

KOMPENDIUM

DJ



Utviklet av AKKS Norge - med støtte fra Musikkens Studieforbund
Tekst og faglig innhold: Kasper Lygre Gulbrandsen
AKKS - for likestilling og mangfold i musikklivet
akks.no

FORSIDEFOTO: KRISTOFFER ØEN

AKKS-PEDAGOGIKK

AKKS-kursene er basert på spilleglede, og vi ønsker at spillingen skal starte så tidlig som mulig. Ved å utøve "learning by doing" opplever kursdeltakere raskere mestring, og får selv laget egne knagger teori og teknikk kan festes på. AKKS skal være et sted hvor alle skal få samme muligheter, uansett nivå, ambisjon og forutsetning, får lære og utøve musikk. Musikken skal være et verktøy for å lage forbindelser mellom mennesker, oppfordre til mestring og skape glede. Dette ser vi på som et viktig verktøy for å forbedre likestillingen og mangfoldet i musikklivet.

SILLEGLEDE - Å FOKUSERE PÅ PROSESSEN OG MESTRING

Hvordan lærer du best å sykle? Jo, du setter deg på sykkelen og prøver deg frem! I AKKS ønsker vi at det skal være kort vei til mestring. Ved å bli kjent med instrumentet og tidlig lære å bruke det, får du begynt spillingen raskt selv er det lettere å ta til seg teori og teknikker. Det er ikke alt du får til første gangen, og det er det heller ingen som forventer. Du lærer i ditt eget tempo, det viktigste er å ha det gøy! Og om du har et visst bilde av hvordan det skal høres ut - husk at det ikke er noen fasit på musikk.

Når du raskt kommer i gang med spillingen, er det også lettere å starte å spille med andre. Vi mener at å spille med andre gir god forståelse for samspill og er svært motiverende på lang sikt.

Det å lære seg et instrument som en reise. Du trenger ikke oppnå et spesifikt mål i løpet av en viss tid. Nyt reisen og mestringsfølelsen for hvert skritt du tar. Det er jo det å lære seg noe nytt som er spennende, og du blir jo egentlig aldri ferdig utlært

TRYGT OG MOTIVERENDE LÆRINGSMILJØ

Hos AKKS skal det være rom for å prøve seg fram, feile, stille spørsmål og vokse. Vi har alle forskjellige forutsetninger og måter å lære på, og vi må jobbe sammen

for å skape et miljø hvor dette er mulig. Du utvikler deg i ditt eget tempo, så om det er noe du ikke føle deg komfortabel med er det greit å si ifra til instruktøren. Instruktøren er der for deg, og skal være en veileder som kan hjelpe deg til å beherske instrumentet. Både deltakere og instruktører har sammen ansvar for sette rammen for et trygt og motiverende læringsmiljø.

NORMKRITISK TENKING

Hos AKKS ønsker vi å sette fokus på normkritikk. Normkritikk handler om å utfordre normene vi møter i hverdagen. Normer er uskrevne forventninger eller regler i samfunnet. En norm er altså en forventning mange har til samfunnet for å enklere plassere og forstå hvordan samfunnet er bygget opp.

Tenker du på en rørlegger, ser du kanskje for deg en mann? Man har kanskje et bilde over hvordan en familie ser ut? Men det er ikke nødvendigvis slik. Bryter du en norm, kan du oppleve å at du blir "straffet" for dette. For eksempel om du sniker i køen, så får du stygge blikk. Ved å bli bevisste på normer og privilegiene og begrensningene som følger med dette, kan vi være med på å endre dette i samfunnet vårt. Du driver med normkritikk både når du er oppmerksom på og bevisst handler for å utfordre normene.

Som du ser finnes det flere normer i samfunnet som kan begrense livene våre, og disse finner vi også i musikklivet. Innenfor musikken har man gjerne sterke normer og forventninger, blant annet til musikere. Søker du for eksempel opp trommeslagere på nett, finner du kanskje et ganske ensformig bilde av en spesifikk gruppe mennesker, med lite variasjon. Ved å utfordre normene gir vi plass til personer som faller utenfor normen, og skaper et rikere og mer mangfoldig musikkliv. Kjønn, seksualitet, alder, etnisitet, funksjonsevne, religion, sosial status og klasse skal ikke spille noen rolle når det kommer til å utøve og lære musikk. Nettopp derfor er det viktig for oss å utfordre disse normene, slik at alle får en sjanse til å delta i musikklivet på sine premisser.

DJ

noun

/ˈdi: dʒeɪ/

/ˈdi: dʒeɪ/

(also deejay)

a person whose job is to introduce and play recorded popular music, on radio or television or at a club, party, etc. (the abbreviation for 'disc jockey')

DJ VS PRODUSENT

En DJ er en person som spiller av allerede innspilt musikk for andre mennesker. En produsent er en som lager musikk fra bunnen av. Disse to begrepene blandes ofte. Dog er det ofte slik at de som lager sin egen musikk ofte lettere får DJ-jobber da det er lettere å nå ut til et større publikum med én låt enn en hel DJ-miks. Produsenter trenger ikke nødvendigvis å ha noen DJ-ferdigheter for å få DJ-jobber, da en DJ er ikke en beskyttet tittel og sier ikke noe om ferdighetsnivået til vedkommende.

KORT HISTORIKK OM UTVIKLINGEN AV DJEN SOM MUSIKKFORMIDLER

Historisk sett hadde den klassiske DJen før i tiden en mye sterkere rolle innenfor musikkformidlingen i samfunnet. Før internett var man prisgitt radio, TV, aviser og tidsskrifter til å definere hva som var kul musikk. Størsteparten av befolkningen

brakte ikke nødvendigvis så mye av fritiden sin på å bestille musikk-kataloger fra utlandet eller å følge med på nyhetsbrev fra plateselskaper. Ei heller oppsøkte de i stor grad musikkfestivaler og platebutikker i utlandet for å utvide sine musikalske horisonter. DJen var den som alltid var oppdatert på hva som bevegde seg i musikkens verden og formidlet dette via enten radio eller nattklubber. Nattklubbene var ganske selektive i sin DJ-stall og det var et veldig strengt hierarki på hvem som fikk spille. Det var og en del motstand i form av tilgjengelighet og kostnader på utstyr for å mestre DJ-ferdigheter. Man måtte få tak i "den rette musikken" på vinyl, man måtte både få tak i utstyr og lære seg teknikkene for det meste på egenhånd. Når man så klarte å spille inn en mixtape og leverte den under en audiens hos bookingsansvarlig så ble den finkjemmet for tekniske feil og musikkutvalg.

Etter internett har det forekommet en enorm demokratisering innenfor musikkformidlingen. Både hva angår tilgjengelighet som konsument men også som utøver. Nå kan man som relativt ung plutselig en dag på YouTube oppdage helt ny musikk man aldri tidligere har hørt hos de etablerte mediehusene. Man er ikke avhengig av noe annet enn internett for å utvide sine musikalske horisonter. Det som før krevde titusenvis av kroner og minst ett år med intens dedikasjon kan nå lastes ned fra nett og produseres på en ettermiddag uten å ha inngående kunnskap til fenomenet på forhånd. Det er kun dine internett-ferdigheter som setter begrensningene.

Internett har påvirket DJ-ens rolle radikalt, heldigvis for det meste positivt. For 30 år siden var din sound som DJ avhengig av hvilke fysiske platebutikker du handlet i. Dersom du hadde vært på ferie i Belgia og snublet over noen unike platesjapper der så stilte du ganske sterkt i forhold til vennen din som fremdeles var avhengig av de lokale platebutikkene der dere bodde. Nå kan man sitte på en fjelltopp i Guatemala og avhengig av nettverket ditt kan du laste ned hva som helst. Den geografisk begrensede sounden er nå så og si utryddet.

