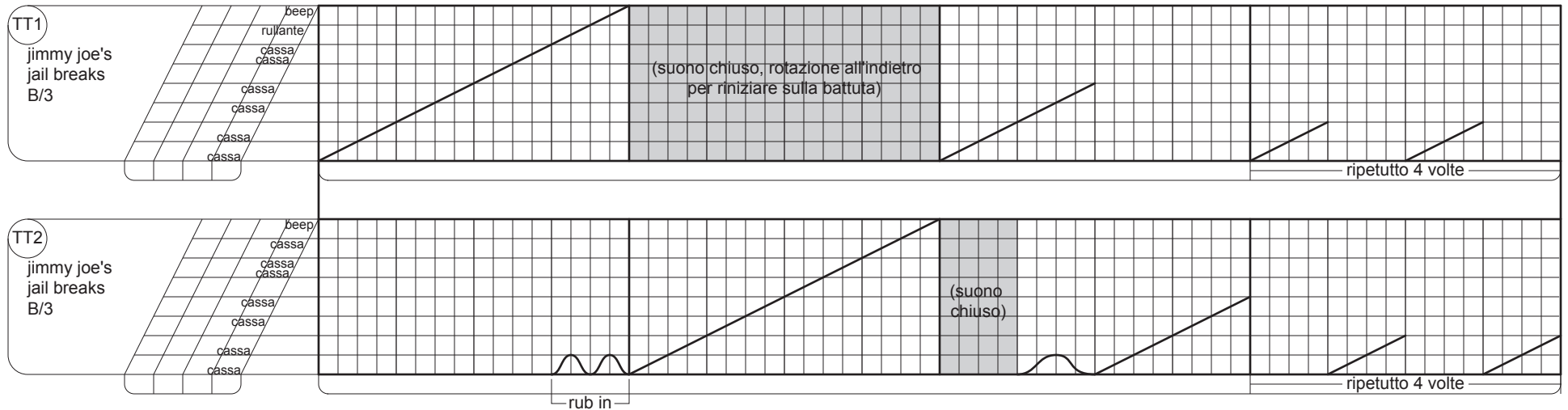
L'esempio mostrato qui sotto rappresenta la stessa partitura di sopra, ma la notazione è stata compressa per occupare solo una singolo pentagramma. Quando un turntable viene manipolato in maniera minima (come spesso accade nel caso di uno scratch su un beat), il pentagramma di quel turntable può essere eliminato; le poche manipolazioni che sono richieste possono essere riassunte nella linea del mixer del turntable "attivo". Questa notazione compressa permette di risparmiare spazio in maniera significativa.

