



**DJs - Eventos**

suporte por e-mail:  
[4fun@terra.com.br](mailto:4fun@terra.com.br)

Escrita por:  
**rafael alem appugliese**

## **Índice - Programação Do Curso**

### **Aula 1 - Introdução**

- 1.1 - Apresentação do curso
- 1.2 - Equipamento necessário
- 1.3 - Aprendendo recursos e funções
- 1.4 - Conexões e cabos
- 1.5 - Dicas técnicas
- 1.6 - Trabalhando com segurança
- 1.7- Resolvendo problemas de manutenção e Noções sobre montagem de equipamentos de som
- 1.8 - Noções básicas de música
- 1.9 - Estilos de Música e BPM

### **Aula 2 - Técnicas de Mixagem Básica**

- 2.1 - Equalização, monitoração e volume dos fones
- 2.2 - Sincronizando batidas
- 2.3 - Achando o "break" da música
- 2.4 - BPM, barras e compassos
- 2.5 - Mixagem com vinil
- 2.6 - Mixagem com CD
- 2.7 - Sincronizando volume e equalização

### **Aula 3 - Técnicas de Mixagem Avançada**

- 3.1 - Mixando com três toca-discos
- 3.2 - Hot-mixing (usando bateria eletrônica, teclados e samplers)
- 3.3 - Usando efeitos
- 3.4 - Truques usando equalizador
- 3.5 - Truques com a chave de canal
- 3.6 -Técnicas de mixagem artística (back to back, scratch, phasing)
- 3.7 - Mixando acapella
- 3.8 - Fazendo seu demo

### **Aula 4 - Entrando Para o Mercado e Ganhando Dinheiro**

- 4.1 - Como começar?
- 4.2 - Boates, festas, casamentos e rádios
- 4.3 - Tocando na sua própria noite
- 4.4 - Comprando seu PA
- 4.5 - Que músicas tocar?
- 4.6 - MP3, internet e CD-R

No início, considerado pouco mais que um trocador de discos, o DJ é agora reconhecido como um verdadeiro artista, produtor, homem de negócios e músico. Os grandes DJs hoje atraem a admiração de milhões de pessoas. Tocando as músicas certas na hora certa ele tem o poder de afetar o emocional das pessoas. É importante saber que ser um bom DJ não é só escolher algumas músicas boas, mas é principalmente saber entender os sentimentos de um grupo e interagir com ele usando sua música.

Nós temos a certeza que ao final você estará preparado e com toda a teoria necessária para ser um DJ de verdade. Mas não se iluda: a experiência vem com o tempo e a habilidade com a prática. E experiência e habilidade são fundamentais para o seu sucesso, portanto praticar muito e começar a trabalhar na área são duas coisas extremamente necessárias.

Cabe a você começar...

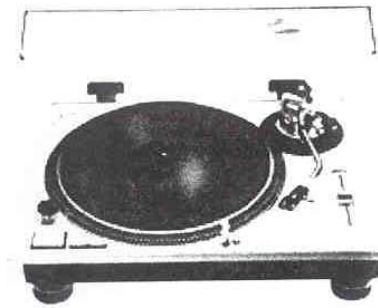
## ***1.2 - Equipamento Necessário***

Para o bom desempenho do DJ, é importante que você trabalhe com um bom equipamento. Abaixo estão algumas figuras ilustrativas dos principais aparelhos que um DJ usa em seu trabalho. É importante dizer que existem hoje diversas marcas e preços e você poderá optar pela que mais gostar. Debates entre admiradores de certas marcas são demonstrações de que não existe uma lei nesse assunto. Cada um se adapta melhor a um determinado equipamento e só você saberá qual é o melhor para você.

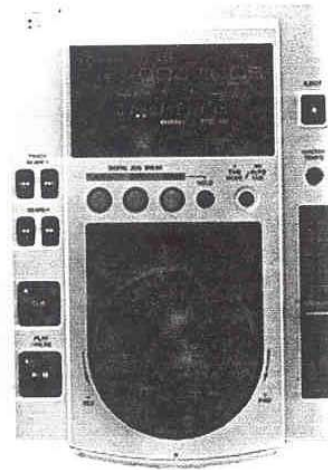
---

Os equipamentos básicos do DJ são:

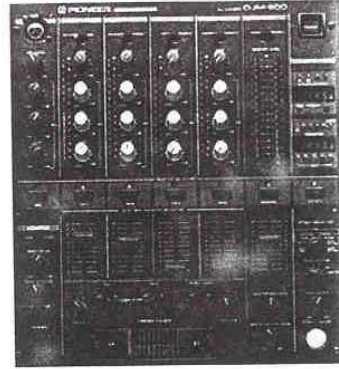
- Toca-discos (pick-up) com pitch:



- CD player com pitch:



- Mixer com pré-escuta:



- Fone de ouvido:



- Retorno/Monitor:



Também poderemos usar microfones, samplers, teclados e outros. E claro, os discos também.

É importante saber ligar, instalar, manusear e utilizar as funções principais dos aparelhos descritos acima.

O principal diferencial nos equipamentos para DJs é o pitch. Uma chave deslizante que controla a velocidade de execução da música. É com essa chave que vamos igualar as velocidades de batida por minuto (BPM) e conseguir uma mixagem eficiente.

### ***1.3 - Aprendendo recursos e funções***

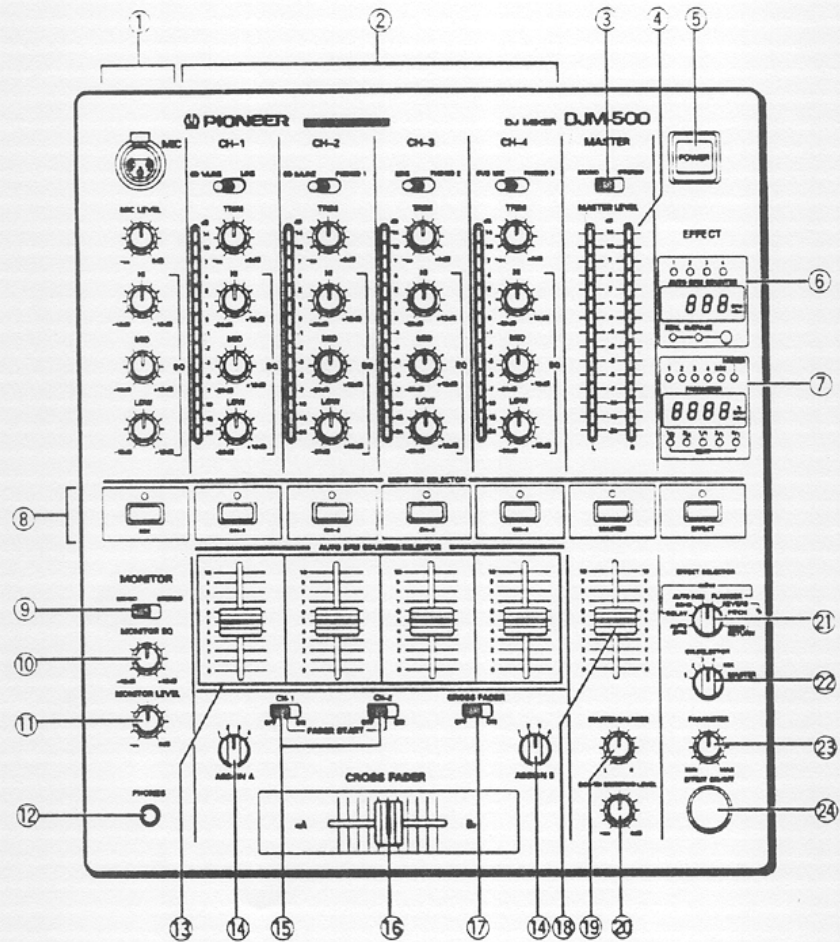
Para extrair o máximo aproveitamento de sua aparelhagem convém que você domine todas as funções e recursos que ela oferece. Uma boa leitura no manual do usuário pode desvendar grandes segredos...

Para que serve mesmo aquele botãozinho?

Existem pessoas que não se interessam em utilizar corretamente seus aparelhos e acabam pagando mais e usando menos. Saber exatamente sua necessidade é fundamental para uma boa compra. Não existe motivo em adquirir aparelhos moderníssimos e caros se você apenas quer ouvir seus CDs no quarto.

Aparelhos profissionais para DJs geralmente possuem diversos recursos extras que são exclusivos, como por exemplo o contador de BPM.