Det at elektronisk klubbmusikk endelig har blitt en allment akseptert sjanger har bidratt til et enormt person-fokus rundt de mest kjente DJene. Men det er nå sånn populærmusikken fungerer uansett hvilken sjanger man snakker om.

En DJ spiller av ferdig innspilt musikk. Dersom man også lager egen musikk så kan man spille av den og selvfølgelig, men man spiller ikke musikken live, man spiller den av fra et medie som vinyl, harddisk, SSD eller CD.

En produsent/beatmaker er en person som produserer musikk. Popularitet er ikke synonymt med faglig integritet. Faglig integritet er ikke synonymt med at noe er interessant å høre på.

TIPS

Det beste trikset å ha opp i ermet som en DJ er veldig enkelt: spill utelukkende bra musikk! Det er der 90% av DJs ødelegger for seg selv. De glemmer rett og slett å spille kul musikk. Det holder ikke med at musikken din er interessant eller progressiv. Den må være bra.

DE POSITIVE SIDENE MED Å DRIVE PÅ MED DJING

- Jobben din er å formidle musikkglede.
- Du får betalt for å spille favorittmusikken din og drikke vin (eller eplejuice).
- Du kommer til å møte utrolig mye engasjerte folk som driver med noe de virkelig brenner for.

DE NEGATIVE SIDENE MED Å DRIVE PÅ MED DJING

- Det kommer til å bli helt totalt krise å gå på et utested hvor de har ansatt middelmådige DJs.
- Det blir fort ganske dyrt med utstyr og musikk desto bedre du blir.

UTSTYR

Det er ikke nødvendig å kjøpe fullt DJ-utstyr når du starter. Bruk øvingsutstyret hos AKKS og på spillesteder før du tar den endelige avgjørelsen om hva som passer for deg. En annen snedig løsning på anskaffelse av DJ-utstyr er å danne et DJ-kollektiv hvor hvert enkelt medlem kjøper hver sin komponent og deler på utstyret. Husk å gjøre tydelige avtaler om disponering av utstyret dersom man skal gjøre noe slikt.

DJ-utstyr er ikke billig, men det trenger heller ikke koste 50 000 kr dersom du kun ønsker å øve hjemme. Det viktigste med utstyret du velger hjemme er at det ikke lager trøbbel for deg når du ender opp på spillejobb. Bruk heller litt ekstra penger på å kjøpe Pioneer-spillere og så kan man heller spare litt på mikser og headset. Bruktprisen på DJ-utstyr er ikke alltid så mye lavere enn nypris, så dersom du finner ut av DJing ikke helt var din greie så er det ikke snakk om noen økonomisk belastning dersom du ender opp med å selge det videre.

Eksempel: Dersom man kjøper noen billige Numark-spillere og blir vant med de så er det i utgangspunktet flott. Problemer kan likevel oppstå når du endelig får deg en spillejobb på en klubb så vil ikke du være vant med Pioneer-utstyret de har og vil måtte bruke mye tid på å endre innøvde rutiner da Pioneer og Numark har to forskjellige måter å lage cue-points på.

BESTANDDELER I ET KOMPLETT DJ-SETUP:

Man trenger to stykk medie-avspillere (CDJs), DJ-mikser, headset og høyttalere for å ha et komplett DJ-setup.

DJ-KONTROLLER

En *DJ-controller* er et alt-i-ett DJ-kit. Den har samme funksjon som to CDJs og en mikser. Det eneste man trenger ved siden er en laptop, høyttalere og et headset så er man klar for å spille på fest eller utested.

- Pioneer DDJ-SB3
- Pioneer DDJ-400



Dette er de rimeligste modellene til Pioneer. De inneholder alle grunnleggende funksjoner man trenger for å komme godt i gang med DJing.

Både Roland og Native Instruments lager meget anstendige DJ-kontrollere, men jeg ville anbefalt å gå for Pioneer da det ligger nærmeste utstyret du vil møte i en live-setting.

MEDIE-AVSPILLER

Dette er en enhet som spiller av musikk fra enten CD eller USB-minnepinne. Man trenger minimum to stykker dersom man skal ha et setup man kan mikse på, slik at du har én til hver medie-avspiller..

PIONEER CDJ-350

Dette er den enkleste av den nyeste generasjonen til Pioneer sine medie-avspillere. Man kan også gå på for eksempel finn.no og søke på eldre modeller. Kvaliteten og oppsettet har holdt seg ganske likt, og som nybegynner vil eldre utgaver av Pioneer med USB-inngang gjøre susen.

DJ-MIKSER

En *DJ-mikser* brukes hovedsaklig til å kombinere musikken fra de to medieavspillerne som er koblet til. DJ-miksere til hjemmebruk trenger ikke være like avanserte som de som finnes på spillesteder, men sørg for at du har to kanaler og 3-bånds EQ (Equalizer). Produsenter som Allen & Heath og Rane anbefales spesielt, og imens har de billigste merkene som f.eks. Behringer en tendens til å ha litt upresise komponenter.

Pioneer sine topp-miksere er industristandarden. Pioneer sine miksere er designet for en veldig allsidig bruk, og har derfor ganske mye ekstra utstyr og effekter som f.eks. techno-DJs ikke trenger.

HODETELEFONER

Det som skiller DJ-hodetelefoner fra vanlige hodetelefoner er i hovedsak to ting: lydisolasjon og EQ. Når man spiller på en nattklubb og skal *cue* en låt så trenger man å isolere ut så mye bakgrunnsstøy som mulig. DJ-hodetelefoner er ikke ment for å ha ekstra mye bass i seg da det vil gjøre det vanskelig å balansere lydbildet. Pass på at DJ-headsetet sitter godt på hodet, har lang nok kabel, og er slitesterkt.

Headset som Sennheiser HD-25 og Technics DJ1200 anbefales spesielt, og Pioneer er også et godt alternativ selv om de ikke alltid er like slitesterke. Til DJing anbefales ikke headset som Koss Portapro, Beats by Dr. Dre eller headset som går rett inn i øregangen.

VALG AV HØYTTALERE

Høyttalerne brukes i kombinasjon med headset for å høre både hva publikum hører og hva du mikser sammen. PC-høyttalerne gjør jobben godt, men etter en stund kan det være lurt å investere i høyttalere med et renere lydbilde.

STUDIOMONITORER VS VANLIGE HØYTTALERE

Dersom du tenker å prøve deg på musikkproduksjon videre så er studiomonitorer hendig. Studiomonitorer sin oppgave er å spille av så "flat" lyd som mulig. Det vil si at formålet deres er ikke å gi den mest fornøyelige lytteopplevelsen, men heller å spille av musikken uten å pynte for mye på lydbildet. Dette betyr absolutt ikke at studiomonitorer ikke høres bra ut.

En populær studiomonitor til deg som er på budsjett er **KRK Rokit RP-6**.

Om du vil gjøre en større investering er kanskje **Genelec** noe for deg.

OM HØYTTALER-TYPER: AKTIVE VS PASSIVE HØYTTALERE

En *aktiv høyttaler* har en innebygget *forsterker*. Det vil si at du kobler mikseren sitt output-signal direkte inn i høyttaleren. En *passiv høyttaler* trenger en egen forsterker for å kunne spille av lyd. En forsterker gjør lyden, eller signalet, sterkere, slik at lyden høres godt i rommet.

KABLER

Minijack til jack. Dette er en overgang fra vanlig headset-plugg til jack-plugg. De fleste DJ-miksere har kun jack-inngang for headset. Disse er det lett å miste, så det anbefales å bygge seg opp et lager.



RCA (phono) til minijack. Denne bruker man til å enten tilkoble f.eks en opptaker som Zoom H1 til REC-out (opptaker-utgang) på DJ-mikser (for å spille inn DJ-miksen= eller til å koble en smarttelefon til en linekanal på en DJ-mikser for å spille av lyd fra en smarttelefon.