notazione condensata



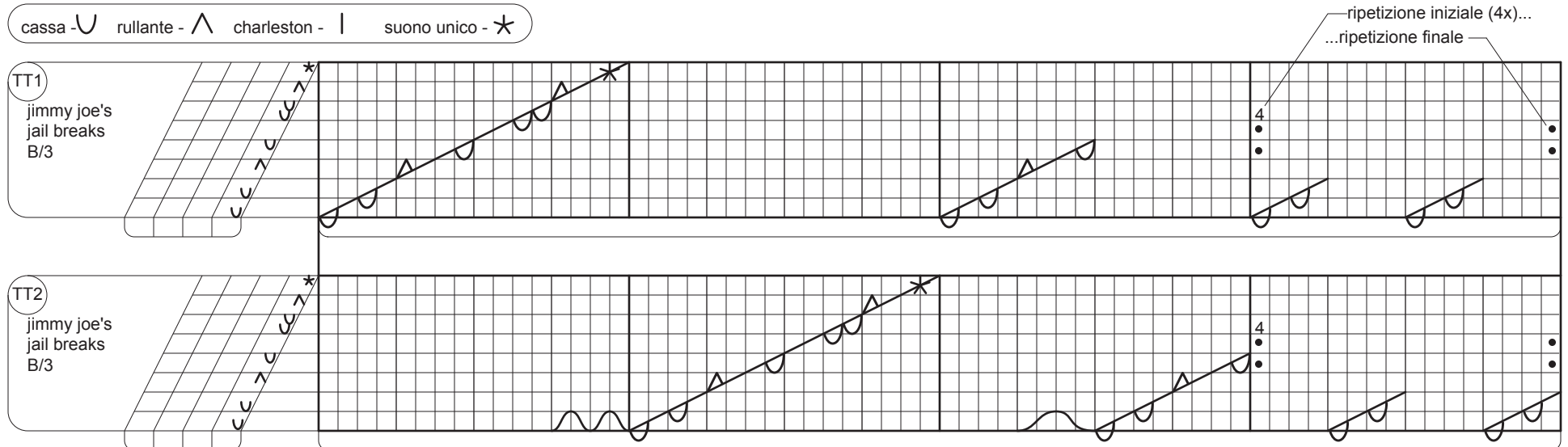
backspinning

Il backspin si ottiene prendendo una coppia di dischi e ripetendo in maniera alternata la stessa porzione di ciascun disco - praticamente "loopando" tra di loro i segmenti in maniera continua. Un esempio comune di backspinning è sotto riportato. Una battuta del beat viene suonata dal turntable 1, dopo di che la stessa battuta viene scratchata (rub) e suonata (a tempo) sul turntable 2. Mentre la battuta viene suonata sul turntable 2, la stessa battuta, appena suonata sul piatto 1, viene riportata all'inizio. Alla fine della battuta suonata sul piatto 2, i primi due count della misura sono suonati dal piatto 1. Questo segmento viene ripetuto sul piatto 2. Questo schema che consiste nell'alternare i due giradischi, facendo suonare un piatto mentre si riavvolge l'altro, è l'essenza del "backspinning". Nell'esempio riportato qui sotto, il segmento ripetuto diviene sempre più corto fino a quando solo il primo count della battuta viene ripetuto. Questo rapido pattern in avanti e indietro continua per 4 battute.

