

Introdução

O objetivo do curso é proporcionar ao aluno - mesmo que não possua nenhuma experiência como músico - a arte de discotecar, inserindo-o neste mercado de constante crescimento e transformação. Todos perguntam o que é importante. Saber o que dizer ao público é importante? Isso importa se você sabe mixar bem? Mostrar as habilidades com os scratch's importa? Fazer promoção junto aos clubes importa?

E a questão número 01: Fazer música realmente importa? Geralmente se você é um DJ que só toca em seu quarto a resposta é não, isso realmente não importa. Se você toca música para se divertir não é preciso se ater ao aspecto técnico. Se você é um DJ de rádio também não importa, por que você será um selecionador de músicas sempre terá uma pista de como a audiência responde a elas. Se você é um DJ de casa noturna aí sim, isso realmente é importante. E se você é um DJ de eventos (DJ de festas particulares) isso vai depender do público, e as respostas sempre são diferentes. Alguns gostam quando faz um scratch, outros preferem somente o feijão com arroz. Bom, agora você tem uma noção do como é iniciar-se na carreira de DJ, talvez você queira avançar para o próximo nível e se tornar um profissional, talvez queira apenas brincar com os equipamentos em seu quarto. A primeira pergunta que deve responder, honestamente, é que tipo de DJ você deseja se transformar, e a segunda pergunta é se você realmente está interessado em seguir a carreira de DJ. Sempre vemos DJ's em comerciais de TV em vídeo clipes, em filmes fazendo coisas loucas e seus fãs gritando alucinadamente. E agora praticamente em todos os lugares temos tantos DJ's como bandas ao vivo. Os DJ's estão em todos os lugares todos os dias.

Essa apostila ajuda a desmistificar os três diferentes tipos de trabalhos de DJ's e ajuda você a realizar seus sonhos de DJ.

Para começar no negócio de DJ você vai gastar alguns milhares de reais em músicas e equipamentos. Mas cuidado na hora de comprar seus equipamentos e músicas. Não cometa o mesmo erro que a maioria dos DJ's iniciantes cometem. Dependendo de que tipo de DJ você vai se tornar a música, equipamentos e acessórios podem variar amplamente.

Não importa qual direção vai tomar, você vai precisar de muito tempo para conhecer bem seus equipamentos e aprender a tocar. Sua prioridade número 1 será praticar com seu equipamento e praticar suas performances, pesquisar novas tendências e músicas. Se você acha que ser DJ é se apresentar das 9 da noite até as 2 da manhã você vai ter uma grande surpresa. Para ser DJ de rádio é preciso horas para preparar o set (escolha das músicas) consequentemente você passará horas ouvindo-as, avaliando-as e conhecendo novos sons. DJ's em geral gastam muito tempo no processo de aquisição de músicas e organizando eventos diretamente com seus clientes. DJ's ruins não gostam de gastar o

tempo com preparação e isso resulta em um trabalho negligente e mal executado. Então DJ's ruins serão seu primeiro alvo quando for procurar um trabalho.

O que é um DJ?

Disc jockey (DJ ou *dee jay*) é o artista que seleciona e toca as mais diferentes músicas para um determinado público, criando sua performance de acordo com o ambiente em que se encontra. Em um clube, festa ou evento, o DJ não toca apenas algumas músicas, ele cria uma atmosfera, gerando sentimentos e respondendo à reação das pessoas.

Em resumo o DJ é um profundo conhecedor e apreciador musical, que usa este conhecimento para animar públicos. Na maioria das vezes, é o principal responsável pela animação e sucesso de casas noturnas, festas ou eventos.

Um bom DJ deve ficar sempre atento ao seu set, ser audacioso, ter bom senso e principalmente um bom *feeling*¹ e isso é algo que não pode ser ensinado, pois se adquire com a prática.

Como surgiu o DJ?

Nos anos 50, os fãs de jazz reuniam-se para ouvir suas coleções de músicas chamadas de “discotecas”. Nesta época, não existiam técnicas de mixagem, apenas uma pessoa para trocar as músicas.

Com o surgimento do rádio, nasceu a figura do *disc jockey*, cuja expressão foi logo abreviada para DJ, o locutor que trocava suas músicas no ar.

Com a evolução da música eletrônica, o DJ passou a se dedicar mais às técnicas e performances durante a passagem das músicas, especializando-se dentro de cada estilo musical (house, techno, trance, drum & bass etc...) o que favoreceu a transformação do DJ em um artista.

O que é música eletrônica?

Música eletrônica é toda música que é criada ou modificada através do uso de equipamentos e instrumentos eletrônicos, tais como sintetizadores, gravadores digitais, computadores ou softwares de composição. A forma de composição é geralmente intuitiva e muitas vezes pode ser feita até mesmo por pessoas com pouca experiência musical. Os softwares são desenvolvidos para facilitar a criação.

¹ *feeling*: tipo de sentimento, sensação

A sua história começou de uma vertente da música erudita, fruto do trabalho de compositores visionários, e acabou se tornando um elemento da música popular. No começo, bastante relacionado ao rock e depois, acabou se firmando como um gênero musical próprio, relacionado com a música popular nos sub-estilos considerados dançantes, como o *techno*, *house*, *trance* e *drun n' bass*, desenvolvidos a partir do auge da música disco no final da década de 70. Atualmente existem várias ramificações do estilo, tanto eruditas como populares.

A História da Música Eletrônica

A música eletrônica tem início a partir das experimentações com eletricidade e magnetismo ocorridas no final do século XIX. Foram criados instrumentos como o Telégrafo Musical de Elisha Grey e o Arco cantante de William Duddell.