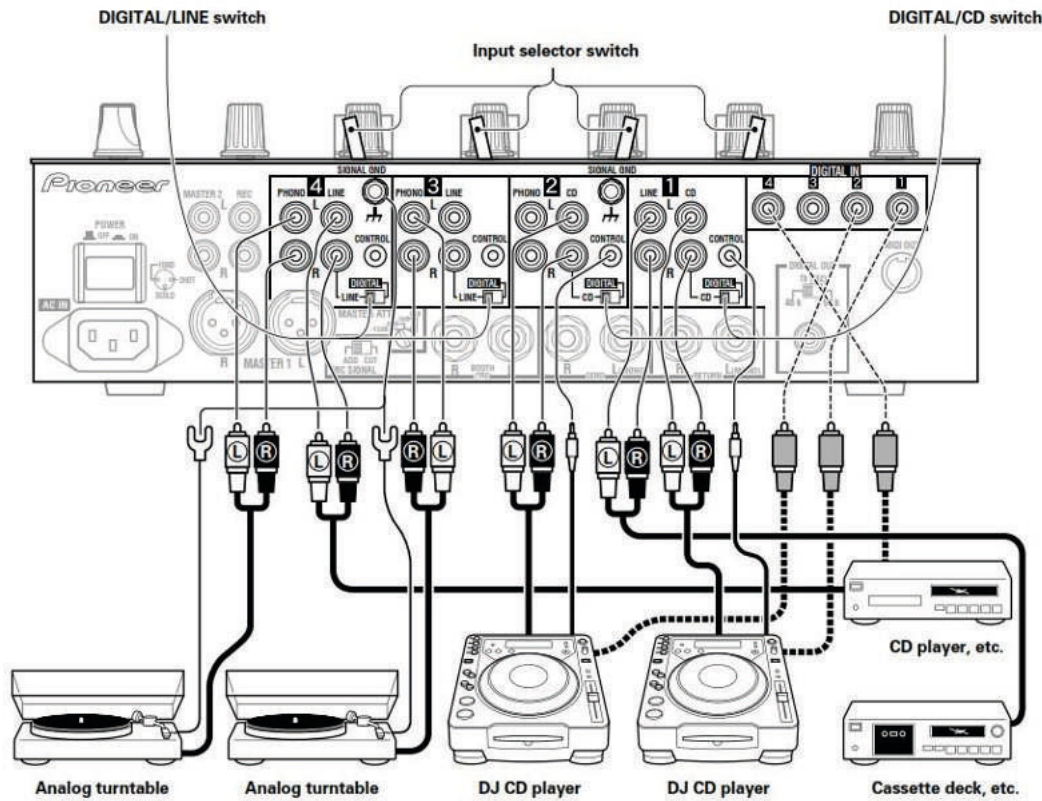
RCA (phono) stereo-kabel. Brukes for tilkobling av f.eks CD-spillere til DJ-mikser. Om du lurer på hvilken side som skal kobles hvor, er "Right is Red" en god huskeregel.



XLR-kabler. Brukes som Master-out (sender lydsignalene ut fra mikseren) når man skal sende lyd videre til en høyttalere, forsterker eller PA-mikser.

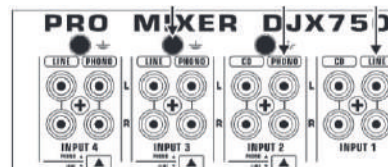


HVORDAN KOBLE OPP DJ-UTSTYRET



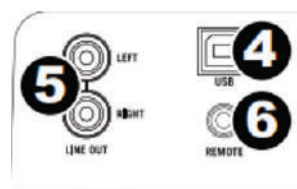
8

1. Mikseren plasseres mellom to CD-spillerne (eller evt. Vinylspillere) som vist over.
2. Koble så sammen CD-spillerne til mikseren med en RCA-kabel.
3. Plasser så RCA-kabelen i utgangen som heter «Line-input», rød og hvit på mikseren. Plasser den i CD om det er CD-spillere du har koblet til. Sett bryteren for kanalen på CD/LINE.
4. Den andre enden av RCA kabelen kobles til samme røde og hvite innganger på CD-spilleren. Denne kanalen heter «Line out».
5. Plugg så i strømforsyningen til mikseren og CD-spillerne. Skru så på mikser og CD-spillere.
6. For å få lyd kan du enten koble til hodetelefoner via en jack-plug, se bildet til venstre, og inngangen Phones på mikseren. Sørg for at DJ-settet også er koblet opp til eksterne høyttalere.



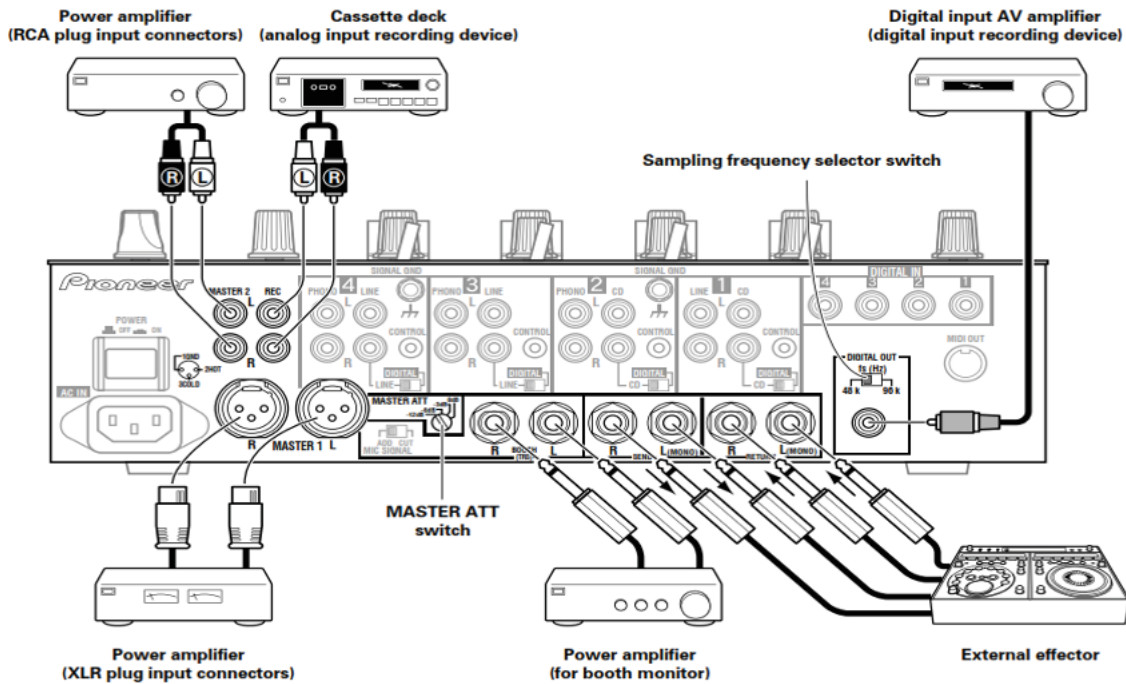
Headphones

The PHONES jack on the upper surface of the operating panel can be used to connect headphones with a Ø6.3 mm stereo phone plug.



Headphones

Under ser du baksiden på mikseren. Her kobler man til Master for å få lyd ut.



MIKSEREN

Mikseren er kjernen av ethvert DJ-sett. Nå som du har blitt kjent med dens funksjon, tar vi en nærmere titt på de ulike komponentene.



«LINE»/ «CD» / «PHONO»

Start med å sette bryteren riktig. Du kan velge mellom «Line» eller «CD», evt. «Line» eller «Phono». Her må du plassere bryter i henhold til hva du har koblet til. Har du koblet til en platespiller, som står i phono-inngangen bak, setter du denne bryteren i «Phono».