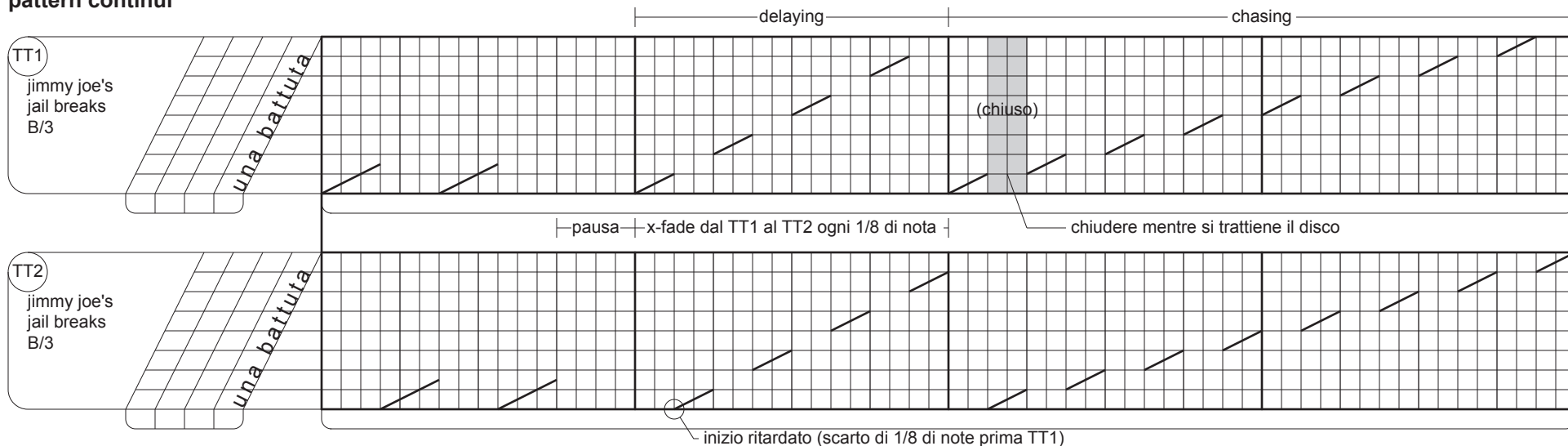


simboli della batteria

La notazione che abbiamo riportato qui sotto descrive la stessa composizione dello schema illustrato sopra, ma in più introduce i simboli che rappresentano i più comuni componenti di una batteria. I simboli possono essere usati per chiarificare un backspinning, un juggling o una routine di batteria. Non è indispensabile annotare suoni estranei se non hanno un ruolo significativo nella routine. La coppia di simboli riportata in questo esempio rappresentano una ripetizione. Questi simboli sostituiscono la prolissa scrittura a mano mostrata nella battuta finale dell'esempio precedente.



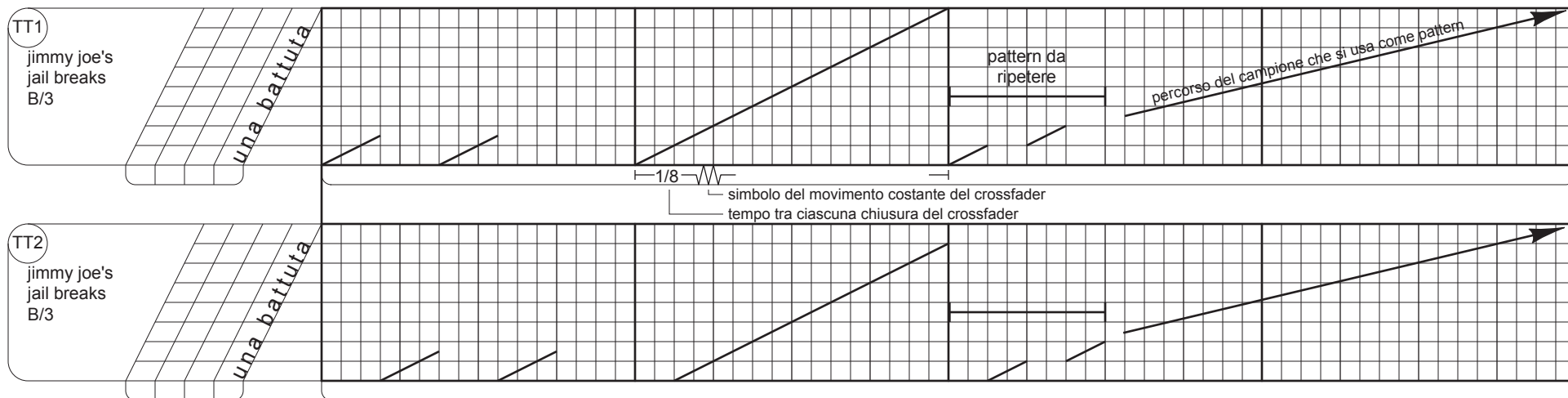
pattern continui



Gli esempi riportano due tecniche: dealying e chasing. Il delaying consiste nel suonare due copie dello stesso disco allo stesso momento, ma sfasati da una piccola porzione di tempo (solitamente 1/8 di nota). L'effetto del delay avviene quando il cross fader viene mosso a veloci intervalli regolari da un canale all'altro. L'intervallo del movimento del crossfader corrisponde all'intervallo dello scarto dei due dischi. Nell'esempio, entrambi gli sfasamenti tra i due dischi e l'intervallo del movimento del fader sono di 1/8 di nota.