Na figura ao lado temos a descrição de todas as funções do mixer que utilizamos na noite, o DJM500 da Pioneer, considerado por diversos DJs como o melhor mixer profissional do mercado:



01- ENTRADA DE MICROFONES

02- ENTRADA DOS CANAIS 01-04 / EQUALIZADORES / MEDIDORES DE NÍVEL

03- SELETOR STEREO/MONO DA SAÍDA PRINCIPAL

04- MEDIDOR DE NÍVEL DE ÁUDIO DA SAÍDA PRINCIPAL

05- LIGA/DESLIGA (POWER)

06- MOSTRADOR DE BPM

07- PARÂMETRO DE EFEITO/MOSTRADOR DE BPM

8- SELETOR DE MONITORAÇÃO NO FONE

9- SELETOR STEREO/MONO DA SAÍDA DO FONE

10- EQUALIZADOR DA SAÍDA DO FONE

11- VOLUME DA SAÍDA DO FONE

12- ENTRADA DO FONE

13- VOLUME DO CANAL

14- SELETOR DE ENTRADA NO FADER

15- CHAVE DO FADER START

16- CROSS FADER

17- LIGA/DESLIGA O CROSS FADER

18- VOLUME DA SAÍDA PRINCIPAL

19- BALANÇO

20- VOLUME DO RETORNO

21- SELETOR DE EFEITO

22- SELETOR DE CANAL DO EFEITO

23- SELETOR DE PARÂMETRO

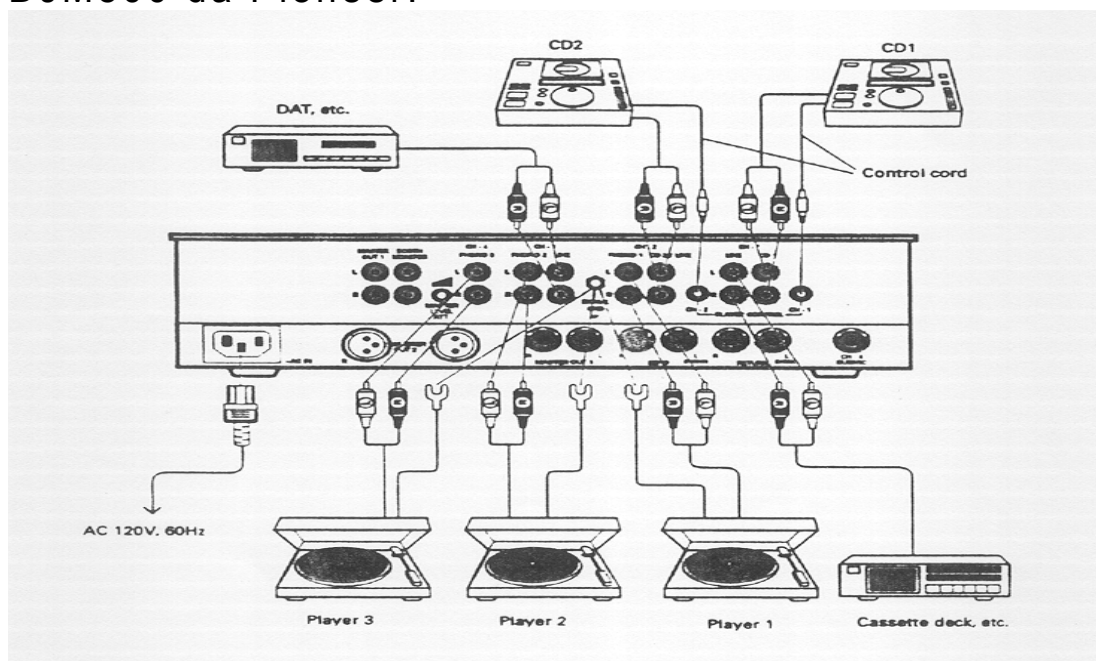
24- LIGA/DESLIGA O EFEITO

## 1.4 - Conexões e cabos

Para que os aparelhos "conversem" entre si é necessário que sejam interligados por cabos especiais. Existem dois tipos de conexão: analógica e digital. Na conexão analógica os sinais estão sujeitos a ruídos e interferências do ambiente. O uso de cabos de boa qualidade é vital para manter o som claro e puro na saída do PA. O cabo mais utilizado nestas conexões é o padrão RCA. Nas conexões digitais os sinais não sofrem interferências. Os cabos podem ser óticos ou coaxiais, não havendo diferença no resultado final.

Para que tudo funcione perfeitamente é importante verificar a entrada certa para cada tipo de aparelho. Os toca-discos têm uma entrada especial no mixer, não podem ser ligados em entrada de linha (CD/DAT/DVD/VIDEO/TAPE/MD). São ligados em PHONO! Um erro nessa ligação pode causar a queima do seu equipamento pela impedância de entrada do canal.

Siga o manual do usuário do aparelho para verificar exatamente com proceder nas conexões de seus aparelhos, Veja no esquema abaixo, como exemplo, as possibilidades de ligação no mixer DJM500 da Pioneer:



## **1.5 - Dicas técnicas**

Sempre instale sua aparelhagem dentro das especificações do fabricante. É comum ligar aparelhos de tensão 110V em 220V, acidentalmente, queimando tudo. Um erro desse pode colocar todo evento a perder. Parece um absurdo contando aqui, mas acontece, Nunca se afobe na hora de conectar seu PA.

Utilize mão de obra especializada caso não domine completamente os esquemas de ligação.

### **Regulagem do toca-disco:**

Antes de iniciarmos qualquer trabalho com o toca-discos, devemos revemos regular o peso da agulha, anti-skating e a altura da torre. A boa regulagem destes influi diretamente no desempenho do DJ e na qualidade de som. A seguir daremos os passos para essas regulagens.

**1° passo** : girar o peso do braço ate o ponto em que o braço fique na posição horizontal (deste modo o peso sobre a agulha é 0 gr.)

**2° passo** : girar o marcador do peso (parte preta numerada) ate que a linha do ponto zero coincida com a linha preta marcada no braço.

**3° passo** : girar o peso do braço até o peso do braço especificado p/ a cápsula e agulha instalados no Shell.

**4° passo** : girar o botão anti-skating até chegar no mesmo valor do peso da agulha.

**5° passo** : ajustar a altura da torre de acordo com a altura da cápsula.

Após estes ajustes poderemos colocar o disco e sair tocando.

### **Discos**

Os discos de vinil são fabricados em vários tamanhos :12" 10" 7"

Single: disco em qualquer tamanho com apenas uma música e com algumas versões ou mixagem diferente da mesma música (dub, capella, club, etc). É o mais



utilizado pelos DJ's devido a qualidade de som e diversidade das versões.

Long Play : (LP) ou álbum : disco de 12 polegadas com várias músicas diferentes, também são fabricados em passo : diversas velocidades de rotação : 33 rpm, 45Rpm (não mais fabricados atualmente). Para uma boa conservação dos discos de vinil, não devemos expô-los ao calor, locais empoeirados e úmidos. Limpe-os com uma flanela sempre que notar poeira. E muito cuidado no transporte.

### ***1.6 - Trabalhando com segurança***

O mais importante, acima de tudo, é a sua integridade física. Não se arrisque nunca. Trabalhar em locais perigosos, expostos à alta tensão, cabos desencapados, estruturas precárias, locais sem saída de emergência sinalizada, entre outros, podem se tornar uma ameaça a você. Não aceite, por melhor que seja o cachê oferecido, trabalhar nestas condições.

Lembre-se que o DJ é responsável por sua segurança e também pela segurança do público que o conhece e confia. Zele pela sua integridade e de seu público também.

### ***1.7 - Resolvendo problemas de manutenção e noções sobre montagem de equipamentos de som.***

Em qualquer local onde o DJ estiver tocando ele sempre estará cercado de equipamentos de som. É desejável, portanto, que ele tenha um mínimo de conhecimento da utilidade e funcionamento desses equipamentos e como são interligados.

Além dos toca-disco e CD Players (já explicados anteriormente) existem outros equipamentos que são ligados diretamente no mixer e que podemos chamar de fontes de áudio. Por exemplo :

- Tape Deck : utiliza as fitas cassete comuns que também podem ser (gravação analógica)
- Mini Disc (MD) : utiliza discos pequenos parecidos com disquetes de computador e também podem ser gravados (gravação digital).
- Digital Áudio Tape (DAT) : tem a mesma função do Tape Deck. Só que ele utiliza fitas um pouco menores que as comuns (gravação digital).

Depois de passar pelo mixer os sinais sonoros passam por diversos outros equipamentos que "tratam" o som até eles chegarem nas caixas acústicas e podemos chamá-los de processadores de áudio.

- Equalizador : serve para atenuar ou reforçar as diversas frequências sonoras do som. Existem equalizadores com várias quantidades de bandas de equalização .
- Crossover : serve para dividir os sinais sonoros em faixas de frequência para serem ampliadas separadamente pelos amplificadores. Existem crossovers de 2 a 5 vias (ex : subgrave, grave, médio grave, médio e agudo).
- Compressor : serve para limitar o pico máximo de sinal sonoro que será enviado para as caixas acústicas.
- Amplificador (Power ou potência): como o próprio nome diz, ele amplifica o sinal sonoro e envia para as caixas acústicas. Sua potência é medida em Watts.

De acordo com o local e necessidade, a configuração dos equipamentos pode variar. Todos os equipamentos de som são interligados por cabos. Os conectores mais comuns são RCA, P10, (ou banana) e XLR (ou canon). Os conectores devem sempre estar bem encaixados para evitar mau contato.

As fontes de áudio (toca-discos, cd's, md's, etc...) são conectados ao mixer respeitando-se as entradas específicas (toca-disco liga-se em PHONO e as demais ligam-se em LINE) e também o canal correto (L é o canal esquerdo e R é o canal direito).

Para passar o sinal de um processador de áudio para outro (mixer para equalizador por exemplo) deve-se conectar o cabo em OUTPUT do equipamentos que está gerando o sinal e conectar em INPUT do equipamentos que está recebendo o sinal e assim sucessivamente até se chegar ao amplificador.