Ainda em 1897, Thaddeus Cahill criou o Dynamophone, um dos primeiros instrumentos musicais elétricos, também conhecido como Telharmonium. Esse equipamento, desenhado para transmitir tons sonoros por meio de fios telefônicos, pesava cerca de sete toneladas e seu funcionamento era intrincado.

Em 1910, o Movimento Futurista atingiu o seu auge na Itália.

O primeiro instrumento musical eletrônico de uso prático foi desenvolvido pelo professor russo Lev (Leon) Theremin. O instrumento tinha uma antena de rádio para controlar a dinâmica do som e uma batuta que controlava o pitch. Em 1926, na Alemanha, Jorg Mager construiu um instrumento eletroacústico chamado Spharophon. As notas eram determinadas ao se girar uma manivela que regulava a frequência do som.

Nos anos 40, a música eletrônica deixava de ser meramente uma curiosidade científica para ser incorporada ao repertório de compositores vanguardistas. A composição eletrônica moderna começou a ganhar força com o desenvolvimento da Música Concreta e os gravadores de fita, em 1948.

O gênero rapidamente evoluiu com a criação dos primeiros sintetizadores análogos; instrumentos como o Ondioline (1938), Vocoder (1940) e Melochord (1947) foram criados.

Os estúdios da rádio West Deutsche Rundfunck, de Colônia (Alemanha), deram início em 1956, a um período de fértil experimentação no campo da música eletroacústica.

Em 1964 foi lançado o Moog, o primeiro de uma série de sintetizadores populares, bastante difundido por bandas de rock experimental. Tais composições, no entanto, não eram consideradas eletrônicas, à exceção da banda The Silver Apple, cujo som era extremamente sintetizado.

O grupo alemão Kraftwerk lançou em 1977 seu libelo eletrônico Trans-Europe Express, flertando entre a erudição dos vanguardistas e a música pop. O resultado fez enorme sucesso nas festas do Bronx, e resultou numa interessante reversão: a música dos brancos europeus foi para os guetos negros americanos.

Nas festas de rua do Bronx, DJs como Grand Master-Flash e Afrika Bambaataa aprenderam as técnicas de scratch (a utilização do toca-discos como instrumento musical, editando e “arranhando” as músicas) do jamaicano Kool Her. O músico Brian Eno iniciava seus projetos de música para os mais diversos ambientes, como estações espaciais e elevadores, definindo o início da Ambient Music.

Na década de 80, foram colocados no mercado os primeiros samplers, foi estabelecido o sistema Midi e surgiram os microcomputadores pessoais.

Uma necessidade por batidas fora do padrão repetitivo predominante na música eletrônica levou muitos músicos a buscarem no jazz, no funk e no hip-hop as influências para os trabalhos de bandas como Massive Attack, que junto a Portishead e Tricky lançam as bases do soturno Trip Hop; para o dançante Big Beats, como os trabalhos dos Chemical Brothers, Fluke e Fatboy Slim.

A música eletrônica partia, desta forma, para experimentações em todas as direções. Do puro minimalismo do Trance, passando pelo ultra rápido Gabba, ao Electro-Funk-House francês, dezenas de vertentes nasciam e se reinventavam. A cada instante surgia um novo artista que transgredia a dita “ordem” e partia para algo novo.

Estilos Musicais

Acid House

House acelerado com som mais estidente. O nome do estilo vem da denominação popular do LSD. O *smile*, conhecido desenho de um rosto amarelo sorrindo, é considerado o símbolo máximo do estilo musical.

Breakbeat

Quebradas ritmadas que misturam elementos do Hip hop, Funk e Electro. Vários DJs de

ritmos mais rápidos, como o Techno, usam o Breakbeat para acalmar a pista por alguns minutos. Dele nasceu o Jungle e o Bigbeat.

Bigbeat

Já ouviu bandas como Chemical Brothers, Prodigy ou Fatboy Slim? Elas têm muito do estilo, que é um Breakbeat mais acelerado, com elementos do Rock e do Funk.

Disco

Na década de 1970 era quase uma regra a balada ter som ao vivo. Quando alguns começaram a usar o vinil, nasceram as discotecas. O estilo, marcado pela influência da Black Music, tem arranjos melodiosos, presença de vocais e ritmos latinos, como a salsa.

Dub

Estilo musical caracterizado por ser uma versão de músicas já existentes. Nascido na Jamaica no final da década de 1960, o estilo é repleto de eco e de reverberação com efeitos produzidos em estúdios.

Drum and bass

Ritmo acelerado com a presença de baixos fortes - drum de bateria e bass de baixo em inglês - é uma variação do Jungle com alguns elementos do Jazz. Soa como algo um pouco mais refinado.

Electro

Por volta de 1980, surgiu o estilo tão associado às trilhas dos jogos do videogame Atari. O nome máximo desse tipo de música é o Kraftwerk, grupo alemão fundamental para entender a música eletrônica. O tempo passou e, com o sucesso do disco jungle na década de 1990, o Electro ficou meio esquecido. A partir de 2000, o estilo volta com tudo, graças a nomes como Miss Kittin, Peaches e Fischerspooner. O Electro abusa no uso de sintetizadores.

Electronic Body Music (E.B.M)

Esse é fácil: união de guitarras e batidas pesadas com vocais sombrios.

Eurobeat

House despretensioso. DJs costumam falar que o estilo é “oito ou oitenta”. Para alguns, bem humorado. Para outros, extremamente brega. Faz enorme sucesso no Japão e nas aulas de ginásticas.

Garage House

Outro estilo que nasceu do House. A diferença é que o som lembra mais o Rhythm & Blues e o Disco. O nome nasceu no clube Paradise Garage, em Nova York, considerado até hoje a grande balada do estilo. O local é uma grande garagem que abre às 4 horas da manhã só para convidados. Lá dentro, tem café da manhã e cinema. No lugar, surgiu o tipo de dança conhecida como Vogue, em que pessoas famosas dançam de maneira sensual se exibindo uma para as outras.