Il chasing è simile al delaying, ma tra ogni intervallo del disco suonato, il disco viene trattenuto per un istante. Questo rallenta il tempo del beat aggiungendo una pausa costante dopo ogni intervallo di suono. Nell'esempio, la pausa,

notazione condensata



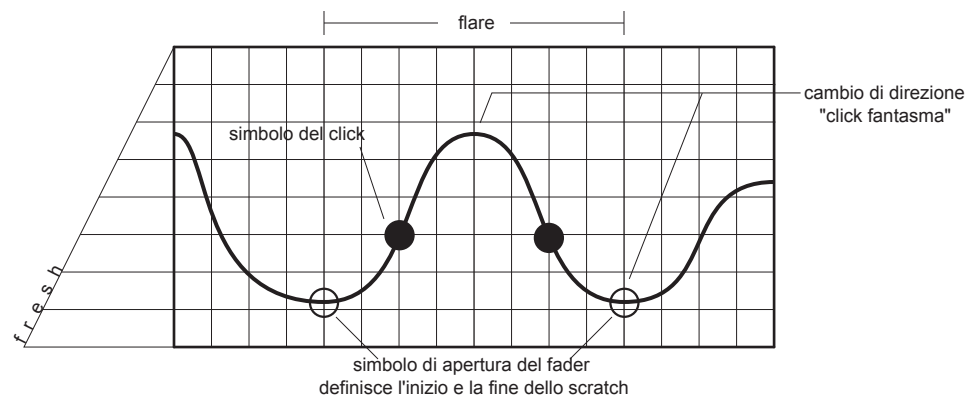
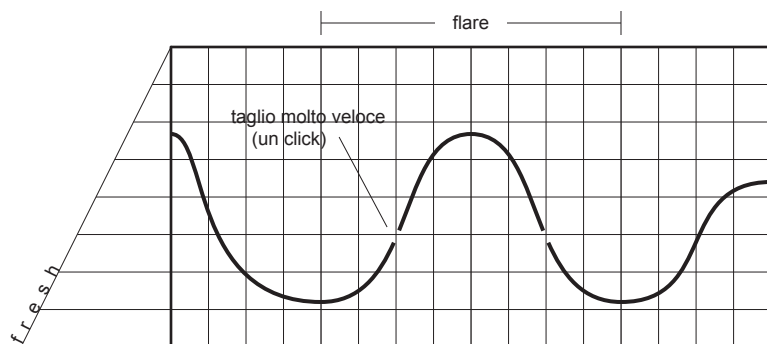
L'esempio qui mostrato rappresenta la stessa partitura riportata più sopra, ma la notazione è stata sintetizzata con l'uso del simbolo del fader costante (steady fader symbol) e del continuum (continuation symbol). Per scrivere la notazione condensata del delay bisogna in primis scrivere il campione che si utilizza, poi indicare, accanto allo steady fader symbol, sulla linea del mixer l'ammontare del delay (in questo esempio 1/8) ed infine segnare il punto d'inizio e di fine del pattern dello steady fader. Nei casi (come nel chasing) dove c'è un pattern costante del mixer ripetuto mentre il disco continua a suonare, la notazione può essere condensata con l'uso di un simbolo di continuum. Per mostrare il continuum, disegna il pattern in modo sufficiente affinché sia chiara la parte che deve essere ripetuta, poi traccia una linea orizzontale sul pattern stabilito. Infine, fai una linea per indicare il percorso e il termine del

notazione di scratch avanzati

Molti scratch avanzati richiedono l'interruzione del suono del campione sfruttando il movimento molto veloce del fader. Solitamente i turntablist fanno rimbalzare il fader tra il pollice e una o più dita per ottenere un movimento estremamente rapido di chiusura e apertura. Questa breve interruzione del suono che si ottiene con il veloce movimento del fader viene comunemente chiamata click.

Per comprendere gli scratch avanzati è cruciale il concetto di scratch a fader aperto. Gli scratch a **fader aperto (open fader)** sono scratch che iniziano e finiscono con il fader nella posizione di apertura. Alcuni esempi di scratch a fader aperto sono i baby scratch, gli scribble, i flare e gli orbit. Gli scratch a fader aperto sono unici perché includono anche il suono generato dal cambiamento di direzione del disco durante il movimento in back e forth dello scratch. Questo suono è fondamentale perché nel punto esatto ove il disco cambia direzione, il disco, per un istante, è privo di alcun movimento. L'istante dove il disco crea un brevissimo periodo di silenzio - click fantasma (phantom click) - interrompe il suono dello scratch senza che sia necessario alcun movimento del fader. Il phantom click può spiegare la ragione per cui un rapido movimento back and forth di un baby scratch crea un distinto scatto del suono.