Om du plugger til CD-spiller må du sjekke at denne er koblet til med REC-kabel på «Line in» eller CD bak på mikseren, og at bryteren på mikseren er stilt inn på «Line-in». Man finner der en bryter der det står «CD/line» eller «Phono». Om man ikke får lyd ut fra mikseren kan det være at den er koblet feil.

TRIM/GAIN

Denne knappen stiller lydnivået på lyden inn i kanalen. Trim/ Gain sørger for at alle signaler som kommer inn i blanderen er av omtrent samme generelle volum. Veldig praktisk om man har låter med forskjellig lydnivå.



EQ

Signalet går så videre til EQ-kontrollerne. De fleste mikserer har en tre-bånds EQ med knotter for *diskant* (high), *mellomtone* (mid) og *bass* (low). Hver av disse knottene tillater deg å justere nivået på kanalen. Om du for eksempel synes det er for høye skarpe, lyse toner, skrur du ned "high".



Disse kontrollene primært brukt for jevnere miksing.

Volum på kanalen

Lysene viser volum nivået på kanalen.

CUE-KNAPPEN

Ved å trykke Cue-knappen velger man hvilke kanal man vil ha i høretelefonene. På den måten kan du lytte til sporet uten at det går ut gjennom høyttalerne til publikum. Er flere Cue-knapper trykket ned samtidig, vil sporene bli mikset. Trykk på knappen igjen for å slutte og lytte til den kanalen.



KANAL FADER

Dette er en volum-kontroll som justerer volum ut på kanalen.

CROSSFADEREN

Crossfader er en horisontal fader som lar deg gjøre jevne overganger mellom et par av kanalene ved å skyve kontrollen fra side til side.



- Når crossfader er skjøvet helt til høyre er det bare et kanalsignal som bidrar til mix.
- Når crossfaderen er helt til venstre gjelder det samme for den andre kanalen.
- Når crossfader er i midten vil dansegulvet høre begge kanaler.

Bruk Assign A og B knappene for å sette en kanal til hver av sidene på crossfaderen. Noen ganger (spesielt i overganger mellom sporene) må du tydelig høre hva som spilles.

MASTER VOLUME

For å justere lyden ut bruker du Master level.

Under er lys som indikerer lydnivået ut.

Til slutt finner du balance, som justerer balansen på hvordan fordelingen mellom høyre og venstre høyttaler høres ut i rommet.



BPM-TELLER

Beat-knappen lar deg justere beaten opp eller ned. Pil oppover dobler beaten, mens pil ned halverer beaten.



AUTO/TAP

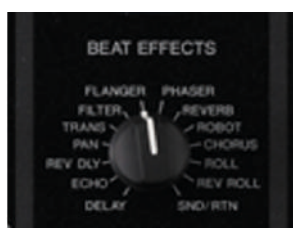
Auto – mikseren teller BPM automatisk. Tap- BPM kalkuleres manuelt ved å trykk TAP.

TAP

Ved å trykke ned denne knappen måles låtens BPM.

BEAT-EFFEKTER

Denne lar deg velge effekter som kan legges på de ulike kanalene.



HVORDAN TA VARE PÅ DJ-UTSTYRET

- Aldri beveg drikke over DJ-gear. Sånn helt seriøst. Ikke gjør det. Og ikke la andre gjøre det.
- Dersom du har eget utstyr og ikke bruker utstyret over tid så bør du dekke det til for å unngå oppsamling av støv. Man får ganske hendige plast-profiler fra produsenten Decksavers hos for eksempel Juno.co.uk. Men en hvit duk gjør også samme nytten.
- Dersom du har eget utstyr og skal flytte mye rundt på DJ-utstyret så skaff deg flightcaser! De fleste store forhandlere av DJ-utstyr selger også flightcaser som er spesiallaget for de mest utbredte modellene. De koster litt, men de koster ihvertfall mindre enn å kjøpe nytt utstyr.

BEGYNN Å SPILE

SETTE OPP DJ-UTSTYRET

Finn et stødig bord. Sørg for at utstyret er plassert høyt nok slik at du ikke trenger å bøye ryggen. Prioriter riktig høyde, ryggen din vil takke deg.

Arranger utstyret i rekkefølge:

CDJ – mikser – CDJ, slik at man har mikseren i midten av CDJ-ene.



CDJ

På baksiden av CDJ vil man finne et tilkoblingspanel med mange ulike inputs. På en CDJ er det to ting man alltid må få meg seg i oppsettsfasen: strøm og lyd. En CDJ er en enhet som generer lyd og sender det videre til en mikser for videre behandling. Altså man ser da etter en "output". Kablene her heter RCA men omtales oftest som "phono-kabler". De fleste moderne CDJs har også mulighet for å koble i en nettverkskabel for kommunikasjon mellom to CDJs.



MIKSER

Mikseren sin jobb er å motta lydsignal fra eksterne mediespillere (CD-spiller, USB-spiller, platespiller, MP3-spiller, mobil etc). Mikseren behandler lydsignalene og sender sluttproduktet videre til enten en forsterker, recorder, høyttaler eller hva som helst som kan motta lyd.

EKSEMPLER PÅ ULIKE DJ-MIKSERE: *Pioneer DJM800*



Numark DXM01

NB: På Numark DXM01 har man en funksjon på kanalene som finnes i enkelte andre modeller utenfor Pioneer-serien. Her har man en egen bryter på phono-inngangen på hver kanal hvor man kan velge mellom phono og LINE-signal.



HVORDAN FÅ LYD I SETTET

Rekkefølge strøm på/av: Høyttalere slås på sist. Høyttalere slås av først. Hver gang man slår på en mikser eller CDJ så vil det komme et lite smell i signalgangen. Dersom utstyret er koblet opp for å sende lyd så sendes dette signalet til høyttaleren for avspilling. Dersom dette er et stort anlegg eller anlegget står på høyt volum så kan dette enten gi hørselsskade eller skade på utstyr. Unngå dette.

SJEKKLISTE FOR Å FÅ LYD I MIXEREN:



1. Ta ned alle fadere og skru ned mastervolumet helt.
2. Sjekk at CDJ avspiller musikk. Sett på en låt. Dette finner du informasjon om i "Hvordan bruke en CDJ-seksjonen"
3. Sjekk at input select er satt på riktig input (CD/LINE). Hver kanalstripe er markert med et tall fra 1 til 4. Hele stripen korresponderer med det du kobler inn på baksiden av mikseren.
4. Sjekk at trim ikke er skrudd helt ned. Normal posisjon bør være posisjonen klokken 9. Under ingen omstendigheter bør den gå over klokken 1. Dersom den trenger det så bør du fikse opp i hvorfor inn-signalet fra CDJ (eller annen medieavspiller) er så svakt.
5. Sjekk at alle EQ-knotter står på klokken 12.

6. Sjekk at crossfader ikke er aktivert. Sett den på "THRU".
7. Når låten fra CDJ spiller av så bør du se aktivitet i LED-meterne på kanalen. LED-meterne er den lys-stripen på venstre siden av kanalstripen med grønt, gult og rødt lys. De viser signalstyrken. Spol frem i låten til det heftigste partiet og juster trim til at maks to gule lys blinker. Er lysene røde er du i faresonen. Det er gøy å spille høyt, men det er ikke gøy med hørselsskader.
8. Skru opp kanal-fader. Dette kontrollerer lyden ut.
9. Sjekk at det er aktivitet i LED-meteret på master-kanalen. Her skal det være aktivitet i begge meterne da dette viser stereo-signal. Sjekk at "balance" står på klokken 12. Dersom signalet ikke er balansert så gå tilbake og sjekk at alle RCA-kablene sitter skikkelig i. Det som oftest er problemet her er slitte/defekte kabler.
10. Koble i headsettet ditt. Her må du bruke en jack-plugg ved mindre du har et headset som har dette som default tilkobling. Sjekk at det er lyd i headsettet ved å aktivere "cue" på kanalen.
11. Skru ROLIG opp mastervolumet.