House

É a "versão 2.0" da Disco Music, geralmente em compasso quatro por quatro. A música se repete e parece não ter fim. O estilo é mais suave do que o Techno e é tocado geralmente em encontros de amigos antes (chill-in) ou depois (chill-out) da balada.

Jungle

Não tem segredo: é o Breakbeat muito mais acelerado e com influência da cultura jamaicana. Para ficar ainda mais fácil, imagine o som remixado de uma tribo indígena.

Lounge

Música relaxante, não necessariamente para dançar. Geralmente é a trilha sonora de fundo de bares de hotéis e cassinos.

New Beat

E.B.M. mais lento, um pouco menos dançante.

Techno

Estilo famoso pelas batidas aceleradas, que se popularizou em Detroit, na década de 1980. A regra é clara: o som precisa variar entre 120 e 140 batidas por minuto. Os DJs do estilo usam muita percussão e o mínimo de melodia (sucessão dos sons combinados).

Trance

Em português significa transe, por isso é fácil definir o estilo pelo objetivo a que ele se propõe: fazer o ouvinte entrar em transe de tanto dançar. Quando o ouvinte estiver no auge da animação, a música ficará suave, quase parando, até ao ritmo frenético anterior voltar com tudo. O gênero é caracterizado pelo tempo entre 130 e 160 bpm's.

Trip Hop

O estilo é o blues da música eletrônica. É uma música mais lenta, geralmente abaixo dos 120 bpm's, misturando Hip Hop, Jazz e vocais sussurrados. Quando você assistir a vocalista Beth Gibbons cantando, da banda Portishead, vai entender melhor.

Psytrance

Ficou ofegante de tanto dançar trance? Experimente então o psytrance, que é ainda mais dançante, ainda mais rápido, ainda mais empolgante, com batidas que variam entre 135 e 165 bpm's.

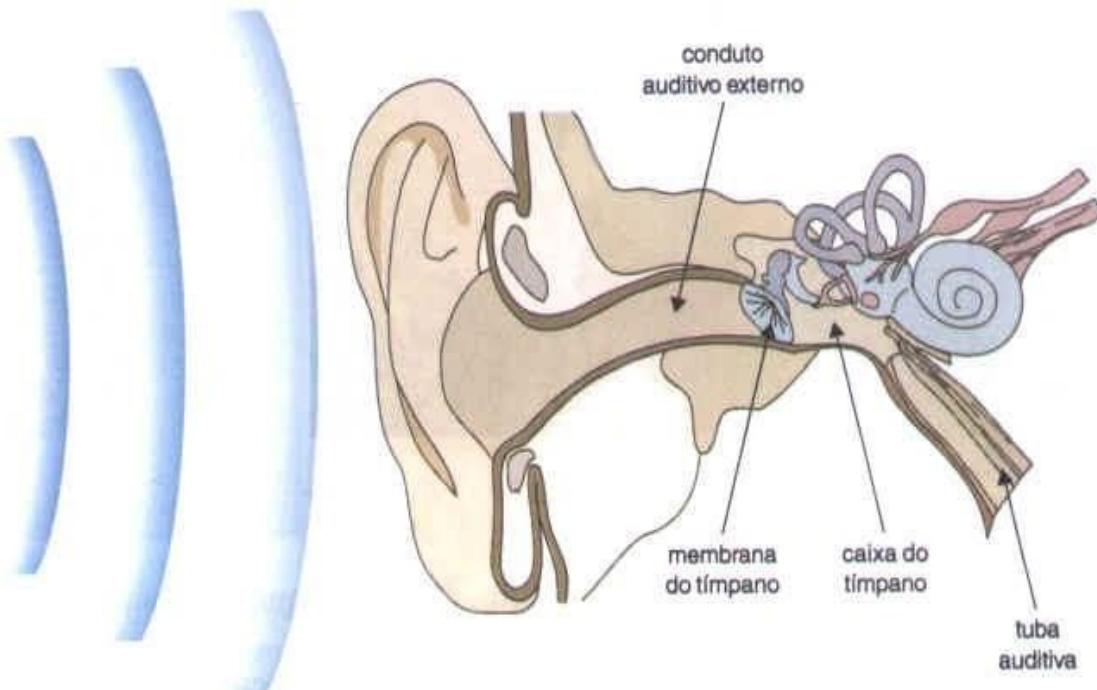
Psy é a abreviação de psicodélico em inglês e *trance*, de transe. Suas origens remontam aos anos 60, quando nas praias de Goa, na Índia, eram celebradas muitas festas psicodélicas.

Cuidados com os ouvidos

Na maioria das vezes, o DJ fica exposto a níveis sonoros muito elevados e geralmente não dá a devida atenção para os danos que isso pode causar aos seus ouvidos.

Conhecer um pouco sobre essa ferramenta fundamental para o trabalho do DJ pode ajudar a entender melhor como e quando acontece perda de audição e como fazer para evitar.

O ouvido humano pode perceber ondas sonoras de 20 a 20.000Hz. Através do ossículo (martelo, bigorna e estribo), podemos ouvir com mais ou menos intensidade sonora, protegendo o resto do sistema auditivo. As células ciliadas, localizadas na região do caracol, detectam as frequências das ondas sonoras. No começo do caracol, existem células ciliadas com sensibilidade a altas frequências e, à medida que se aproxima mais da região interna do ouvido, suas células ciliadas têm mais sensibilidade a frequências mais baixas (do mais agudo ao mais grave). Isto explica porque o ser humano tem tendência a perder primeiro as frequências mais altas em vez das mais baixas. Logo após esse processo, são enviados sinais nervosos ao cérebro, que são reconhecidos como som.