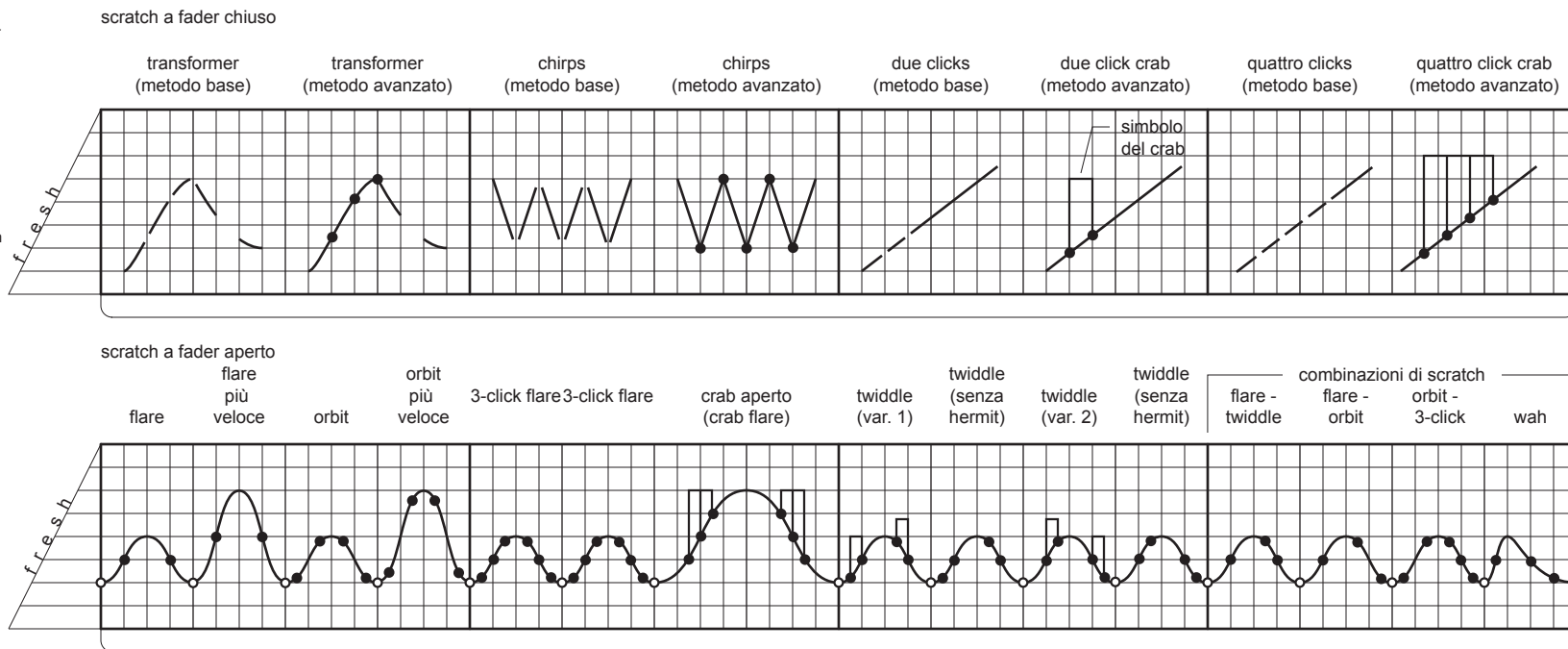
Il flare, scratch inventato da DJ Flare e divenuto popolare grazie a DJ Q-Bert, è un buon esempio dell'efficacia di uno scratch a fader aperto. Un flare inizia con il fader aperto e consiste in un semplice movimento avanti e indietro del disco. Come mostrato nel diagramma qui sotto, un click viene posizionato nel mezzo della spinta in forward e un altro click nel mezzo del movimento in backward. A differenza di un chirp e di un transformer, il cambiamento di direzione del disco si deve sentire. In questo flare, a 2 click, il phantom click dà l'idea che ci siano 4 click, uno per ogni cambio di direzione. In realtà i click reali, ottenuti con il fader, sono solo 2.