Problemas de última hora costumam surgir. Esteja preparado. Cabos que se cortam ou rompem, um fusível queimado ou mesmo um copo cheio de whisky caindo no meio do mixer são coisas que acontecem com frequência. Pequenas tragédias para o bom andamento de seu trabalho. Carregue sempre com você um equipamento mínimo de manutenção como lanterna (vale ouro no escuro da boate), uma pequena chave de fenda, um alicate para descascar fios, uma pequena toalha e um rolinho de fita isolante. É claro que se o seu toca-discos queimar não vai dar para resolver, mas às vezes uma simples lanterna pode salvar sua noite.

### **1.8 - Noções básicas de música**

As musicas são suas ferramentas de trabalho, sua matéria prima. Seu estilo será definido pelo tipo de música que você toca. Estilos diferentes atraem diferentes tipos de público. Pense muito bem em escolher aquilo que você vai trabalhar. Alguns DJs começam tocando um estilo e no meio do caminho resolver mudar. O problema é que seu público, acostumado com seu estilo anterior vai ficar insatisfeito e vai abandoná-lo. Construir um público fiel é um trabalho demorado e desgastante. Escolher um estilo é quase como a escolha de uma profissão, que vai acompanhá-lo pelo resto da vida.

A música hoje tem um grande poder de persuasão sobre seu público e dela são criadas as tribos. Se você for um DJ de Trance, Hard House ou Techno, com

certeza saberá que se tocar um pagode ou forra numa pista deste gênero será no mínimo vaiado.

### **1.9 - Estilos de música e BPM**

As músicas seguem uma linha própria, particular de cada estilo. O house tem em média 128 BPMs, com vocais e melodia, na maioria inspirados nas músicas disco dos anos 70. O Techno e o Hard House são variações do House, usando sua base encorpada e com timbres mais realçados e uma média de 136 BPMs.

A Dance tradicional tem como característica teclados mercantes, presença constante de vocal e uma melodia mais harmoniosa, com o BPM mais variado de todas: 125 até 140 BPMs. Dependendo da época, como por exemplo em 1992-1993 seguem entre 125 a 130 BPMs, em 1995 até começo de 1997 a média variava entre 136 a 140 BPMs. Hoje a Dance varia entre 130 a 135 BPMs.

O Trance está para a Dance assim como o Techno para o House. Surgiu na mesma linha, usando teclados melodiosos. Alguns chamam o Trance de continuação do que era chamado de Italo Dance. Tem na média 136 BPM.

Ainda temos o Drum'n Bass. Este estilo começou a criar seu público ao sair dos guetos para as rádios e casas noturnas. O Drum'n Bass se destaca por ter de todos os estilos o BPM mais acelerado, a partir de 150, e como o próprio nome diz, é uma mixagem de batidas e sons de baixo. Algumas músicas têm vocais, porém não há regras neste estilo, basta ter um BPM acelerado para as pessoas começarem a dançar.

Saber diferenciar os estilos é importante. Colocaremos um pouco sobre cada um e suas vertentes:

### ▫ **Trance:**

O Trance é uma música que saiu do segmento techno alemão no início dos anos 90. É muito parecido com o acid house, mais rápido que a house, e mais suave que o techno mas pode fazer você dançar. O Trance é uma espécie de ambient em torno de 140bpm. O estilo enfatiza linhas de sintetizador repetidas ao longo da batida, com mudanças rítmicas mínimas. Esses elementos geram um tipo de som que põe os ouvintes em um transe (isso é o fator vigente para a música trance). Apesar de minguar durante o meio dos anos noventa, o Trance fez um retorno imenso no final da década e hoje - muitas vezes - caiu no popular e se tornou um dos principais estilos eletrônicos, até mesmo como dancemusic ao redor do mundo.

### **Goa Trance**

Goa Trance surgiu na Alemanha (não na Índia como tantas pessoas pensam) e só foi inspirado em temas de Divindades daquele país - que existe uma região chamada Goa, onde se fala o português - misturado com um som eletrônico do trance puro. Estilo bem típico do local e que lembra muito o hinduísmo.

### **Hypno Trance**

O grande crescimento da música trance criou subgêneros mais complexos com batidas pesadas e velozes. A Hypnotrance saiu meio que da mistura entre o Trance e o Hardcore. É bom lembrar que muitos o chamam de Hardtrance também.

### **Progressive**

Embora o progressive house levou a grande audiência para o seu lado, a progressive trance surgiu para "desbancar" isso e mudou o estilo do trance original para um som mais popular, mais comercial, levando em conta que a música trance nunca tinha desfrutado as mais altas posições dos top hits.

Acentuando o som mais liso típico do eurodance e house, progressive trance se tornou um som padrão das danceterias à partir do final dos anos 90. Alguns críticos ridicularizam o seu enfoque devido ao desarranjo e falta de habilidade para misturar as batidas, mas o progressive trance foi criticado pelos melhores DJs e idolatrado nos principais top hits da Inglaterra.

#### ▣ **Techno**

O Techno teve suas raízes no House Eletrônico feito em Detroit no meio dos anos 80, por isso ele foi inicialmente difundido com o nome Techno-House.

A House ainda tinha conexão explícita com a Disco e era completamente eletrônica. Mas o Techno era uma música extremamente mecânica, projetada para uma audiência pequena, específica. Os primeiros produtores de Techno - Kevin Saunderson, Juan Atkins e Derrick May entre outros - realçaram as batidas eletrônicas, sintetizadas de artistas de electro-funk como Afrika Bambaataa "Planet Rock", unidades de Synth-Pop como Kraftwerk "Neon Lights" e deixaram de usar "handclap" (palmas) nas batidas que era característica da house music. Nos Estados Unidos o Techno era underground, mas na Inglaterra, caiu no popular na metade dos anos 80. No início dos anos 90, o Techno começou a fragmentar em várias subcategorias, inclusive hardcore, jungle, etc.

Todas as subcategorias do Techno foram projetadas para ser tocadas em clubes onde elas seriam mixadas por DJs inicialmente. Por conseguinte, a maioria da música estava disponível em discos de 12" ou compilações de vários-artistas onde as músicas poderiam tocar por muito tempo e poderiam proporcionar para o DJ muito material para mixar na seqüência dele. O techno já estava ficando mainstream (no popular) mas ainda não tinha uma identidade definitiva. Mas, não surpreendentemente, no meio dos anos 90, apareceram vários artistas - particularmente o Prodigy, Chemical Brothers e Moby - empurraram o

estilo e deram uma cara para o estilo e se tornaram as primeiras estrelas do techno.

Aqui no Brasil, o techno já tinha chegado no início dos anos 90, mas foi difundido apenas como dance music. Mas no final da década, o termo "techno" chegou pra valer, causando uma mudança radical no cenário da música eletrônica no Brasil. Por ser um nome facilmente associado ao futurismo e a robótica, as pessoas passaram a assimilar todas as músicas que possuem recursos eletrônicos e futuristas a ele.

### **Prototechno**

Também conhecido como techno retrô, esse termo na verdade não é realmente um estilo de música. É só uma ligação de vários artistas e estilos que tiveram grande impacto nos criadores do techno em Detroit. Nós podemos incluir aqui o techno-pop do Kraftwerk, o funk de George Clinton (Funkadelic/Parliament), o electro do Afrika Bambaataa e o techno do Cybotron.

### **Detroit techno**

O detroit techno é caracterizado pela obscuridade, riffs destacados, estilo eletrônico primitivo e vibrações mecânicas influenciadas pelo funk, tocados em instrumentos analógicos. Os vocais são raros, o ritmo aqui é o mais importante. Um dos primeiros projetos a experimentar esse estilo foi o Cybotron, Model 500, Kevin Saunderson, Rhythm Is Rhythm e Reese.

Pra quem não sabe, o Cybotron lançou suas primeiras produções no estilo Detroit Techno em 1981, com influência do electro-funk de "Planet Rock". Eles também foram uma parte ativa nas rádios e nightclubs de Detroit. Eles não deram muito certo em seu progresso até que um ano depois eles produziram "Clear". Em 1985, Juan Atkins, Derrick May e Kevin Saunderson ficaram firmemente estabilizados na cena musical. Eles sempre lembraram do Kraftwerk e Parliament em suas músicas.

De fato Kraftwerk e George Clinton tem ambos, as vezes, responsabilidade na criação do Detroit Techno.

### **Techno Pop**

A Alemanha é onde a banda Kraftwerk nasceu. Depois que o sucesso da música deles começaram a trazer bons resultados, o movimento Neue Deutsche Welle (New Wave Alemã) ganhou forças e foi reverenciado por duas gravadoras de Dusseldorf: Ata Tak e Zick Zack. Então surgiu o techno-pop nos anos 80 que conta com artistas como o próprio Kraftwerk, Moskwa TV, Boytronic, New Order, Front 242, Pet Shop Boys, etc.

### **Funkybreaks**

Uma mistura de Techno, Trance, Hip Hop e Jungle, o Funky Break se tornou um dos estilos mais amplamente ouvidos na música eletrônica graças a sua popularidade em alguns comerciais de televisão durante o início dos anos noventa. Alguns artistas notáveis são Chemical Brothers, Prodigy, Crystal Method e DJ Icey.

### **Electroclash**

Electroclash é um movimento que surgiu para dar uma nova cara para a música eletrônica. Esse estilo tem influências de inúmeros tipos de coisas.

A essência das músicas são a cibernética, computadores, sexo, cultura punk, pop art, moda, new wave e ritmos influenciados pela disco dos anos 70. Há também alguma ligação com o detroit-techno e com ghetto-tech.