Áudio Básico

Chamamos de som a energia vibratória (onda) produzida pelo atrito ou pela vibração de algum elemento físico com as moléculas de um elemento elástico qualquer. Vácuo perfeito não é um elemento elástico, já que significa a ausência de moléculas e, portanto, impede a condução do som.

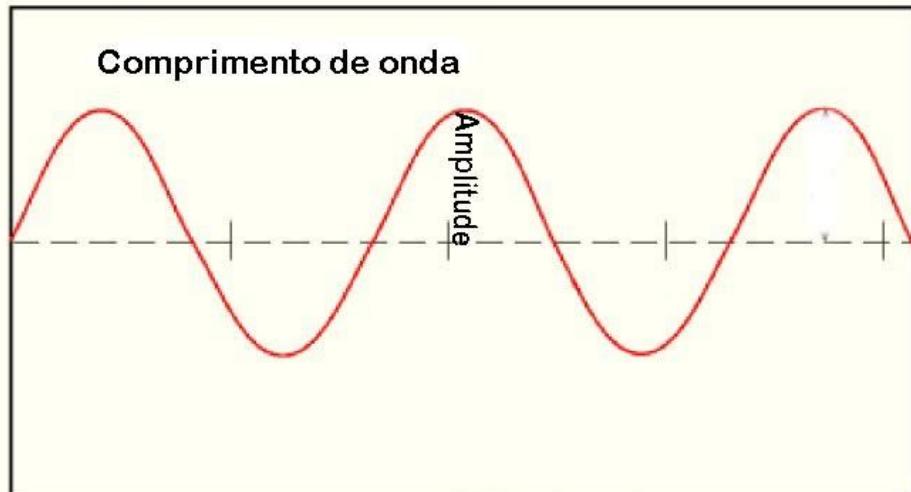
O elemento elástico condutor que mais conhecemos é o ar atmosférico, que conduz os sons que normalmente ouvimos, mas outros meios também servem para conduzir o som, como os sólidos, os líquidos e os demais elementos gasosos.

Conteúdo de uma onda sonora

- Ciclo – movimento completo da onda sem repetições.
- Período – tempo que leva para completar um ciclo.
- Frequência – quantidade de ciclos que a onda possui em um segundo.
- Amplitude – representa a intensidade do sinal do áudio. Existe a amplitude mais alta do sinal; e a amplitude de pico a pico, que representa a amplitude mais alta durante a compressão e descompressão do sinal.

Obs.: Ao somarmos duas ondas simples, obtemos uma onda complexa.

Onda



Qualidade do Som

As características do som que definem as suas qualidades são a altura; a intensidade e o timbre.

Frequência

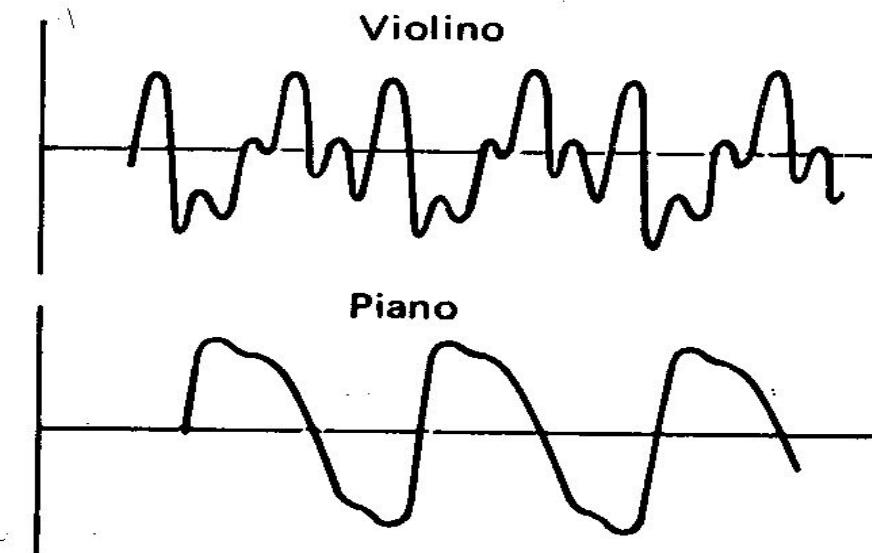
É o parâmetro que diferencia o grave do agudo; a altura, então, só depende da frequência sonora, que é o número de ciclos da onda sonora em 1 segundo. Quanto mais grave o som, menor a sua frequência. Quanto mais agudo, maior a sua frequência. Ela pode ser medida por um frequencímetro e sua unidade de medida é o Hertz, cujo símbolo é Hz.

Intensidade

É o parâmetro que diferencia os sons fracos dos sons fortes; É o fluxo de energia sonora por unidade de área. Como o processo de captação aural do ouvido humano não é linear, para essa medida utiliza-se uma escala logarítmica em unidades de decibéis (dB). O barulho do tráfego em uma cidade chega a 90 dB; um conjunto de rock com amplificadores vai a 125 dB; o avião a jato decolando atinge 140 dB. Sons acima de 85 dBs podem causar danos permanentes ao ouvido, se houver exposição prolongada. Por isso é recomendável a utilização de tapador de ouvido para as pessoas que trabalham em ambientes muito barulhentos.

Timbre

É o parâmetro que diferencia sons da mesma altura e de mesma intensidade emitidos por fontes diferentes. A mesma nota ré assume timbres diferentes se for emitida por um piano ou por um violão, já que cada nota produzida por um instrumento vem acompanhada de notas harmônicas diferentes. Assim a nota ré do piano vem acompanhado de harmônicos diferentes da ré do violão, permitindo a sua diferenciação pelo timbre.