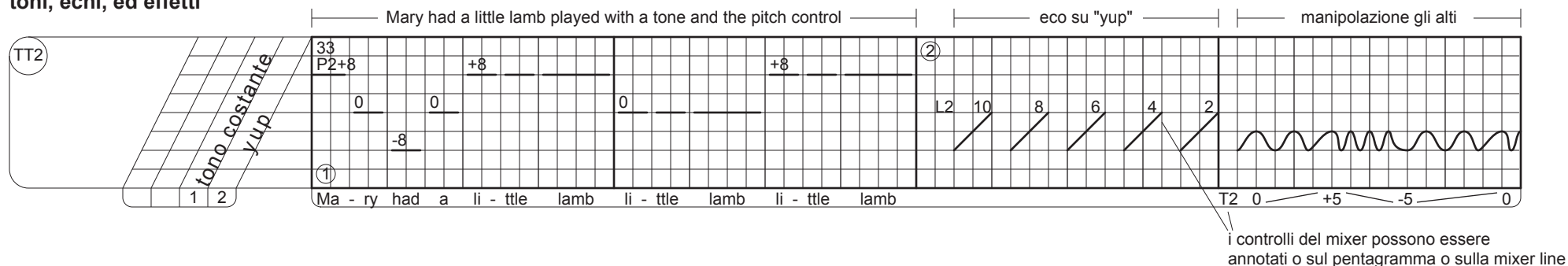
Sul pentagramma più alto, a destra, sono riportate le notazioni degli scratch a fader chiuso usando sia la scrittura base sia quella avanzata. Con questi esempi diviene chiaro come sia vantaggioso l'utilizzo della scrittura avanzata - i click sono sia più semplici da leggere che da scrivere.

Il **crab** (inventato da DJ Q-Bert) è una tecnica sul fader che produce una rapidissima serie di click. Per eseguire un crab bisogna percuotere il fader tra il pollice e le altre quattro dita in sequenza (mignolo, anulare, medio, indice). Il risultato è uno scratch estremamente veloce a 4 click. Se siete piuttosto "stonati", visivamente le dita producono un movimento roteante simile a quello di un granchio veloce e strisciante.

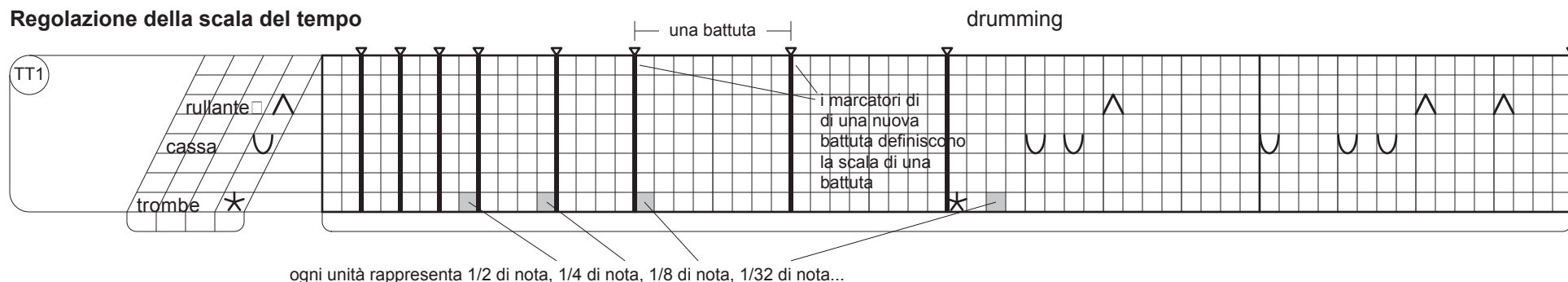
Sui pentagrammi più in basso, a destra, sono riportate le notazioni avanzate degli scratch a fader aperto. Ognuno di questi scratch è separato da un simbolo che indica il fader aperto. Poiché questi scratch sono uniti uno all'altro, condividono il simbolo del fader aperto con lo scratch vicino. Benché, in questo caso, il simbolo open fader non stia a significare un'azione reale sul mixer, serve a separare una sequenza incomprensibile di click in una comprensibile serie di scratch standard.