Fremdeles ingen lyd? Sørg for at:

- alle kabler står godt nok i / ikke er defekte
- alt er koblet til strøm og er slått på
- du har koblet til riktig kanal
- filter/effekter/send ikke er aktivert

BEATMIXING / BEATMATCHING

Beatmatching er noe av den viktigste kompetansen en klubb-DJ har. Ved Beatmatching tilpasser man tempo på to separate spor / låter slik at rytmene treffer hverandre i et synkronisert møte. Dette gjør at de to sporene kan spilles sammen i kor og skaper en illusjon av å spille bare ett spor. Dette er grunntanken bak miksing.

BPM OG TAKTSYSTEM

Enhver låt har sin egen BPM. BPMen er bestemt av den som har laget låten. De fleste klubbmusikk-sjangere har uskrevne regler for hvilken BPM de opererer i. Beats per minute betyr taktslag per minutt. BPM er da antall taktslag låter har i løpet av ett minutt. 99% av all klubbmusikk er laget i et 4/4 taktsystem. Det vil i hovedsak si at arrangementet i låten er satt opp til å endre seg etter hvert 4, 8, 16, 32 eller 64 taktslag, vanligvis kalt bars. Eksempel: De fleste deep house-låter begynner med en kick og en veldig enkel, dronete melodi. Etter det har gått 32 bars vil det som regel komme inn en noe mer perkusjon i form av en hi-hat eller lett melodiske trommer. Etter 64 bars kan det gjerne dukke opp en enkel basslinje og flere melodiske elementer som bygger videre på grunnlaget som er satt fra introen.

Under er de mest typiske BPM-områdene ulike sjangere operer i:

Rap 80-105
 Tropical 105-120
 Deep House 110-125
 Tech House 120-128
 Dubstep 135-145
 Techno (moderne) 125-135
 Techno (klassisk) 130-140
 Drum & Bass / Jungle 168-185

En bemerkning man kan gjøre seg her er at de fleste sjangere holder seg innenfor et spekter av 10 BPM. Dette gjør at man kan endre tempoet på en låt i samme sjanger uten å totalt kverke de musikalske kvalitetene produsenten har jobbet med.

OM Å BRUKE EN CDJ



Desto mer avansert CDJ du kjøper deg, desto flere funksjoner har man å leke med. Det er dog sjeldent man ser DJs bruke noe annet enn de mest grunnleggende funksjonene. Alle CDJs bygger på de samme prinsippene og de grunnleggende funksjonene er de samme.

For å spille av musikk må man sette inn en musikkilde. En musikkilde kan være enten en CD eller en USB-minnepinne. CDen mates inn på bunnen av spilleren. Usb kobles til oppe til venstre. For å bla i mappene på en USB-minnepenn navigerer man med hjulet til høyre for displayet. På Numark finner man dette nede til venstre.

PITCH

Du vil finne en pitch slider på DJ utstyr som platespiller, USB DJ-controller eller CDJ. En pitch slider sin funksjon er å kunne justere BPM i en låt. Når pitch slideren står på 0 så er låten i sin originale BPM.



Dersom man flytter pitch slideren "oppover" i seksjonen hvor det står + så øker man tempoet. Dersom man flytter pitch slideren "nedover" i seksjonen hvor det står - så senker man tempoet.

I displayet på en CDJ har man to seksjoner som sier noe om tempoet. Den ene er BPM og den andre er tempo %. BPM er en digital

analyse og stemmer i 99% av tilfellene. Den opplyser om den faktiske BPMen. Tempo % sier noe konkret om hvor man fysisk har beveget selve pitch-sliden og sier ingenting som selve takten.

Den røde seksjonen hvor det står enten +6, +8, +10, +16, +50 forklarer hvor stor rekkevidde pitch-sliden skal ha. Mer presist forklart så angir den prosentvis rekkevidde fra låten sin grunn-BPM. Grunnen til dette er at % fra 0 er en mer presis avlesning da det kun sier noe konkret om avstanden. BPM er en analyse og er derfor ikke like presis. Det letteste her er å la den stå på den innstillingen som kommer opp når man slår spilleren da. Da er det et sjekkpunkt mindre å krysse av for hver gang du skal bruke DJ-utstyr. Pitch range bør i hovedregel være så liten som mulig, men +10 er helt greit å ha som standard. Dersom du er nødt til å bruke +16 så bør du vurdere å finne en annen låt å mikse inn. En tempoforskjell på over 8 bpm endrer såpass mye i låten av den høres "feil" ut.

Når man endrer BPM på en platespiller så endrer man også grunntonen. Når man drar opp pitch-sliden for å øke BPM så hører du at låten blir "lyser". Når man drar ned pitch slideren for å senke BPM så hører du at låten blir "mørkere". I den digitale verdenen med CDJs så kan man omgå dette. Master Tempo-funksjonen er en knapp som nullstiller grunntonen i låten til tross for at man endrer tempoet. Dette er for å unngå tonejustering. Denne funksjonen er ikke alltid like nøyaktig, og blir ganske upresis utover +/- 6 bpm. Sett gjerne pitch-range på så stor range som mulig, aktiver "Master Tempo" og dra opp pitch-sliden på full +. Gjerne bruk en melodisk låt med vokal. Da vil du høre hvordan det kan bli.

LA OSS BEATMATCHE! EN ØVELSE I 4 STEG

STEG 1: GJØR DEG KLAR

Få lyd i headsettet. Grunnen til at man har headset er at man som DJ ønsker å gjøre alt av forarbeidet med synkronisering uten at publikum blir forstyrret av det. Det eneste publikum skal høre er en sømløs flyt av musikk. La oss si nå at du spiller av en låt på kanal 2. Dette er låten som går ut til publikum. Du skal nå mikse inn en låt fra kanal 1. Begynn med å trykke på play på låten du har valgt å mikse inn. Sørg for å ha kanal-faderen helt nede slik at ingen lyd slipper ut til master-out. På kanal-stripen på mikseren er det en knapp markert med "cue", trykk på denne. Sørg også for at volumet på headsettet er skrudd helt ned for å unngå hørselsskader dersom volumet er justert for høyt. De fleste mikserne vil også ha en cue-master balanse som betyr at man i headset kan balansere mellom cue-kanal og lyden som går ut av mikseren. Det letteste er å ha denne 100% på cue for å minimere forstyrrende lyd fra mastersignalet. Man har uansett anlegget som spiller av master-signalet.

STEG 2: FINN CUE-PUNKTET DU VIL SPILLE FRA

Et *cue-punkt* er tidspunktet i låten du starter låten fra. De fleste klubbblåter begynner rett på sak med en takt. Dog finnes det låter hvor dette ikke er tilfellet. I sistnevnte tilfellet må man da spole frem til første takt.

Sett begge CDJ-s på "remain" for visning av tid. Det du trenger å vite som DJ er hvor mye/lite tid du har igjen før låten stopper og det blir stille.

Sørg for at A.CUE (*auto cue*) er markert i displayet. Dette sørger for at spilleren oppfører seg som en DJ-spiller fremfor

som en vanlig musikkavspiller. Den vil automatisk stoppe avspilling når ett track er spilt ferdig og den vil automatisk både stoppe opp avspilling og lage et cue-punkt helt i starten på hver låt som velges.