SET UP (equipamentos/ montagem / ligações/ cabeamentos/ energia)

Equipamentos:

- **Pick up** – é um aparelho de som para tocar discos de vinil que possui recursos próprios para utilização dos DJs.
- **CDJ** – é um aparelho do tipo CD Player que possui recursos próprios para utilização dos DJs.
- **Controladora** – é um aparelho que emula um CD Player porém controlado por um computador que possui recursos próprios para utilização dos DJs.
- **Câmara de efeito** – é um processador externo muito usado por DJs que querem personalizar ainda mais o DJ set, com performances e ferramentas específicas.
- **Mixer** - é um aparelho eletrônico usado para combinar (ou "mixar") várias fontes de som, de forma a somá-las em um único sinal de saída. Através do mixer, são controlados volumes, equalizações e boa parte das performances do DJ.
- **Headphone** - O fone de ouvido é utilizado para o monitoramento das músicas a fim de soltá-las no momento adequado. Não deve ser retirado da cabeça durante a mixagem. Existem diversos tipos e marcas de fones de ouvido, o importante na hora de escolher é a qualidade e o conforto que ele deve proporcionar.
- **Cabos** - É importante saber quais tipos de cabos são conectados ao mixer e onde conectá-los. Veremos a seguir os tipos de cabos mais utilizados pelos DJs.

RCA – usado para conectar toca-discos, CDJ's e Controladoras.



RCA/P2 - Conecta smartphones ou MP3 Players no mixer, além de servir para fazer gravações diretamente no computador.



P10 – conexões de microfone, guitarra, etc. Ele pode ser balanceado (TS) ou desbalanceado (TRS).



XLR (Canon) – conexões de microfone, entradas e saídas de áudio.



Cabo de Rede – Muito conhecido como cabo FTP, utilizado para envio e recebimento de sinais entre computadores em rede.



13

Mixagem

É a forma como os DJs trocam as músicas sem que haja intervalo entre elas, com sincronismo e técnica.

Obs.: quanto melhor você conhecer suas músicas, melhor serão suas mixagens.

Métrica Musical

Antes de aprendermos a mixar, devemos saber que a música possui um formato matemático universal. É por este motivo que podemos mixar músicas de produtores diferentes de qualquer parte do mundo.

A música é composta de “tempos”, que formam as “barras”, que formam os “compassos”.

Ex:

- O “tempo” é composto por “pedal” e “caixa”.

P C P C P C P C	P = pedal
— — — — — — — —	
	C = caixa

- Oito “tempos” formam uma “barra”.

P C P C P C P C
— — — — — — — —
1 2 3 4 5 6 7 8

(8 tempos = 1 barra / 1 barra = 8 tempos)

- Quatro “barras” formam um “compasso”.

1 2 3 4
----- ----- ----- ----- → 32 tempos

(4 barras = 1 compasso / 1 compasso = 4 barras)

BPM

O BPM (batidas por minuto) determina a velocidade da música. BPM é o número de tempos (pedal e caixa) de uma música, contados durante um minuto. Ex: 130 bpm, 140 bpm, 150 bpm etc.

Obs.: hoje as CDJ's e Controladoras possuem contador de BPM digital.

Marcação de Ponto

Marcação de ponto significa achar e marcar o primeiro tempo da música, para soltá-la na hora certa em uma mixagem.

· Na **Pick-up (toca disco)**: achar o primeiro tempo da música e “segurá-lo” fazendo um movimento de “vai” e “vem” com o vinil (disco), para soltá-lo no momento certo.

1°- achar o primeiro tempo da música e “segurá-lo”;
2°- aplicar o movimento de “vai e vem” (vai p/ frente | vem p/ trás). O movimento de “vai” acompanha o “pedal” e o movimento de “vem” acompanha a “caixa”;
3°- soltar a música sempre no movimento de “vai”, respeitando o compasso da música.

· No **CDJ**: achar o primeiro tempo da música e “gravá-lo”, usando o sistema “Cue”.
1°- achar o primeiro “tempo” da música e apertar a tecla “Pause”;
2°- com o “Jog” voltar lentamente até o início da batida;
apertar a tecla “Cue”. Pronto o ponto está marcado;
3°- aperte a tecla “play” para soltar a música na hora desejada.

O ponto foi marcado. Cada vez que a tecla “Cue” for acionada, a música volta automaticamente para o ponto marcado.

Equipamentos

O equipamento profissional para DJs vem evoluindo muito rapidamente, mudando a forma de mixar e influenciando na música diretamente.



O toca-discos/turtable (vinil) apresenta diversas formas para os DJs incrementarem, darem um toque pessoal a

música através de efeitos como back to back, scratch, speed back.

Mas com a evolução tecnológica, chegaram os CDs profissionais que não tinham os recursos acima, porém, as indústrias e DJs criativos

criaram novos efeitos e sons usando o que

tinham em mãos. A cada dia, surgem Players, Controladoras e Mixers com novos recursos e efeitos, inclusive, simulando e/ou facilitando alguns, possíveis até então somente em toca-discos/turntable (vinil).

Com a extraordinária velocidade do avanço da tecnologia, intensificaram-se também o lançamento de computadores dedicados para manipulação e/ou criação de áudio e efeitos conhecidos como groove box, sintetizadores, samplers entre outros equipamentos profissionais para DJs e/ou produtores. Quanto aos computadores convencionais que já estão na música há mais de duas décadas e iniciaram sua "carreira" com softwares (programas) conhecidos como sequenciadores, hoje são capazes de substituir quase todos os equipamento de um estúdio de DJ e/ou de produção musical.