O termo "electroclash" foi criado por Larry Tee. O trabalho dele com DJ Hell ajudou na difusão desse estilo.

Atualmente o Electroclash conta com artistas como Miss Kittin, The Hacker, Golden Boy, Peaches, Chicks on Speed e Tracy and The Plastics.

Mas não confunda Electroclash com o Electro (vertente do rap). Alguns difusores desse estilo costumam dizer "electro" se referindo ao electroclash.



### **Progressive Electronic**

Este estilo se desenvolveu em lugares pouco conhecidos. Ao invés de samplear e usar sintetizadores, os produtores deformam os timbres originais, às vezes para um estado irreconhecível.

Vários artistas deste estilo também criam os próprios sons em vez de usarem sons predefinidos que vem em sintetizadores. Normalmente são processados instrumentos acústicos executados em tempo real por meio de reverb, que harmoniza e dá uma dimensão nova para a música. Estas músicas abrem mundos novos de ouvir, pensar e sentir. Na pior das hipóteses, os artistas de Progressive Electronic adoram tecnologia para seu próprio interesse, recusando a alma da verdadeira expressão artística. Jean-Michel Jarre é um exemplo.

### **BreakBeat**

É caracterizado pelo uso de batidas e samplers de hip hop com velocidade aumentada, scratches e outros efeitos com mixagens e elementos do techno. Frequentemente tem influências de reggae, mas o tempo é drasticamente mudado (pra cima).

### **Acid Techno**

Quando a acid house estourou alguns produtores resolveram fazer uma vertente deste estilo mais rápida e mais mecânica. Bastante parecido com o trance, o acid techno inclui artistas como Aphex Twin, Dave Clarke e muitos outros.

### **New Beat**

Um fenômeno bastante breve, New Beat surgiu no início dos anos 90 como uma derivação de Acid House. Influenciado também pelo detroit-techno e eurodance, new beat foi centrado na Bélgica, onde gravadoras caracterizaram o estilo como uma divisão do acid, mas com queda para música pop. O sucesso do KLF em 1990-91 sustentou o new beat por algum tempo, mas depois que eles caíram no esquecimento, o estilo

enfraqueceu depressa. Aqui no Brasil, o new beat virou uma febre no final dos anos 90 e início de 2000 quando surgiram algumas produções nacionais com DJs como DJ Explorer, DJ Phenomena e MP4. As produções nacionais de new beat são chamadas de techno e te fazem dançar, mas o conteúdo artístico e o desenvolvimento são quase sempre muito pobres e toscos e quase não existe criatividade nos arranjos, pois tudo é copiado de outras músicas.

### **Indiedance**

É uma vertente originada do rock underground na Inglaterra. É uma música com componentes eletrônicos. Björk, Chemical Brothers, Happy Mondays e Primal Screen são bons exemplos.

### **Tribal**

As músicas do Tribal-Techno são simples, repetitivas e a energia é primitiva e motriz. É minimalista, cria poucas misturas, melodias sutis, e seus samplers tem vocais com tema étnico pesado.

### **Industrial**

Durante os anos 80, a música industrial saiu do escuro e deu as caras para o mundo, mostrando uma posição importante na história da música. O estilo deixou de ser uma música experimental e se tornou uma categoria bastante popular (principalmente na Bélgica) ao lado da música alternativa e do heavy metal. Esse estilo passou a ser difundido como E.B.M. (Electronic Body Music) por vários artistas como Front 242, Nitzer Ebb, Skinny Puppy e Ministry, que ganharam importância significativa no mundo da música eletrônica. Nos anos 90, a música industrial se dividiu em dois movimentos: um que defendia o amplo uso de aparelhos como guitarras e outro que continuava utilizando a atmosfera da música eletrônica.

### **Intellitechno**

Estilo caracterizado pelo techno menos comercial e mais complexo e superior.

### **Cyberdelia**

Estilo que mistura o techno com atmosfera psicodélica. Também chamada de Technodelia, esse som é ligado aos hippies da idade moderna.

### **Ethnotechno**

É a fusão de elementos étnicos - principalmente africanos e hindús - com samples antigos, mas que foram popular no final dos anos 80.

### **Big Beat**

Já foi chamado de British-Hop e Chemical Beats. O Big Beat, é uma ligação entre o dance e o rock. Os Chemical Brothers, com seu uso pesado em breakbeats, são os pioneiros de um gênero que agora conta com muitos outros defensores como Propellerheads, Bentley Rhythm Ace e principalmente FatBoy Slim.

#### **□ House**

##### **Criação**

Todo mundo sabe que nos anos 70 a Disco Music estava no seu auge. Mas algumas pessoas dizem que na década seguinte, a Disco acabou. Bem, a verdade é que a Disco não acabou. Apenas se deformou em vários sub-gêneros.

Dessa deformação surgiu a House que é o segmento da cultura Disco do início dos anos 80 em Chicago. O seu maior colaborador foi Frankie Knuckles que é considerado o criador da house. Depois que a Disco se tornasse popular, alguns DJs populares - particularmente esses em comunidades gays - alteraram a música para ficar menos pop. A batida ficou mais mecânica e os graves ficaram mais fundos, enquanto elementos eletrônicos, Latin Soul, Dub Reggae, Rap, Jazz que foram colocados em cima

daquela nova batida 4/4 "insistente". O nome "House" traz uma pergunta: por que esse nome??? Veja bem, alguns dizem que o termo vem de uma discoteca chamada "Warehouse", onde se tocava exclusivamente este estilo. Já outros defendem a idéia que esta música era tocada em festas feitas em galpões abandonados (warehouse = galpão). Mas nenhuma das duas idéias estão comprovadas.

Geralmente, a música house era puramente instrumental e quando havia os vocais, eram de mulheres que freqüentemente cantavam melodias sem palavras chamadas wordless. A evolução da House Music faziam os ritmos ficarem mais frenéticos, repetitivos e alucinantes. Seu logotipo é a famosa carinha do Smiley inventado por DJ Pierre como tema do "Acid Tracks".

No final dos anos 80, o House tinha fugido de clubes underground em cidades como Chicago, Nova Iorque, e Londres, e tinha começado sair pra mídia particularmente na Inglaterra e Europa e em toda a parte depois debaixo das asas de de artistas como C+C Music Factory e Madonna. Ao mesmo tempo, a House que estava quebrando no quadro pop, também estava se dividindo em vários sub-gêneros como, Hip-house, Ambient House e o mais significativo, o Acid House.

Durante os anos 90, o House deixou de ser a música dance de maior sucesso, contudo permaneceu popular em clubes ao longo da Europa e América. Mas nesse novo milênio, uma nova onda de artistas de House progressivo voltam a aperecer. Isso inclui Daft Punk, Basement Jaxx e 808 State que voltaram a moda house com trabalhos merecedores de divulgação. Alguns artistas de House são Black Box, Opus III, Deee-Lite!, Ten City, Robin S., etc...

### **Acid house**

Estilo de música dance que surgiu da house e se espalhou por todo mundo. A Acid House teve sua primeira aparição no meio dos anos 80, num trabalho

chamado "Acid Trax", feito pelos produtores de Chicago DJ Pierre, Adonis, Farley Jackmaster Funk e Phuture (esse último que levou o nome na música que virou clássico).

O Acid House é a mistura de elementos da house (que já estava arrebatando em Chicago e Nova Iorque) com o som pesado e graves fundos do sintetizador Roland TB-303.

Esse estilo era exclusivamente um fenômeno de Chicago, mas rapidamente os singles cruzaram o Atlântico e a Acid House assumiu o controle nas festas em Londres em 1987. Então a partir daí, a Acid House ficou conhecida e saiu para o popular em 1988.

### **Chicago house**

Na cidade de Chicago, muitos DJs começaram a experimentar Disco Music com samplers de bandas como Kraftwerk e New Order.

Então um novo som surgiu com uma média de 120 bpm, batida 4/4, vocais de Soul e samplers tirados de piano.

A House de Chicago é conhecida pelo piano e pelos vocais sampleados. Algumas pessoas dizem que a house criada em Chicago é a primeira, isto é, a "old school".

No final dos anos 80, este estilo foi parar na Europa e desde então, DJs europeus têm experimentado o Chicago House.

### **Garage house**

É um sub-gênero da House. O termo "Garage" foi criado para diferenciar do House menos popular e comercial. O nome do estilo vem da casa noturna de Nova Iorque "Paradise Garage". Assim como o Freestyle, a garage House tem alguma influência de R&B e gospel, e tem vocais mais refinados que a House de Chicago. Alguns artistas que se encaixam aqui são Robin S. e Sounds of Blackness.

### **Ambient house**

Ambient House é aplicada para designar um tipo de música eletrônica para não ser necessariamente só para dançar. Em sua aplicação mais rigorosa, a ambient house destacou um som com elementos de acid house, batidas 4/4 relaxantes, sintetizadores climáticos e vocais sedutores breves usados para uma música mais atmosférica que incide na profundidade e espaços abertos.

Existe também o Ambient Dub que mescla sons ambient house com outros ecos e outros efeitos dub da música jamaicana. Todas são músicas envolventes.

### **Deep house**

Não é bem uma categoria da house. É apenas um termo para diferenciar o bom house das músicas comerciais de artistas sem muita categoria. Também é conhecido como Flash House.