Det som er viktig her er at du ikke bare har et punkt å starte fra, men også at dette punktet korresponderer korrekt i forhold til 4/4 taktsystemet. Dette er fordi låtene skal ligge presist oppå hverandre. En tidkrevende men presis måte å finne ut av om cue-punktet ditt er korrekt på er å telle taktslag fra det. Trykk på play og tell takter. Progresjon i låten skal komme på hvert 9,17 eller 33 taktslag. Dette er fordi progresjonen går i sykluser på 4, 8, 16, 32 og 64. Man må altså komme seg gjennom en syklus for å begynne på en ny. Med progresjon menes da nye elementer som er vedvarende som for eksempel en basslinje, en melodi eller et perkusjons-element. Det kan godt være at produsenter på det 6. taktslaget flottes seg med noen ekstra skarptrommer for å bygge opp moment, men ikke heng deg opp i det. De er der kun for å lage litt liv før et nytt element introduseres.

Dersom du er nødt til å lage et eget cue-punkt så starter du låten. La den gå til punktet hvor du vil ha cue-punktet. Trykk så på pause. Pioneer sine CDJs vil da repetere et halvt sekund av lydsignalet i loop fra det punktet i låten du nå befinner deg på. Finjuster posisjonen på cuepunktet ved å snu på *jog-hjulet*. Sørg for å sette cue-punktet akkurat rett før takten slik at du får med det hele lyden av kicken. Når du har plassert markøren korrekt ved å bruke *jog-hjulet* så trykker du på den blinkende cue-knappen. Lyden stopper da opp og du vil se en liten rød trekant flytte seg i displayet til punktet du har valgt selv. Du har nå laget et nytt cue-punkt. Dersom du trykker "back" på track-knappen så vil du nullstille cue-punktet så ikke gjør dette ved mindre du ønsker å slette cue-punktet. På Numark-spillere er det som ofte omvendt, man spiller frem til punktet man vil lage cue-punkt på, så trykker man cue, så finner man punktet og så trykker man play.

STEG 3: SYNKRONISERE LÅTENE SAMMEN

Når du har fått kontroll på ditt cue-punkt og headset er det på tide å sette låten på kanal 1 i samme tempo som låten på kanal 2. Med CDJs og godt hjelpeutstyr så dette en relativt enkel affære. Spillerne vil opplyse i displayet hvilken bpm de befinner seg i. Men som nevnt tidligere så er ikke dette en absolutt presis affære. Et smart triks er å bevisst sette BPM på låten på kanal 1 en desimal under låten på kanal 2. Dersom noe sklir ut av takt så har du to faktorer som er årsak til synkroniseringsfeilen. Enten slapp du den feil eller så går den for sakte. Dersom du setter den med lik numerisk verdi som kanal 2 og den sklir ut så kan du ikke være helt sikker på om den går for fort eller for sakte. Med denne teknikken har du da altså eliminert en feil-faktor.

Når man skal lytte seg frem til om de går i sync så tar det litt tid å lære seg å skille lydsignalene mentalt fra hverandre. Et triks her er å mentalt isolere enkelte elementer fra hver låt. Dersom man lar basstrommen fra kanal 2 sette takten så er det en enkel affære å fokusere på hi-hats fra kanal 1 som elementet som skal være i sync. Basslinjer bør ikke brukes som referanse da de ikke har en like presis nok lyd i forhold til synkronisering.

Bonusøvelse for å bli mer presis når du skal slippe låten:

Tapp takten til låt nummer 2 ved å trykke på cue-knappen på spilleren på kanal 1. Da får du både sjekket om cue-punktet er presist nok samtidig som du bygger en følelse for takten du skal linke deg opp på. Husk å telle taktene på kanal 2. 1-2-3-4-5-6-7-8. For å finne ut hvor i takt-terrenget du er så er du nødt til å ha et større overblikk over progresjonen i låten på kanal 2 og klare å huske hvilke elementer som kommer når/hvor. Når du er sikker på at du er riktig posisjonert i forhold til låt 2 så "slipper" du låten på kanal 1 ved å trykke på "play" istedenfor å trykke på "cue". Dette krever en del øvelse for å utføre presist. Dersom du treffer blink på første forsøk så gjenta dette fem ganger for å bekrefte/avkrefte flaks/ferdigheter.

Når du har mestret det å slippe låten presist så må du sørge for at den går i samme tempo. Nå har vi bevisst justert pitchen akkurat en desimal under BPM på kanal 2, så ikke glem dette.

Viktig å huske om tempjusteringer:

Jog-hjulet gir kun en midlertidig tempojustering, imens pitch-slider gir en permanent tempojustering

I displayet på mer avanserte CDJs så har man også et *beat-grid* som viser graden av takt-synkronisering.

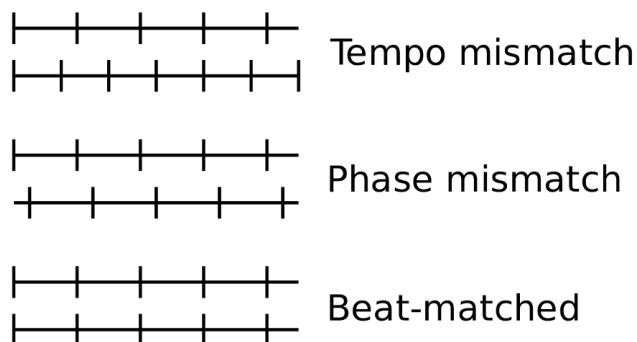
Det i hovedsak tre situasjoner som oppstår der:

Tempo mismatch: Tempoforskjell mellom låtene.

Her må du bruke pitch-slider for å justere de til å være i samme tempo

Phase mismatch: Her går låtene i samme tempo men de er ikke synkronisert i samme taktløp. Her må man bruke jog-hjulet for å bremse ned eller raske opp låten midlertidig for å komme tilbake/frem til samme takt som hovedlåten går i.

Beat-matched: Her er både tempo og taktstruktur på plass. Dette er hva publikum skal få høre på.



STEG 4: PROGRAMMERING - HVORDAN Å FÅ LÅTENE TIL Å SPILLE PÅ LAG

Når du har funnet cue-punkt og definert tempo så må du få oversikt over hvordan låtene skal settes sammen. Den klassiske metoden er å mikse inn intro i outro. Dersom man slipper låten man skal mikse inn på feil takt så ødelegger man strukturen i låten og det svekker dramaturgien i musikken. Som hovedregel mikser man

inn etter hoved-låten har gått 32 taktslag. Telling kan være litt vrient i begynnelsen, men man blir vant til det. Etterhvert som du blir mer dreven så vil underbevisstheten i større grad ta over.

Klassisk låtstruktur i elektronisk musikk med veiledende lengder på hver del:

Intro 120 bars

Består som regel av kun basstromme og veldig enkel perkusjon og hint til hovedmelodi

Bygger seg som regel på litt med flere elementer hver 32. takt for å bygge opp til hoveddelen av låten. Introen er ofte delt inn i to deler. En litt passiv og en litt mer aktiv.

Breakdown 32 bars

Her roer låten seg ned igjen og flere av elementene fra introen fjernes for å skape et slags tomrom før alle komponentene møtes igjen på takeoff. Gjerne introduksjon av elementer fra peak.

Takeoff (hovedparti) 120 bars

Dette er partiet hvor låten er på sitt beste. Alle elementene er på plass og energinivået er på topp.

Breakdown nummer 2 32 bars

Som regel ganske lik første breakdown

Takeoff (Hovedparti runde 2) 64 bars

Som regel identisk til første takeoff. (Bonuspoeng for låter som endrer seg litt i andre breakdown!)

Outro 120 bars

Introen reversert. Låten bygger seg ned fra peak og roer seg ned.

Klassisk miksing: Sett inn intro i det hovedparti 2 sklir over i outro. De fleste låter vil variere litt i hvor lenge partiene varer og hvilke elementer som er i hvilken del. Men dette er ihvertfall et godt utgangspunkt for ferske DJs.