Com a popularização dos formatos de compactação de áudio digital, como o MP3 e WMA

estão surgindo programas que fazem o mesmo que os CD Players profissionais para DJs e até CD Players capazes de reproduzir estes formatos contendo os recursos e efeitos tradicionais, fundamentais e outras novidades proporcionadas pelas novas tecnologias. Com isso o áudio digital vem colocando o computador mais próximo dos DJs e claro, das casas noturnas, rádios, raves, etc.

A corrida tecnológica
estará sempre inovando
tudo ao nosso redor,
influenciando na forma de



viver e obviamente de fazer música. Não
adianta sermos conservadores ou
tradicionalistas, pois a qualquer momento seremos atropelados por

alguma novidade tecnológica. Como nada é perfeito, sempre haverão prós e contras, diferenças entre o velho e o novo. Um pouco de bom senso ajudará na adaptação tecnológica. E além do mais, cabe a cada um escolher o que mais se encaixa às suas necessidades. Os fabricantes estão desenvolvendo equipamentos e softwares cada vez mais sofisticados e poderosos para os consumidores mais exigentes. De olho nos amadores ou menos exigentes, as empresas despejam no mercado uma imensa variedade de modelos mais econômicos e menos sofisticados. Para ser um bom profissional não é necessário ter equipamentos top de linha, com vários efeitos e recursos ou etiqueta (marca). Uma boa marca facilita, mas o que importa mesmo é o seu conhecimento, principalmente o musical, habilidade e criatividade.



Softwares e controladoras profissionais de mixagem para DJs

Para falar de softwares de mixagens para DJs, não poderia deixar de falar sobre diversos outros assuntos ligados a eles. Aqui está um resumo o mais detalhado possível. Caso tenha maior interesse pelo assunto, pesquise mais e/ou consulte um de nossos instrutores. Existem vários softwares/programas de mixagem, e tal como nos equipamentos tradicionais, cada um oferece os mais variados recursos, efeitos, sensibilidades, qualidade, confiabilidade e preço. Os softwares apresentam vantagens e desvantagens assim como os equipamentos tradicionais, inclusive em relação a estes. Mas será que algum dia, algo será perfeito e agradará a todos? Com o avanço tecnológico em diversos setores principalmente nos ligados aos chips mais poderosos, menores e sistemas mais inteligentes, uma das maiores vantagens em utilizar os softwares fica por conta da facilidade de transporte, pois é possível transportar vários equipamentos e repertórios completos em dois cases ou somente em um. Muitos profissionais por não conhecerem mais profundamente os computadores não confiam na estabilidade e durabilidade deles, porém uma máquina montada com componentes de boas marcas tem a mesma confiabilidade e gera qualidade até superior a de cd player, mixer convencionais de boas marcas, enquanto computadores e componentes de marcas genéricas podem apresentar baixa qualidade e credibilidade, como equipamentos convencionais de baixo custo. É importante lembrar que confiabilidade e resistência dependem da qualidade e configuração dos componentes do computador e de cuidados, como manutenção preventiva que qualquer equipamento mecânico, elétrico e/ou eletrônico merecem, para manter a estabilidade e até aumentar sua vida útil, portanto os computadores não se diferem de qualquer outro equipamento. Assim como devemos ter sempre peças sobressalentes para reposição ou equipamentos reserva para eventualidades nos sistemas tradicionais, devemos também ter sempre sobressalentes, prontos para uso, de algumas peças mais importantes, ou que apresentam problema com maior freqüência em computadores. Quanto ao transporte dos equipamentos, devem ser feito em malas especiais, resistentes, anti-choques, denominadas de cases, assim como qualquer outro equipamento. O custo ainda é alto, porém as facilidades e os recursos apresentados em um único equipamento podem compensar os investimentos, e se bem aproveitados, os custos ficam muito menores que parecem. O investimento pode se tornar bem menor por causa de amplo aproveitamento dos recursos, pois além de usar o computador para mixagens e performances ao vivo, poderá usá-lo em diversas outras tarefas, em qualquer lugar, tais como, estúdio para criar suas produções, e até como escritório para controlar investimentos e finanças, se comunicar com clientes, etc. Um equipamento só se torna caro quando é mal aproveitado (sub utilizado).

Técnicas Avançadas e Efeitos

Botão Off – se você usa toca discos pode terminar o som apertando o off no toca discos, é uma forma muito boa de mixar ou finalizar seus sets.



O Brake – a maioria dos toca discos tem o botão stop, quando a música estiver tocando pare-a abruptamente com o botão stop, isso vai gerar um som parecido com o som da freada de um carro, esse efeito pode ser utilizado tanto no meio da música, como também, no final de uma mixagem.



O Back Spin – muitos DJs utilizam o back spin em suas mixagens, este efeito funciona como uma puxada, quando a mixagem estiver no final, o disco que está saindo, ou seja, acabando, com a mão puxa o disco no sentido contrário.

CUT – o CUT é bem simples, ele funciona como um corte na música, ele é efetuado com os faders ou o crossfader em movimentos de vai e vem que possibilita este corte na música.

Hoje em dia os efeitos são um diferencial nas mixagens, é uma forma do DJ mostrar sua criatividade, possibilita também uma transformação na música original, dando mais riqueza na apresentação e performance do DJ.

Os efeitos podem ser executados na mixagem com mixers modernos que já vem com os efeitos no próprio aparelho ou com processadores/caixa de efeitos externos.