### **Hard house**

Hard House é como o nome já diz: House com ritmo mais agressivo. O Hard House é uma mistura aguada de House e Techno.

### **Hip house**

Hip House é uma mistura de Hip Hop e House. Suas características são: batida 4/4; teclados e sintetizadores. Os vocais e toda produção da música tem toda alma da cultura hip-hop. Exemplos de artistas: Cut N' Move e De La Soul.

### **Nu house**

No início também se chamou New Brit House. Nu House é a forma de classificar o house britânico da nova geração; mais puro, com influências negras com Soul, Funk, Disco e jazz. Exemplo: Basement Jaxx.

### **Acid jazz**

É uma música tocada pela geração criada no meio do jazz como também no funk, disco e rap. A sua

existencia consiste em juntar a ênfase dos instrumentos com hip hop e dance music. O termo Acid Jazz surgiu em 1988, devido ao som acid-house ter aparecido. É uma fusão de riffs de jazz, batidas Funky Hip Hop e um pouco de tecnologia. Geralmente tem instrumentos ao vivo, arranjos lisos e a energia de jazz. Podemos citar Jamiroquai, Stereo MCs e US3.

### **Dream house**

Foi criado pelo italiano DJ Parrini no final de 1993. O maior sucesso deste estilo é a música "Children" de Robert Miles. Este estilo veio originalmente do Trance. Normalmente tem batidas 4/4 dançantes, com sons melódicos e suaves. Às vezes uma mulher é a vocalista que dubla para produtores. Frequentemente este tipo de música é fundido com techno e/ou música progressiva.

### **Alternative**

Alternative Dance tem definição de house simplificado, Hi NRG, Rock e Techno. É um estilo com muitos teclados, baterias eletrônicas e arranjos vocais para misturar House, Rock e Techno. Alguns dizem que este estilo surgiu só para os roqueiros curtirem dance music, já que eles são extremamente preconceituosos. Enigma, Depeche Mode, Erasure, Everything But The Girl e New Order são bons exemplos.

### **Progressive**

Progressive House é baseado em menos sampler, menos vocais com gemidos e menos cultura Hip-Hop. Isto significa que este estilo ganhou outras influências e perdeu algumas características do techno. Underworld e Fluke tocam house progressivo.

### **Latin house**

A origem do house latino é quase tão antigo quanto a própria house. O house latino mescla a energia da house com um estilo "caliente" e sensual

caracterizado pela música latina. Artistas: Martha Sanchez e Fey

### **Jazz house**

A fusão da house music, música ambient com atmosferas do jazz se transformou num estilo chamado Jazz-house. Um bom exemplo desse som é "Rose Rouge" do Saint German..

### **Disco house**

Disco House adota fortemente os clássicos da Disco e do Funk dos anos 70, com melodias cativantes e animadas. Na Inglaterra, este estilo é chamado de Tesko.

### **Tribal**

Tribal House é identificado pela sua percussão. Os arranjos geralmente são simples e repetitivos, levando o ouvinte a perceber o estilo primitivo da house. Tem melodias sutis e é minimalista. Os samplers são inspirados em sonoridades étnicas de regiões indígenas.

### **▣ Drum´N´Bass**

Fundado quase completamente na Inglaterra, Drum´n´Bass é uma evolução de hardcore techno que surgiu no início dos anos 90. Normalmente, é completamente instrumental, consistindo de nada mais que baterias eletrônicas e baixos profundos. O termo drum n´ bass começou a ser usado como alternativa ao jungle. Muitos o criticam por ser racista, já que o jungle era associado aos negros. Na verdade, drum n´bass trata-se de jungle com enfoque musical mais sofisticado, com os elementos da música eletrônica e os padrões de bateria mantidos, com arranjos direcionados ao jazz. Alguns Artistas: Alex Reece, Roni Size, Flytronix, Omni Trio, Grooverider.



## **Jungle**

O Jungle é a combinação de break beat com vocais de reggae e baixo pesado e pronunciado.

## **Hardstep**

Este é uma vertente do drum'n'bass, que é identificado pelos seus baixos reforçados e seus violentos e vertiginosos ritmos. Uma forma de jungle onde as batidas são mais de vanguarda.

## **Ragga**

É a forma mais primitiva de jungle e pode ser facilmente reconhecida. Tende a usar graves distorcidos de reggae e vocais tirados também do reggae.

## **Dark**

Quando jungle saiu do breakbeat que se dividiu em hardcore techno, o estilo que surgiu foi "dark". Isso é porque é usado samplers de filmes de ficção científica e de terror e o som é sombrio.

## **Dark roller**

É um sub gênero do Drum n' Bass que tem um toque mais obscuro e hipnótico.

## **Drill´N´Bass**

Foi uma evolução involuntária do Drum 'n' Bass. Um breakbeat que tinha como base poderosos efeitos auditivos e programação para deformar as batidas em um som frenético e rápido.

Criado em 1995, os pioneiros foram Aphex Twin, Luke Vibert e Squarepusher. No ano seguinte, o drill 'n' bass cresceu com músicas lançadas por esses artistas. Logo depois surgiram vários artistas que se identificaram com o estilo e o drill 'n' bass ficou reconhecido. Mas foi uma moda passageira e hoje o drill 'n' bass ficou no esquecimento.

## **Industrial**

Reagindo contra a música industrial que estava aumentando a influência de heavy metal, alguns artistas começaram a misturar industrial com breakbeat de jungle e techno. Dessa mistura surgiu o Industrial Drum 'n' Bass.

Seguindo os pioneiros da música industrial (como Front 242, Cabaret Voltaire e Skinny Puppy), eles mantiveram o ritmo e desenvolvimento da música eletrônica e vocais encorpados.

## **Jazzstep**

Uma faceta do Jungle onde elementos do Jazz são utilizados.

## **Artcore**

Tendência experimental mesclada com ambient jungle. Também é chamado de Intelligent Jungle.

### ▣ **Lounge**

Na verdade, lounge não é um estilo, mas sim um lugar em casas noturnas ou festas onde se pode descansar, dormir, se esparramar e ouvir um som que leva ao caminho oposto ao dos estilos acima, ou seja, diminuir o ritmo do público. Mas hoje em dia o termo Lounge se tornou sinônimo desse tipo de som mais sossegado. Para quem não conhece, qualquer musica dance é techno, e qualquer musica de chill out é lounge.

É bom você ficar atento à esse estilo pois muitas vezes as oportunidades de tocar em grandes casas surgem para iniciantes abrirem a noite com um som mais calmo.

## **Trip hop**

No início de tudo (na Inglaterra), o Trip Hop foi criado numa tentativa de caracterizar um novo estilo de jazz, funk trazidos para a era digital com breakbeat experimental que começou a ficar conhecido em 1993. Um pouco parecido com o Hip Hop americano

(entretanto em grande parte, menos vocal) com uma mistura de música eletrônica tipicamente mais experimental. Alguns artistas são Morcheeba, Chemical Brothers, Shadow, Tricky, Crystal Method, the Sneaker Pimps e Massive Attack.

### **Ambient**

É a música eletrônica para relaxar. É uma mistura de sons envolventes com ecos e outros efeitos. Toda música Ambient leva a direção oposta da Hardcore, reduz a velocidade das batidas e tem texturas eletrônicas aguadas. Era usado como fundo, quando os DJs precisaram de um break no Hardcore Techno. Esse som também é característica de fundos para comerciais de TV ou Rádio.

## ***Aula 2 - Técnicas de Mixagem Básica***

### ***2.1 - Equalização, monitoração e volume dos fones:***

Um fator importante, antes da mixagem é a preparação dos monitores. Você irá precisar sempre de duas fontes sonoras, que estarão tocando a música atual e a próxima música a entrar. Geralmente a monitoração da próxima faixa é feita com um fone de ouvido, mas pode ser feita também por caixas de retorno na cabine. O importante é ter claramente as duas fontes disponíveis e sem atraso.

O volume dos fones nunca deverá ser elevado, já que causa danos à audição e atrapalha o acompanhamento da música atual. Importante também, se houver disponibilidade, é equalizar o som do fone de maneira que possa identificar claramente as batidas da próxima música.

O fone de ouvido é fundamental para que você possa monitorar as músicas e soltá-las nos momentos certos. Através dele você poderá perceber se a música mixada está atrasada ou adiantada e assim ajustar o pitch corretamente.

Existem vários tipos de fone de ouvido disponíveis:

- para DJ's (geralmente menores, mais leves e dobráveis)
- para estúdios (maiores e com mais qualidade)
- resistências (com ajustes de volume e tonalidade e até sem fio)
- para walkmans(pequenos e alguns de encaixe auricular)
- a marca mais utilizada de fone no Brasil é Sony (V400, V600, 7804, 7806,etc), mas também existem outras marcas também de excelente qualidade (Koss, Vestax, Technics, etc..).O importante para o DJ é que ele se sinta confortável com o fone e ele tenha boa qualidade. Quando se usa fone de ouvido para mixagem é necessário utilizar apenas um lado do fone,a seu critério (esquerdo ou direto) e de preferência com volume médio (se estiver baixo dificulta a mixagem e se estiver alto distorce o som e prejudica a audição).

## **2.2 - Sincronizando batidas**

A menos que seu objetivo seja ser um produtor de remixes, fazer scratches, utilizar efeitos e samplers não serão tão importantes. Sincronizar batidas sim é a coisa mais importante quando se pensa em manter a continuidade de uma pista de dança.