toni, echi, ed effetti



Regolazione della scala del tempo



Fino ad ora in questo manuale, le illustrazioni hanno mostrato una partitura con ogni battuta divisa in 16 unità -- 1/16 di nota. Mentre questa partitura è una scala per molte tecniche e composizioni, ci sono circostanze dove è desiderabile regolare il tempo della scala per mostrare più o meno dettagli. L'esempio sopra riportato illustra come cambiare scala di una battuta disegnando nuovi segni di battuta. Questa tecnica può essere utilizzata per condensare (come nelle prime otto battute dell'esempio) o espandere le battute (come nella parte finale dell'esempio). Le ultime battute degli esempi mostrano il drumming (beat ottenuto tagliando ritmicamente i campioni di suoni percussivi), i simboli di batteria possono essere usati sulla partitura senza tracciare alcuna linea del movimento del disco che accompagna. Utilizzando questa annotazione simbolica può fare risparmiare tempo ed aiutare a chiarificare gli intenti del compositore.

sommario dei simboli

turntable ☐	TT	hamster switch ☐	H	cassa ☐	U	click ☐	●	crescendo	ripetizione	:	:
pitch control ☐	P	tono ☐	T	rullante ☐	^	fader aperto	○				
cross fader ☐	F	effetto ☐	E	charleston ☐		crab	●	decrescendo	continuation	—	—
fader on 1 ☐	F1	inizio ☐	⊕	suono unico ☐	*	steady fader	—				
volume fader ☐	V	stop ☐	⊖	segno di battuta ☐	▽		—				
line/phono switch ☐	L	spento ☐	⊕								

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

1 2 3

note: i samples 1, 2, 3, e 4 sul disco sono consecutivi

solo il secondo strofa

TT1 Strofa 1

TT1 Strofa 2

TT1 Strofa 3

L2

TT1 Strofa 4

3

TT1 Finale
what is it
skratchin'

L10 6 3

F1

Domani

Il Turntable Transcription Methodology è in continuo work in progress. Anche dopo secoli di evoluzione, i compositori moderni continuano a riadattare le partiture musicali tradizionali e le annotazioni. Non è possibile da parte nostra forzare il futuro del turntablism, e non è neppure pieno di significato per noi tentare di imporre a tutti un sistema da seguire. La scrittura della musica basata sul turntablism si svilupperà in modo organico così come si è sviluppato il turntablism, con le influenze da tutta la crescente comunità di artisti che formano la nostra cultura. Con l'introduzione di nuove tecniche nasceranno nuovi metodi di trascrizione.

Questo progetto è una risorsa open source; i vostri contributi aiuteranno a foggare il TTM in un potente ed efficiente strumento di comunicazione. Combattilo, difendilo o buttalo -- tutti assisteremo alla sua evoluzione. Più i vostri responsi arrivano numerosi più riusciremo ad espandere e raffinare con costanza questo sistema. Notate che esistono anche altri sistemi - per nominarne alcuni Doc Rice e A-track - La nostra speranza è che con gli anni a venire nascerà un unico sistema per arrivare ad un linguaggio comune che possa connettere tutti.

Nei prossimi mesi condurremo una serie di sessioni di guida al manuale per fornire istruzioni nell'uso di questo metodo. Un'addizionale assistenza sarà disponibile sul web www.battlesounds.com/ttm. Stiamo lavorando all'ultima versione di questo manuale e partitura in bianco disponibile scaricandolo direttamente dal sito.