RMX 1000 - Processador de efeitos



Abaixo relação de alguns efeitos e o que cada um faz:

- **Delay** – quer dizer em português “atraso”, função criar um atraso do som em relação ao sinal original.
- **Echo** – efeito de repetição, ou seja, o echo é uma reflexão de som que chega ao ouvinte pouco tempo depois do som verdadeiro, o intervalo de tempo é a distância extra dividida pela velocidade do som.
- **Pan** – efeito de divisão do som, como um Stéreo, ou seja, canal a e b.
- **Flanger** – o flanger é o efeito de *delays* opostos, que cria picos harmônicos com velocidades que podem criar vibrações com variações das ondas até sete.
- **Trans** – efeito de cortar/picotar o som.
- **Filter** – efeito que filtra as freqüências.
- **Phaser** – efeito de phase emprega atrasos muito curtos. Quando o sinal original é atrasado em relação ao sinal repetido ocorre um efeito conhecido por comb filter no qual as freqüências, cujos períodos estão diretamente relacionados ao tempo de atraso, são atenuadas e reforçadas devido ao cancelamento de fase.
- **Robot** – efeito de som robótico na música, procure utilizá-lo em vocais.
- **Reverb** – efeito físico gerado pelo som, esse efeito é a reflexão múltipla de uma freqüência, corre quando a diferença entre os instantes de recebimento dos dois sons é inferior a 0,1 s. Não se percebe um novo som, mas há uma continuação do som inicial.
- **Spiral** – simula um efeito de PAN misturado com Echo dando uma profundidade diferente.
- **Crush** – reduz os bits do som, dando uma impressão que a música está como se fosse dentro de um video game Atari;
- **Noise** – efeito muito comum de subida e descida;
- **Pitch** – muda o tom da música ou voz.
- **Space** – muito semelhante ao reverb mas com maior profundidade.
- **Dub Echo** – efeito echo convencional junto com filtro em low pass.
- **Sweep** – cria uma inversão de fases simplificada, dando uma característica diferente no som.

Técnicas de Scratch

1 click flare

Esse scratch começa com o fader aberto, o disco é movido e no meio do movimento o fader é fechado e aberto rapidamente, produzindo dois sons.

2 Click flare

Agora faça dois clicks para produzir 3 sons.

Baby Scratch

Com o fader aberto e o disco no ponto em que começa o som, mova o disco para frente e para trás.

Chirps

Comece com o disco no ponto que inicia o som, o som deve ser agudo e o fader aberto.

Mova o disco para frente e feche o fader gradualmente e então mova o disco para trás e abra o fader gradualmente para produzir dois sons. Quando pegar a coordenação básica faça rapidamente e mova o fader rapidamente.

Chirp Flare

É a combinação dos Chirps com o 1 click flare.

Clovers tears

Dois Tears para frente e dois Tears para trás, fazendo variações com o fader e combinações com o 1 Click flare, 2 Click Flare ou Crescent Flare.

Crab

Você precisa do seu dedo polegar relaxado e segurando o fader aberto. Bata com seu dedo indicador no outro lado do fader para cortar o som e então abra novamente o fader usando seu polegar depois rapidamente faça o mesmo usando todos os seus dedos.

Crescent Flare

Igual ao 2 Click Flare exceto por fazer 3 clicks em cada movimento, criando 8 sons(4 para frente 4 para trás).

Cutting

Mova o disco para frenre com o fader aberto, feche o fader para cortar o som volte com o disco para o ponto inicial e abra o fader quando o disco se mover para frente.

Dicing

Combinação entre Transform e Tears.

Drags

No começo,meio ou final de um scratch move o disco bem lentamente com o fader aberto.

Fades

Abaixe gradualmente o volume para fazer um efeito parecido com eco.

Lazers

Mova o disco com os dedos usando o fader.

Long Short Tips

Combinação de Baby Scratch com Tears, sem o uso do fader.

Marches

Combinação entre Baby Scratch e Cutting.

Needle Droping

Fazer o corte do som com a agulha do toca discos.

Original Flare

É um ponto fundamental para entender os Flares Scratch. Primeiro, flares começa com o fader aberto Segundo, deixe o disco se mover com o fader aberto e crie sons abrindo e fechando o fader. Diferentes Flares são criados com diferentes clicks – um ou outro numero de clicks ou a posição dos clicks irá determinar o som que irá produzir clicks - abrir e fechar o fader rapidamente.

Phazers

É parecido com o Lazer, mas no Phazer você move o disco com os dedos da mão direita e com a mão esquerda para o disco, produzindo diferentes tipos de sons. Pode-se também combinar Lazers com Phazers.

Reverse Cutting

O mesmo processo do Cutting, mas ao invés de mover o disco para frente mova-o para trás.

Scribbles

Pressione levemente o disco, tensione seu braço para faze-lo tremer. Movimente o disco rapidamente para frente e para trás.

Swipes

Esse movimento produz o mesmo som do 1 Click Flare, mas sem o uso do fader.

Quando mover o disco para frente pressione-o para que faça um efeito (tipo um corte no som) e ao move-lo para trás repita o mesmo movimento.

Tears

Com o fader aberto move o disco para frente (como no baby scratch), e então puxe o disco para trás em duas diferentes partes, criando assim 3 sons.

Tips

Mova o disco para frente e para trás em movimentos bem curtos e rápidos.

Transformer

Produz um longo som tipo 'aaahh'. Comece com o fader fechado e o som no ponto para tocar, deixe o disco girar e quando estiver girando abra e feche o fader quantas vezes quiser.

Waves

Faça com a mão um movimento parecido com uma onda, move o disco para frente e para trás seguindo esse movimento e obterá ótimos sons. Não é necessário o uso do fader.

Zig-Zags

Deixe o disco girar e empurre-o com a mão esquerda, depois traga-o para trás com a mão direita.

O que é MP3 e para que serve?