DJEN SIN ROLLE

DJEN OG PUBLIKUM

Det er viktig å være bevisst på sine egne musikalske preferanser som DJ. Og det som kanskje er enda viktigere er å skjønne andre sine musikalske preferanser.

En liten vennegjeng med DJs som henger med hverandre vil innad i sin gruppe gjerne føle at de alle spiller vidt forskjellig musikk. Vi kan for eksemplets skyld si at sjanger-spekteret er deep-tech, prog-house, tech-trance, leftfield-bass og minimal-house. For rutinerne folk innen klubbmusikk er disse sjangrene vidt forskjellige og kan skilles fra hverandre kun etter å ha hørt 4 takter av en låt. Det man må ta høyde for spesielt i Norge er at de fleste ikke har dyptgående kunnskap om klubbmusikk. Det er ofte en oppfatning at all musikk som har digitale instrumenter og en 4/4-rytme klassifiseres som "techno". Det er i og for seg ikke direkte feil, men det er i beste fall lite nyansert. Det kan sammenlignes med å kategorisere både Kakkmaddafakka og Enslaved som "rock", noe som heller ikke er feil, men det er ganske upresist og det hjelper heller ingen med å forstå nyanser. Gå deg derfor ikke helt vill i sjangerjungelen og glem ikke at du skal spille for normale mennesker som ikke har brukt like mye tid på dette som du har.

HVORDAN FÅ SEG EN SPILLEJOBB

Den klassiske måten er å ta kontakt med bookingansvarlig på klubben du vil spille på. Meld din interesse for å opptre som DJ og gi vedkommende en mixtape du har spilt inn slik at de kan bedømme om musikken din (og eventuelt teknikken din) passer inn på stedet.

Det lureste er å søke til et sted som allerede er kjent for musikken du spiller. Dersom du kommer til en metal-bar og spør om å få spille EDM der så kan det fort bli litt rar stemning. Finn ditt klientell. Dersom du er i den situasjonen at ingen av de potensielle utestedene/klubbene i ditt

nærområde spiller musikken du vil spille så har du i hovedsak tre valg:

- Inngå et kompromiss om å tone ned sjangeren din og samtidig blande inn sjangeren stedet er kjent for. Om du spiller trance og klubben er kjent for house så kan dette muligens fungere. Dersom klubben er kjent for country og du spiller techno så vil dette ikke fungere.
- Overtale bookingansvarlig om at dette kommer til å bli en kjempesuksess fordi alle digger egentlig den musikken du spiller. Vær dog forberedt på klager både under og i etterkant av spillejobb dersom dette ikke helt stemmer med virkeligheten.
- Arranger dine egne fester ved å leie konsertscener. Dette krever mye tid og innsats, men belønningen kan bli stor dersom du gjør alt riktig.

UTVALG OG BIBLIOTEK - VINYL VS DIGITALT

Se for deg at du kjøper vinyl istedenfor digitale filer. En vinyl koster fort over 100 kr dersom du kjøper nylig utgitt musikk. På bruktmarkedet er prisene som regel nokså lavere ved mindre man går for klassikere utgitt i små opplag. Den gjennomsnittlige vinylen en DJ kjøper er en singel med en låt på hver side. I hovedsak er det en av låtene som gjør at DJen går til innkjøp av denne vinylen. DJen betaler da altså over 100 kr for en låt. Pluss kostnader relatert til sending i post. Når man befattes med digital musikk så får man fort et annet syn på verdien av en låt.

I kompendiet er det listet opp flere nettressurser for lovlig nedlasting og kjøp av musikk.

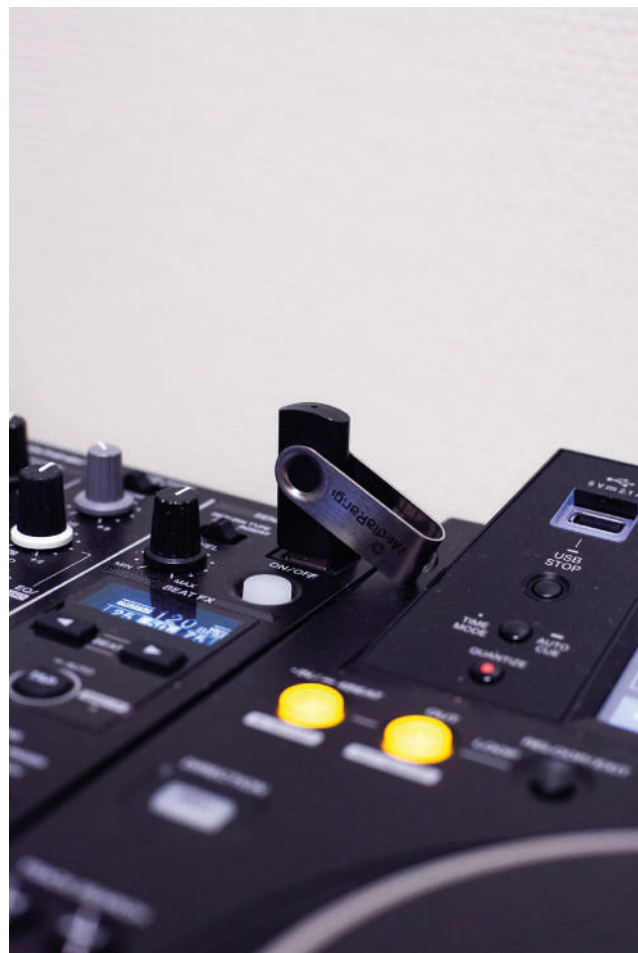
Ved mindre man har en enorm kapasitet for sorteringsarbeid så er dette veldig mye materiale å komme skikkelig igjennom.

Hver gang du hører en låt, så still deg selv dette spørsmålet: "Er denne låten verdt over 100 kr?" Dersom svaret er nei, så lar du den ligge.

Vinyl-DJs har ofte et fortrinn her som kom inn med morsmelken da de av økonomisk begrensning er nødt til å være mye mer selektive enn digitale DJs. Det samme gjelder angående det å være forberedt før en spillejobb. Ved mindre man klarer å bære med seg et par hundre kilo så er en vinyl-DJ begrenset til ca 90 låter per spillejobb. Det er plass til mye mer enn 90 låter på et par minnepinner.

Dette resulterer oftere hos digitale DJs til at de tar litt lett på forhandsarbeidet da de uansett har med seg 10 000 låter. Gjør heller et godt forarbeid på utvalg, da får du mye mer glede ut av spillejobben.

Mål: Plukk ut opptil 90 låter til din neste spillejobb. Dersom du kun skal spille en time så plukk ut kun 20 låter, eller 10. Når man plukker låter så finn låter som varer i mer enn 4 minutter. Låter som er 4 minutter eller kortere er ofte ment for å spilles på radio og andre steder hvor ting skal konsumeres raskt. Dette er sjeldent låter egnet for å bruke til miksing da bestanddelene av låten er for korte.



FØR FØRSTE KURSDAG:

Til første kursdag bør du ta med en minnepinne med minst 20 forskjellige låter. For maksimalt læringsutbytte er det best å ta med musikk innen sjangrene deep house eller techno. Låtene bør være over 5 minutter lange. Dette gir deg tid til å forberede overganger og tid til å følge med i svingene. Dersom du har andre musikkpreferanser enn house og techno så er det selvfølgelig greit, men ta med låter i noenlunde samme sjanger og tempo. Prøv å hold deg innenfor 10 BPM tempoforskjell. Dersom du ikke har noen måte i forkant å sjekke dette, ikke ta det så tungt. Ta med det du har. Som hovedregel kan all musikk brukes, men noe musikk er enklere å mikse enn annen.

Låtene i MP3-format skal være i 320 KBPS. WAVE-format fungerer også fint. Dersom 320 KBPS er nytt for deg så er det helt ok da dette går gjennom dette i løpet av kurset.