Quando você pegar o jeito, vai ficar surpreso como todo o processo é fácil de ser feito. Você conseguirá instintivamente reconhecer o BPM (explicaremos como calcular o BPM mais à frente) das músicas e achar músicas com andamento e estilos parecidos.

A coisa mais difícil, quando começamos a sincronizar batidas, é se acostumar a ouvir duas músicas ao mesmo tempo.

### **2.3 - Achando o "break" e "intro" da música**

Nas músicas dançantes geralmente aparecem trechos apropriados para que a mixagem fique melhor. Entre esses trechos podemos destacar:

**a) intro:** é a parte que você usa para sobrepor a música que já está tocando. É quase sempre o começo da música. A intro pode começar só o vocal, só com bateria (base) ou ambos tem sempre uma quantidade certa de compassos até que se inicie a parte mais. Obs: quando a intro começar só com vocal e este for melódico(tiver ritmo), devemos imaginar uma bateria acompanhando este vocal para contarmos o número de compassos.

**b) break:** é a parte da música em que é sobreposta a intro da música. Ela aparece geralmente após a segunda metade da música e caracteriza-se pela predominância da bateria (pedal e caixa), a ausência (quase sempre) de vocais e acompanhamento. Assim como a intro, o break também tem uma quantidade certo de compassos.

Toda música preparada para os DJs, teoricamente, tem que ter um break. São as chamadas versões extended, com uma introdução mais limpa, geralmente só com batidas e poucos instrumentos. Depois do corpo principal da música, uma parte parecida com a introdução volta e este é o chamado break: um ponto de saída da música atual para a mixagem com a próxima música. É importante que você saiba com precisão onde ficam os breaks e também sua duração, para que a mixagem saia da maneira mais perfeita e suave possível.

## **2.4 - BPM, barras e compassos**

BPM significa batidas por minuto, ou seja, a quantidade de tempos musicais (pedais e caixas) contados dentro do tempo de 1 minuto. essa referência serve para determinar a "velocidade" da música. Só podemos mixar duas músicas com BMP's próximos entre si. Existem aparelhos que medem eletronicamente o número de BPM's de uma música. Para calcular o BPM de uma música basta contar por 15 segundos as batidas do bumbo e multiplicar o resultado por quatro para obter o resultado. O mais fácil é usar um cronômetro para isso, mas qualquer relógio deverá servir. Não há necessidade de ser muito preciso, pois o que buscamos com esta contagem é descobrir um número aproximado para que saibamos a qual 'família' de BPM a música pertence.

Pequenas diferenças de BPM serão eliminadas com o uso do pitch do seu toca-discos ou CD player. Caso esteja utilizando algum mixer com contador automático de BPMs basta selecionar a chave correspondente.

Para a mixagem é importante que saibamos alguma teoria sobre a estrutura das músicas. Tudo que você precisa saber é que 99.9% das músicas dance atuais são estruturadas em barras de oito batidas ou algum múltiplo desse número. Para observarmos isso, basta iniciar uma música e contar de um até oito. Você vai perceber que os instrumentos e o vocal entrarão exatamente quando o número um voltar. Experimente.

## **2.5 - Mixagens e sincronização de batida**

Primeiro, uma apresentação sobre tempo, compasso, barra, pedal e caixa.

Para podermos aprender como se efetuar as mixagens, precisamos saber primeiro como as músicas são formadas:

Compasso é formado por 4 barras.

Barra é formada por 16 tempos de 4 batidas ou 8 tempos de 8 batidas. Vamos trabalhar com 8 tempos de 8 batidas.

**a) barra** : é um conjunto de tempos musicais. A maioria das músicas dançantes (dance, rap, disco, rock, pop, samba, etc.) são formadas por compassos de 8 tempos.

ex:

tempo                      \_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_

1   2   3   4   5   6   7   8

Alguns tipos de músicas como valsas, possuem compassos com números de tempo ímpar.

ex:

tempo                      \_|\_|\_|\_|

1   2   3

(não importantes no curso)

**b) pedal e caixa** : podemos dividir cada compasso de 8 tempos como se fossem os componentes de marcação de uma baterias : pedal (ou bumbo) e caixa. Sempre o 1º tempo do compasso será o pedal e o 2º tempo a caixa, o 3º pedal, 4º a caixa e assim sucessivamente até terminamos o compasso.

ex:

p cx p cx p cx p cx

tempo                      \_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_

1   2   3   4   5   6   7   8

P = pedal      C = caixa

Podemos distinguir o pedal e a caixa na música pelo timbre específico de cada um. O pedal é sempre mais grandes e a caixa um pouco mais aguda.

A mixagem ideal, seja ela com vinil ou CD, consiste em alinhar as barras de 8 de duas músicas, acertando os tempos exatos para que haja sincronização das batidas. Vamos demonstrar o

processo graficamente, mostrando com números as batidas de cada música:

Música atual:

1 2 3 4 5 6 7 8 1

1 2 3 4 5 6 7 8 1

1 2 3 4 5 6 7 8 1 ...

Próxima música:

Esperar pelo >>>>>>> 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 ...

Para alinhar os 1's basta esperar pelo 1 da música atual e soltar sincronizado o 1 da próxima música. A parte mais complicada é reconhecer de imediato onde estão os 1's das duas músicas.

Se não houver a sincronização dos tempos a mixagem soará estranha. Não basta apenas sincronizar o BPM, o tempo também é fundamental.

Sempre deixe a próxima música no ponto cedo (o 1 dela) enquanto espera o break da música atual.

Se você ainda está começando, o importante neste momento é treinar muito. Dedicção e muito treino são fundamentais. Acostume-se a ouvir as músicas contando as barras de 8. Com o tempo este processo será automático.

Cada mudança que ocorre na música sempre vem depois de um compasso completo. Olhe a tabela anexa nas próximas páginas para ter uma noção melhor. Cada tempo é formado por 4 batidas e cada barra por 4 tempos. Contando os tempos com 8 batidas, você contará 2 vezes até 8 e terá uma barra completa. No fim da segunda barra completa haverá uma pequena mudança na música e no fim da 4ª barra é que ocorre uma mudança grande, como entrar ou cortar um teclado. Exatamente no final da 4ª barra que você começará a sua mixagem.

Para você soltar a primeira batida da música que vai entrar sincronizada com a batida nº 8 do 4º compasso da música que está saindo, é preciso achar o ponto da música. Esse ponto é exatamente a



primeira batida (grave/pedal). Se a música tem teclados, vocais ou outras coisas sem um loop de fundo, passe tudo isso e encontre a primeira batida.

Para isso que os CD Players profissionais tem uma procura precisa por frames. Você ouve a batida, pausa e vai voltando no fone os frames para que o ponto seja marcado um pouco antes do começo dela. Aí você aperta o CUE e o ponto está gravado. Tente soltá-lo precisamente alinhado com a música que está tocando. Nesse ponto você começa a notar que as batidas não estão sincronizadas. Então vai aumentando ou diminuindo o PITCH até que as 2 batam juntas.

Uma boa dica é sempre gravar suas mixagens e ouvi-las com calma depois que acabar seu treino. Isso é ótimo para perceber o que fica bom ou não. Mixagens no tempo e com as batidas sincronizadas são importantes, ajudam a manter sua pista de dança em continuidade, sem interrupções. Estas técnicas podem levar vários dias de treino até que se tornem instintivas e naturais.

Quando isso acontecer você não terá mais que se preocupar com a mecânica do processo, nem ficar contando barras de 8 nem BPMS. Isso será fundamental para que você possa mixar com precisão quando estiver encarando a cabine de uma boate, por exemplo. Serão várias coisas atrapalhando a sua concentração, pessoas pedindo músicas, gritando com você, mexendo nas suas coisas. Tudo isso somado ao barulho do local, o que atrapalha muito a monitoração de seu retorno. O importante é ter a técnica dominada para que você possa se preocupar com vários outros fatores como a pista e sua seqüência de músicas. O embalo não pode parar...

# TEMPO/BARRA/COMPASSO

**COMPASSO**

**BARRA**

**BARRA**

**BARRA**

**BARRA**

**T**

**E**

**M**

**P**

**O**

## 2.6 - Mixagem com Vinil, CD e MP3

Qual destes equipamentos utilizar?

**Vinil:** Com certeza é o que todos os DJ's querem utilizar. Mas o alto preço dos vinil importados não ajuda muito. Vinil importado somente em casas especializadas e com preços que giram em torno de R\$40,00. O DJ também deverá possui um par de toca-discos de boa qualidade tal como a Technics SL1200 MKII, o topo de linha para os DJ's. Trabalhar com vinil não é fácil, exige técnicas, bom manuseio com as mãos e muita criatividade. Se eu pudesse teria todo o meu repertório em vinil.

**CD:** Hoje em dia é o mais fácil de ser utilizado. Mesmo com equipamentos de pouca precisão é possível fazer mixagens incríveis. Com equipamentos de alta precisão, tal como o CDJ Pionner 100s, é possível fazer mixagens utilizando efeitos e uma precisão total. Hoje em dia existem equipamentos para manuseio de cd que simulam quase que totalmente a utilização de discos de vinil. É o caso do CDJ 1000. Com ele é possível fazer scratches, loops e muito mais.