MP3 - MPEG LAYER 3 (3a. camada do formato de compactação de vídeo MPEG1), mais conhecido como MP3, é um formato de áudio compactado do MPEG (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 ou no formato WAV (wave) no HD (Disco Rígido) do computador consome mais de 10MB por minuto, enquanto um arquivo MP3 com a mesma qualidade consome aproximadamente 1MB por minuto. O formato MP3 é obtido passando-se um arquivo de áudio tipo wave em um programa conhecido como encoder/compactador. Para efeito de curiosidade, um cd rom pode conter aproximadamente 10 horas de áudio stéreo. Você poderá reproduzir os arquivos MP3 utilizando um dos mais variados programas players, ou um dos equipamentos descrito abaixo para casa, carro entre outros.

O mercado da música, legalidade e pirataria

A Internet é o principal responsável pela divulgação do MP3, trazendo felicidade a alguns e tristeza a outros. Novos artistas apostam na Internet para divulgar seus trabalhos para o mundo em sites especializados. Algumas gravadoras se preparam para vender músicas on line possibilitando comprar música de qualquer país, de diferentes ritmos e estilo, disponível pelas mesmas. Porém outras gravadoras são contra o MP3, pois todo sucesso deste formato se deve justamente pela facilidade de se encontrar e baixar em sites da internet, músicas não autorizadas e protegidas por leis de direitos autorais, sem autorização dos seus proprietários, mas que deixam os usuários muito felizes pelo baixo custo (grátis). Outra classe que anda preocupada são as lojas de cds, principalmente as especializadas. Preocupam-se não só com a pirataria, mas também com as gravadoras, que como foi dito há pouco, pretendem vender seus produtos on line, provocando assim queda nas vendas das lojas. Porém, como algumas gravadoras, já existem lojas vendendo ou se adaptando para vendas on line. Quem está ganhando muito e vibrando, é o usuário, com preços baixos (quando não de graça) e com a possibilidade de adquirir só o que lhe interessa, de qualquer parte do mundo. Converter seus discos (cds e/ou vinis) para mp3 e/ou baixar músicas neste formato da internet não é crime, desde que seja para o seu próprio uso. O crime se dá quando distribuímos essas músicas sem autorização dos seus legítimos proprietários, se caracterizando, pirataria. A pirataria como sabemos, não é coisa só do mundo virtual. Ela também acontece no mundo real, porém em menores proporções. Mas as venda e os lucros também serão menores se comparados com o promissor comércio eletrônico. Quanto ao comércio, ninguém precisa

se preocupar, pois ele continuará existindo, só que mudará sua forma. Simplesmente teremos apenas que nos adaptar. Deveríamos estar acostumados com revolucionárias mudanças provocadas por lançamentos tecnológicos. Se não nos adaptarmos, a evolução tecnológica nos engole.

Proliferação do MP3 fora do computador

Muitas empresas estão apostando neste formato de áudio e muito em breve, todos teremos algum tipo de player de MP3, como um walkman ou cd player, mesmo que não tenhamos um computador, pois sua rápida evolução e maturidade permitem sua independência referente ao computador. A cada dia aumenta a produção de chips com algoritmos de codificação e decodificação de MP3 possibilitando a fabricação de novos equipamentos.

ECAD

O Ecad, como seu próprio nome diz, é um escritório organizado pelas associações brasileiras de gestão coletiva musical que administram e controlam o Ecad, fixando preços e regras de cobrança e de distribuição dos valores arrecadados. Também são responsáveis por todas as informações cadastrais pertinentes aos seus titulares filiados, às suas obras musicais e aos seus fonogramas. Estas informações são enviadas ao Ecad a fim de alimentar seu banco de dados, possibilitando a identificação correta tanto dos titulares como de suas criações.

Ética Profissional / Comportamento / Direccionamento da carreira

O DJ tem que se acostumar com a sua postura profissional. Embora nosso trabalho seja divertir os outros, conseguimos nos divertir ao mesmo tempo, e para isso devemos ter as nossas responsabilidades:

- Sempre se portar bem e estar vestido de acordo com o ambiente;
- Respeitar os horários;
- Nunca esquecer o material de trabalho (fones de ouvidos são objetos de uso pessoal);
- Evitar bebidas alcoólicas durante a apresentação, afinal você é o responsável pela diversão dos outros, além de ser um prestador de serviços;
- Quando tiver dúvidas sobre o clube que vai tocar é sempre bom fazer uma visita para conhecer os equipamentos e o tipo de som que agrada ao público que a frequenta;
- Não toque de graça, valorize a sua profissão e faça com que ela lhe renda frutos financeiros;
- Sempre tratar todos com respeito, nesta profissão carisma é fundamental.

Quanto mais variáveis forem as músicas do case do DJ mais portas se abrirão ao longo de sua carreira (baladas, casamentos, aniversários, desfiles de moda, inaugurações de lojas, coquetéis e em vários outros lugares.)

Aconselhamos não ter em seu case músicas com baixa qualidade (recomendamos músicas com 320 kbps).

Listamos importantes sites para pesquisa e compra de músicas.

<http://www.beatport.com>
<https://www.shazam.com/charts>
<https://hypeddit.com/charts>
<http://www.junodownload.com>
<http://www.juno.co.uk>
<http://wwwitunes.com>
<http://www.trackitdown.net>
<https://play.google.com/store/music>

Fontes de atualização e informação:

<http://www.djsound.com.br/>
<http://www.residentadvisor.net>
<http://djmagbr.com/>
<http://mixmag.com.br/>
<http://www.housemag.com.br/>
<https://www.shazam.com/charts>
<https://www.1001tracklists.com/>
<https://hypeddit.com/charts>

Revistas:

DJ Mag Brasil
Mix Mag Brasil
DJ Sound
House Mag