La versione 2.0 del TTM conterrà:

- scale musicali e ottave
- notazione per le tecniche avanzate di beat juggling
- scratch assurdi: hydroplaning, tweaking, 8 finger crab, phantom flares etc.

Per ogni commento, domanda o qualsiasi cosa vuoi farci sapere contattaci a: ttm@battlesounds.com

Per la versione italiana contatta: kemper@tin.it

john carluccio

John Carluccio è un artista con base a Brooklyn ed è conosciuto per aver diretto, editato e prodotto il progetto Battle Sound Hip-Hop DJ Documentary. L'ispirazione del film nasce dall'amore e ammirazione di John per i nuovi "rumori" / linguaggi audio e le DJ Battle. Il film acclamato dalla critica è stato presentato al Whitney Museum of American Art, Smithsonian Institute e il Rock n' Roll Hall of Fame. John in oltre coordina il Battle Sounds Turntablist Festival, che celebra l'arte del Turntablism con proiezioni e performance di turntablist. John è stato educato sui campi del Architecture at Pratt Institute, dove ha fatto il DJ per la WPIR il radio show "Organize Noise". Come fotografo i suoi lavori sono apparsi nel Vibe's History of Hip-Hop, Spin Magazine, XXL e diverse copertine di dischi, inclusa quella di Rob Swift "The Ablast". Altre partecipazioni incluse X-size#1 e Hop-Fu (Kung-fu su beat Hip-Hop). John Carluccio continua a girare video e film a New York City e attualmente sta lavorando a nuovi programmi per la televisione e internet broadcasting.

John può essere contattato all'indirizzo e-mail:

john@battlesounds.com

ethan imboden

Ethan inizia a manipolare dischi nel 1984 con il nome di DJ Funk-E. Oggi preferisce il soprannome "cattfish" e limita la sua attività di turntablist al suo stravagante soggiorno. Cattfish ha studiato ingegneria elettronica come studente universitario alla John Hopkins prima di spostarsi a New York per frequentare un Masters di Industrial Design al Pratt Institute. Ispirato dalla scena dei turntablist newyorkese, nella sua tesi del master "Beats from Scratch" focalizza l'attenzione sul design dei mixer e dei giradischi della prossima generazione che riflette l'incredibile evoluzione del turntablism. Dopo la laurea al Pratt Institute, cattfish ha lavorato a Manhattan con la firma del design Ecco Design, inc. Nei mesi successivi si è spostato a San Francisco per entrare a far parte dell'Alchemy Labs. Come designer industriale, cattfish ha lavorato per diversi clienti come Bausch & Lomb, Colgate, Herman Miller e... John Carluccio. Le sue creazioni sono state presentate su ID Magazine e sono esposte nella collezione permanente del Chicago Athenaeum. Negli anni più recenti ha ricevuto diversi premi Good Design a significare che il suo design è veramente, veramente.... bello.

raymond pirtle jr.

Raymond scopre il giradischi all'età di 14 anni. Il suo mentore, DJ Picasso, gli insegnò l'arte del manipolare il giradischi e gli diede il nome di "Raydown". Ispirato dai dj della scena delle dj battle di Atlanta a metà degli anni 90. Ray iniziò a concentrarsi sugli elementi performativi del djing. Da questo interesse inizia a praticare a tempo pieno lo studio del turntable come vero e proprio strumento musicale e lasciando il suo jazz ensemble dell'high school. Ha partecipato a diverse dj battle così come ha lanciato una serie di cd compilation con il nome di Subterranean. Raydown si sta specializzando in sistemi d'informazione alla New York University's Stern School of Business e attualmente sta provando ad introdurre il turntablism nel suo programma scolastico. Attualmente sta lavorando alla scrittura e alla registrazione per il suo turntablist ensemble, the Aleph Symphony. Raydown sta dedicando parecchi tempo alla creazione di composizioni per dj battle per se stesso e per altri turntablist. Ha intenzione di scratchare per il resto della sua vita ed insegnare questa forma d'arte.

Ray può essere contattato all'indirizzo e-mail:

djraydown@battlesounds.com