**Computador com MP3:** Com o grande crescimento da internet é possível encontrar qualquer música pelo mundo. Com o programas especializados (ex.: AudioGalaxy, Kazaa, e muitos outros da geração Napster) é possível fazer dowloads de todos os gêneros de músicas e com isto utilizar estas músicas diretamente no computador. Como os programas de computadores (tais como PCDJ Red, BPM Studio e muitos outros) simulam todos os recursos dos equipamentos de CD e Vinil, fica muito mais fácil trabalhar na noite.

Por exemplo: em um CD é possível colocar em torno de 12 músicas em versões extended no formato de Track. Neste mesmo CD é possível colocar em torno de 200 músicas em versões extended no formato MP3. Com estes programas localizar e colocar uma música no ponto para ser tocada é muito rápido. Uma música

no formato MP3 ocupa pouco espaço. A utilização destes programas não implica em o computador fazer tudo sozinho. Quem utiliza estes programas eficientemente sabe que eles somente funcionam bem quando trabalhados em conjunto com um DJ experiente. Todas as técnicas de manipulação de discos, localização de pitch e pontos de entradas, são utilizadas por estes programas.

Diante disto fica até difícil dizer qual é o melhor equipamento a ser utilizado na noite. Do meu ponto de vista eu iria preferir o vinil, seguido do computador e logo depois o CD. Por que isto? Simples: o vinil é o melhor pois possui melhor qualidade de som (para quem entende de espectro de freqüências sabe que o CD perde freqüências que, teoricamente, seriam inaudíveis pelo ser humano). O DJ que sabe tocar bem com vinil é muito melhor conceituado pelo seu público e pelos seus colegas de profissão. Se eu não posso ter o vinil, então colocaria todas as músicas de um CD diretamente no computador, já que o preço de um par de CDJ é equivalente a comprar um computador de boa qualidade e os recursos dos programas atuais são iguais ou melhores do que o do CDJ.

As duas mídias têm pequenas diferenças no manuseio, mas o processo é basicamente o mesmo. Enquanto no toca-discos você tem acesso ao disco, podendo manuseá-lo diretamente, acelerando, brecando ou parando-o, no CD este processo é feito somente por botões. Não existe a mídia mais fácil nem melhor. Esse assunto já rendeu muita conversa entre os DJs. O que realmente importa é você descobrir a qual processo se adapta melhor.

## **2.7 - Sincronizando volume e equalização**

Tenha em mente que a mixagem é somente a passagem de uma música para outra. Quando mais suave ela ficar, melhor. O uso do equalizador por

canal, quando disponível, torna possível o ajuste do grave, médio e agudo de cada música, dando a possibilidade ao DJ de deixar a sonoridade parecida.

Se perceber que está faltando agudo na próxima faixa, não hesite em aumentá-lo. Preste sempre muita atenção na qualidade do som e no volume. Ajustes finos sempre são necessários para manter a homogeneidade no som.

É como dicas finais desta aula, seque uma lista do que você NUNCA deve fazer enquanto estiver mixando:

- Nunca tente mixar músicas em cima de vocal ou teclados: Pode soar desastroso. Teclados geralmente costumam "brigar entre si durante mixagens. Procure evitar cortar vocais pela metade, pois o público certamente sentirá falta do pedaço cortado.
- Não diminua ou aumente demais o pitch das músicas (mantenha-se entre +4% e - 4%): Quando o produtor fez a música, a fez para ser ouvida com o pitch no zero. Pequenas variações são necessárias mas não exagere. Use o bom senso e evite a mistura de estilos. Procure fazer uma seqüência com mudanças suaves.
- Não insista quando algo deu errado: Se durante a mixagem algo der errado, aborte a missão... Não insista no erro. Corte a mixagem imediatamente, voltando para a música anterior ou passando para a próxima. Não há nada pior do que 'escola de samba' fora de hora na pista de dança.
- Nunca entre com uma música mais alta do que a anterior: Não adianta suprir a falta de qualidade de uma música aumentando seu volume. Este é um costume dos DJs. A cada mixagem o volume vai aumentando até os meters estourarem no vermelho. Resista à tentação e procure manter a equalização e volume constantes.

- Não queira mixar qualquer coisa a qualquer custo. Você recebeu o pedido daquela gatinha que estava ao seu lado na cabine e percebeu que a música que está tocando de 140 BPMs não encaixa na música de 125BPMs que ela acabou de pedir. Eu sei, ela merece, mas pense na maioria, sempre. Construa um 'caminho' até conseguir baixar o BPM de sua seqüência e colocar a música pedida anteriormente.
- Nunca peça desculpas pelos erros. Não aumente seu erro, até o Jornal Nacional parou de pedir “desculpas pela nossa falha”. Se algo deu errado, o melhor a fazer é seguir em frente, mantendo a dedicação e principalmente a concentração. E lembre-se, um erro pode passar batido, vários erros não!

### ***Aula 3 – Técnicas de Mixagem Avançada***

#### ***3.1 - Mixando com três toca-discos***

Mixar usando diversas fontes de som não difere muito do sistema tradicional. A preocupação maior é conseguir manter todos os pitch ajustados e a mixagem com um resultado final agradável. Podemos utilizar como terceira fonte de som, um disco somente com batidas e gradativamente mixar trechos de outras músicas por cima, como se fosse um megamix. O resultado final é uma base constante de bateria para várias músicas, gerando um som mais uniforme.

#### ***3.2 - Hot-mixing (usando bateria eletrônica, teclados e samplers)***

Aparelhos geradores de som, como baterias eletrônicas, teclados e samplers podem ser usados ao vivo para criar uma nova atmosfera à música que está sendo tocada. O interessante neste caso é dar uma

nova roupagem ao som. O público tem a tendência de reagir a sons diferentes do estão acostumados a ouvir na versão normal das músicas e isso dá um brilho maior à sua apresentação.

Algumas empresas como a Roland, Yamaba, Korg e Boss possuem equipamentos especialmente desenvolvidos para DJs.

### **3.3 - Usando efeitos**

Um novo tipo de equipamento que está invadindo o mercado e tornando-se febre entre DJs e produtores são as mesas de efeitos compactas, com um visual que chama bastante a atenção e uma variedade de recursos específicos para performance de DJs e produtores.

Atualmente são três modelos que mais se destacam no meio: Korg Kaoss Pad, Roland EF-303 Groove Effects e o Pioneer EFX-500.

Todos os aparelhos são bem parecidos com recursos bem próximos, mas com suas particularidades. Vale a pena analisar qual aparelho que vai dar a melhor relação custo/benefício na hora da aquisição.

Geralmente contam com equalização paramétrica (grave, médio e agudo) com cortes de até 0db, que silenciam completamente o som de cada frequência.

Além dos efeitos padrão como delay, echo, auto pan, auto flanger, auto transformer e auto bpm, encontramos nas mesas o efeito jet (phaser), zip, wah, ring modulation e fuzz. Algumas mesas de efeitos possuem até mesmo pequenos samplers embutidos.

Para obter o máximo de resultados das mesas de efeitos, o mais adequado é ter um aparelho para cada entrada line do mixer. Em cada mesa é possível conectar um CD, MD ou toca-discos. Se o DJ utiliza o canal 1 e 2 do mixer, conseqüentemente deve ter 2 mesas de efeitos à sua disposição e assim por diante.

### ***3.4 - Truques usando equalizador***

Para uma mixagem suave podemos nos aproveitar dos recursos de equalização dos mixers modernos. Durante a mudança de uma música para outra, a retirada de algumas faixas de freqüência, especialmente as mais graves, resultam num resultado mais constante e uniforme.

Um boa utilização para esse efeito é a seguinte: na quarta barra da música, você conta até 8 (meia barra) e na outra metade conta 1 2 3 4 e corta os graves de uma vez! Aí vai contar até 4 para terminar a barra e o compasso e volta os graves de uma vez no final dessa contagem.

Com esse treino você pode observar de forma simples as muitas variações desse tipo de mixagem.

### ***3.5 - Truques com a chave de canal***

A chave seletora de canal permite cortes rápidos na faixa que está sendo executada e isso pode ser utilizado criativamente para modificar o som da música. O que também pode ser feito é deixar uma música tocando e efetuar os cortes na próxima faixa a ser tocada.



### **3.6 - Técnicas de mixagem artística (back to back, scratch, phasing)**

Alguns DJs se especializaram em técnicas de mixagem que hoje são utilizadas basicamente em concursos e exposições.

O Back to Back consiste em utilizar dois discos iguais, voltando sempre a um mesmo ponto, já marcado previamente, alternando rapidamente o crossfader de modo que pareça que o trecho está sendo repetido diversas vezes.

O Scratch, como o nome já diz, consiste em arranhar o disco para frente e para trás, gerando um som característico. Com o uso combinado do crossfader ou a chave de canal pode ser usado criativamente para modificar o som de uma música.

O Phasing antigamente era gerado pelo uso de dois discos iguais, tocados exatamente à mesma velocidade, com pequenas variações de ponto. Hoje o efeito é conseguido mais facilmente pelo uso de mixers ou CD-players com efeitos embutidos (phaser ou jet).

### **3.7 - Mixando acapella**

Uma boa técnica criativa de mixagem é a utilização de vocais para a mixagem em bases pré-existentes. Alguns grandes sucessos do dance nasceram da junção de vocal e base instrumental de músicas diferentes, mas com harmonias parecidas. Os DJs Dirk e Marco Duderstadt fizeram a mixagem do primeiro sucesso do Fragma 'Toca Me' e os vocais de Coco na música "I Need a Miracle". A montagem ficou conhecida como 'Toca's Miracle' e virou sucesso mundial. Foram vendidas mais de um milhão de cópias desta colagem de voz e música, muito mais do que as duas músicas sozinhas anteriormente conseguiram vender.

### **3.8 - Fazendo seu demo**

É interessante que o DJ tenha algum material próprio para a divulgação de seu nome e de seu trabalho. O segredo é utilizar com propriedade as técnicas e recursos descritos acima e gravar em mídia de boa qualidade para a distribuição (CDs ou DATs são os mais indicados).

## **Aula 4 - Entrando Para o Mercado e Ganhando Dinheiro**

### **4.1 - Como começar?**

Não existe um caminho perfeito e infalível para alcançar o sucesso na carreira de DJ. Leia abaixo alguns truques e dicas que poderão ajudar muito:

1. Fique amigo de algum DJ ou alguém que tenha o equipamento completo para você treinar sempre. Se tiver dinheiro para investir não hesite em comprar tudo você mesmo. Veja qual o equipamento básico necessário na página OS desta apostila.

2. Dominar a técnica de mixagem pode ajudar a garantir seu lugar ao sol. Treinar muito e exercitar os conhecimentos adquiridos neste curso são fundamentais.

3. Montar um repertório com personalidade é fundamental. Invista na compra de singles de músicas que efetivamente você vai usar, Atenha-se a uma linha no início e seja fiel ao que você gosta e acredita.

4. Olhe, observe, copie. Estar atento ao trabalho da concorrência é fundamental. Visite boates e preste

atenção nas músicas, na seqüência e principalmente na reação do público. Se foi bem, copie. Se foi mal, anote. Aprender com os erros dos outros é sabedoria pura.

5. Trabalhe num set mixado demo, grave-o em CD ou MD e faça cópias para mostrar aos amigos e futuros contratantes. Caprichar na capa ajuda. Invista também no visual.

6. Chame sua turma e mostre suas habilidades, Veja a reação dos amigos ao seu set. Veja se eles saem correndo ou começam a dançar. Se ficarem olhando para o teto ou começarem a bancar com seu playstation é sinal que você deve continuar treinando. Nunca desista no início, persistência é a chave. Se isso continuar acontecendo, apesar de todo treino, venda seu equipamento inteiro para um amigo e mude de ramo.

7. Se você for bom (na arte de fazer as pessoas dançarem e se promover como DJ) as pessoas vão ouvir, falar para os amigos e você vai ser chamado para tocar em vários lugares. Esteja pronto para o sucesso!

#### **4.2 - Boates, festas, casamentos e rádios**

Cada evento e local tem sua peculiaridade. Numa boate o importante é respeitar a linha da casa. Não toque bolero numa casa de techno. Saber incorporar sua personalidade à da casa é sempre fundamental. Seja você, não importa o local, mas flexibilidade é recomendada.

Em festas o que vale é o gosto do contratante. Procure conversar muito antes sobre o repertório e evite surpresas. Não deixe de levar as dez músicas preferidas do dono da festa. Isso vai ajudar você na hora do apuro. Prepare-se, perguntando tudo antes. O

mesmo vale para casamentos, um tipo de festa bem específico e muito difícil de agradar. No casamento você estará em contato com pessoas muito diferentes, de idade e gosto. Procure agradar a todos na seqüência básica da educação: primeiro os mais velhos, depois os mais jovens.

Numa rádio, onde o DJ tem a oportunidade de mostrar seu trabalho para milhares de pessoas a coisa é bem diferente. Procure não se estender em trechos longos de batida ou silêncio, pois isso certamente fará o ouvinte mudar de estação. Lembre-se que rádio não é uma pista. Procure imaginar seu ouvinte, pense no coletivo. Versões mais curtas ou mesmo editadas são recomendadas e o asco deverá ser o mínimo possível.

Trabalhe com músicas conhecidas e tente encaixar com muito critério, entre elas, os lançamentos. Procure conseguir com a diretoria da rádio os números do ibope e confira seu aproveitamento de audiência. Use estes números como uma maneira de comprovar sua eficiência.

### ***4.3 - Tocando na sua própria noite***

Chegou seu momento, você conseguiu urna noite só sua como DJ numa boate importante. Convidou todos seus amigos e tem uma responsabilidade grande. O que está em jogo é seu futuro. Dê importância a todos os detalhes. Prepare seu material com antecedência e confira se tudo está ok. Os fones de ouvido estão com você? Estão funcionando? Você sabe utilizar o equipamento do local?

Procure levar em consideração todos os pontos. A pista é seu objetivo principal, mas não esqueça dos outros ambientes. O faturamento do bar é um fator importante, procure observar seu movimento. Bar

lotado demais é errado, mas completamente vazio também está errado.

Seja pontual e responsável. Pode parecer absurdo, mas alguns DJs faltam a compromissos marcados com antecedência e nem se preocupam em avisar o contratante. A chave é ser sempre extremamente profissional. Passe longe do consumo de bebidas alcoólicas ou qualquer tipo de drogas. Procure manter as pessoas distantes do seu ambiente de trabalho, mas seja sempre simpático ao fazê-lo.

Lembre-se, na boate você é um vendedor de alegria, de descontração. Se comporte como tal, mostre felicidade. O legal é fazer o que gosta e deixar que as pessoas percebam isso.

#### ***4.4 - Comprando seu PA***

Um bom começo para ganhar dinheiro como DJ é investir no seu próprio equipamento e começar a fazer pequenas festas. Além da experiência que irá adquirir, se preparando em pequenos eventos para encarar os eventos maiores, a possibilidade de trabalho é maior. Numa cidade como São Paulo, a maior do Brasil, o campo de trabalho dos DJs é proporcionalmente muito restrito. São pouco mais de 80 casas com pista e DJ fixos, para uma população de mais de 12 milhões de habitantes. Imagine como é difícil chegar à cabine de uma delas. A concorrência é muito grande. Com seu próprio equipamento e alguns contatos de amigos e conhecidos você pode começar a fazer pequenos eventos e assim ir formando seu nome e público.

Vários DJs começaram desta maneira e hoje são extremamente populares e reconhecidos. O segredo sempre é manter a persistência e profissionalismo.

#### **4.5 - Que músicas tocar?**

Existem tipos diferentes de repertório para cada tipo de evento. Defina uma linha de repertório que se encaixe no ambiente. O ideal é respeitar seu estilo e recusar trabalhos onde não possa trabalhar a linha que você escolheu, mas nem sempre isso é possível.

Procure levar sempre em seu material algumas músicas de estilos variados (flash-back, rock, pop, etc) no caso de precisar encaixar algumas delas em sua seqüência. O importante é sempre lembrar que a finalidade do DJ é entreter pessoas, levando o público a dançar.

#### **4.6 - MP3, Internet e CD-R**

MP3 é a abreviação de MPEG Layer 3. É um formato de arquivo de áudio extremamente compactado de acordo com normas estabelecidas pelo Motion Pictures Experts Group, um conselho que se reúne periodicamente para definir protocolos padrões para criação de algoritmos de compactação/compressão de vídeo e áudio digital. Uma música em um CD de áudio consome mais de 10mb por minuto, enquanto um arquivo mp3 com a mesma qualidade consome aproximadamente 1 mb por minuto.

A internet é a principal responsável pela divulgação do mp3. Novos artistas apostam na internet para divulgar seus trabalhos para o mundo em sites especializados. Gravadoras se preparam para vender músicas pela net. Sem dúvida anunciar e vender para o mundo todo por um custo baixo é uma possibilidade exclusiva da net. O problema é que o formato mp3 possibilita transferir músicas em apenas poucos minutos, facilitando a troca de arquivos protegidos por leis de direitos autorais mas sem autorização dos seus proprietários. Uma questão polemica, sem dúvida.

De um lado, usuários muito felizes pelo baixo custo (grátis) de suas músicas preferidas. Do outro, as lojas de cds, principalmente as especializadas, que estão sumindo aos poucos. Fora a pirataria que corre solta em CDs prensados e vendidos ilegalmente. Só no Brasil a queda de vendas foi de 37% em Setembro de 2001. Simplesmente teremos que nos adaptar, já que é impossível a reversão desse quadro. Se você tem uma gravadora ou loja de CD considere a mudança de ramo ou um novo enfoque na sua maneira de ganhar dinheiro. O modelo tradicional está com seus dias contados. O mp3 não tem volta.

### **Finalizando**

Esperamos que esta apostila tenha sido de muita ajuda, e lembre-se: você só alcançará a técnica, precisão e autoconfiança treinando!!! Os Dj's Diego Logic(Acid Logic, Club) e Ronaldo Gasparian(Klass, Boogie) afirmam "seu ouvido só estará treinado após 1 ano de treinamento".

Outros Dj's famosos tem a mesma opinião. Só após 1 ano você estará dominando plenamente as mixagens. Portanto, comece a praticar muito! Saia e preste atenção nos DJ's. E tenha em mente que a única barreira para seus objetivos é você mesmo e ninguém mais.

Qualquer dúvida entre em contato com o nosso suporte em [4fun@terra.com.br](mailto:4fun@terra.com.br) .

Obrigado e boa sorte!!!

***RAFAEL ALEM APPUGLIESE***