En minnepinne for DJ-kurset trenger ikke være større enn 8GB. Når man laster over musikk fra programmer som Rekordbox eller fra datamaskinen din så lager man en kopi av musikken på minnepinnen.

NETTRESSURSER

<https://www.beatport.com/>
Den mest kjente nettbutikken for kjøp av digital musikk.

<https://bandcamp.com/>
"Indie-versjonen" av Beatport hvor pengene går direkte til artisten.

<https://www.juno.co.uk/>
En god platebutikk med både digitalt og fysisk format. Selger også DJ-utstyr.

<https://boilerroom.tv/>
Verdensomspennende klubbkonsept hvor DJ-en er i fokus. Veldig bra for å studere og lære seg teknikk. Har også egen YouTube-kanal.

<https://soundcloud.com/>
Nettside for deling av egenkomponert musikk.

<https://www.mixcloud.com/>
"Soundcloud" hvor man kan legge ut egenproduserte mixtapes. Soundcloud blokkerer copyrightet materiale, men Mixcloud blokkerer det ikke.

<https://music.ishkur.com/>
Ishkur er en omfattende introduksjon og guide til elektronisk musikk. Den er ikke alltid så presis på alle sjangere, men det er en veldig god pekepinn for de som er helt ferske på elektronisk musikk.

<http://everynoise.com/>
Enormt sjangerkart med alle mulige sjangere og sjangerkombinasjoner fra hele verden. Kjemperessurs for å finne musikk ikke alle andre har.

<https://www.residentadvisor.net/>
Nyhetsportal for elektronisk musikk, samt klubb-guide for de fleste steder i hele verden.

<https://www.discogs.com/>
Oversikt over (nesten) all musikk som er utgitt. Her kjøper og selger flere privatpersoner også vinyl, CD, kassett o.l.

<https://www.whosampled.com/>
Finn ut hvor musikken du hører på egentlig kommer fra. Mye moderne musikk bruker sampler fra f.eks. gammel funk og disco.

ØVELSER

PLANLEGGE EN MIKS OG OPPTAK AV EN DJ-MIKS

En DJ-miks er et begrep som brukes om flere forskjellige fenomen. I denne settingen menes DJ-miks med et lydopptak av et DJ-set. En rekke låter som spilles av etter hverandre hvor låtene er tempo-justert for å passe inn i hverandre.

Man spiller låt 1 og mikser inn låt 2. Fader ut låt 1 slik at det kun er låt som som spilles av. Så mikser man inn låt 3, og så videre.

Den klassiske tilnærmingen for å bygge et DJ set er "fra null til hundre". Settet begynner kanskje med noen rolige låter og etterhvert så blir låtene mer og mer energiske, litt som en kveld på klubb. Sørg for å være godt kjent med låtene du skal spille. Lag gjerne en spilleliste og hør på de over for eksempel en uke. Det er en fordel å kjenne alle eventuelle krumpring en låt kan ha, samt å være godt kjent med hvor lang intro, breakdowns og peaks varer. Mer om dette finne du på side 19-20.

Hva slags type låt har vi med å gjøre? Det kan være lurt å kategorisere låter inn i tre båser: bassdrevet, melodisk og perkusjonsdrevet. Alle låter har alle disse elementene i seg, men innenfor for eksempel house så er det gjerne ett av elementene som stikker seg ut som et definerende element.

For å få en bedre forståelse av sjangere og undersjangere så er Ishkurs Guide en uvurderlig nettressurs. <https://music.ishkur.com/>

TIPS: FØR DU SPILLER MIKSEN, SKRIV NED BÅDE TEMPO- OG EQ-JUSTERINGENE

- Som nevnt tidligere: ikke skriv ned BPM, skriv ned % pitch. % er konstant mens BPM er basert på en analyse. Husk at første låt setter BPM for hele miksen!
- Tell takter og skriv ned tidspunkt for når du skal begynne å mikse inn
- Husk å alltid bruke "remain" som tidsformat.
- I Begynnelsen kan det være litt mye å holde styr på både takter og sekunder, men dette kommer du til å bli vant til etterhvert.
- Tell takter og skriv ned tidspunkt for når du skal begynne å mikse ut
- Skriv ned EQ-bruk for hver overgang

TYPER DJ-MIKSER

STUDIO

Formål: Kunstnerisk utfoldelse.

En studiomiks viser ofte kvaliteter man ikke nødvendigvis har anledning til på en klubb. En studiomiks trenger ikke nødvendigvis å være dansegulv-orientert. Se for deg i hvilke situasjoner folk hører på musikk. Det er ikke alltid man vil høre på den mest energigivende musikken. De fleste hovedsjangere innen elektronisk musikk har dypere og mindre aggressive undersjangere.

PROMO

Formål: formidling av nylig utgitt musikk (primært sett andre sine låter)

En promomiks sitt formål er å vise at du har stålkontroll på alt som beveger seg av nye utgivelser. Her kreves det en del arbeid med å både følge med på nye utgivelser. I beste fall spiller du kun ikke-utgitt du har fått fra artister og plateselskap (VIKTIG: husk å sjekke med de om det er greit før du legger ut miksen på nett!).

Øvelse: Kopier en overgang fra Boiler Room

Dette er en veldig nyttig øvelse hvor dine kognitive kapasiteter blir testet på et høyt nivå.

1. Finn en boiler room mix av en av dine favoritt DJs.
2. Hør gjennom miksen
3. Velg ut en eller flere overganger du synes er interessante
4. Finn tracklist for miksen (Søk etter: "navn på DJ-set" tracklist)
5. Let frem og få tak i låtene (Husk riktig versjon/miks!)
6. Studér overgangen og jobb med å forstå teknikken(e)
7. Gjør overgangen selv og spill den inn
8. Lytt på referansen og så på din egen
9. Gjenta steg 7 inntil de er identiske

Dette er en veldig nyttig, praktisk øvelse som utfordrer både dine lytteegenskaper, og teknikker som DJ.

DOBBELDROPP

Dette er en teknikk som i hovedsak er brukt i sjangeren drum & bass. En *dobbeldrop* er når man får to låter til å ta av samtidig. En dobbeldrop er et sjansespill – enten vinner du suverent eller så går det skeis. Det finnes ingen middelvei.

Om man etter drop spiller begge låtene sammen eller bytter mellom de hver 8. bar er valgfritt, bare sørg for å ha kontroll på basslinjene. Aldri ha mer enn én basslinje av gangen!

Når det kommer til programmering og valg av låter er det bare å slå seg løs. Sørg likevel for at de passer godt sammen, og at du har øvd på teknikken.

VIDEREKOMMEN

OPPTAK AV DJ-SET:

Det er i hovedsak to måter å ta opp et DJ-set på:

Du kan bruke en liten, portabel opptaker, eller så kobler du mikseren til en datamaskin.

En portabel opptaker kan være ganske hendig å ha. Det gjør at man veldig enkelt kan ta opp DJ-settene man spiller ute. Ved å ta opp DJ-settet kan du både bruke det som promotering, og lære av erfaringene du gjør deg.

Zoom H1 er en flott, enkel opptaker du kan bruke. Den nyere modellen Zoom H4 har noen flere funksjoner og tilkoblingsmuligheter om du trenger det.

Prøv holde MP3er i 320KBPS. Noen mener også at 192KBPS er ok for en DJ-miks, men den høyere oppløsningen vil du få et bedre resultat i ettertid.

LIVE-OPPTAK AV EN SPILLEJOBB

Dette er en showcase hvor man viser potensielle arbeidsgivere og fans hva man leverer live. Å 100% gjenskape stemningen fra en spillejobb er ikke så lett da det handler om en unik tid, sted og ansamling folk, men det går an å gi en liten smakebit ved å dele opptaket.

De fleste DJ-miksere har en REC-utgang. Koble til enten en opptaker eller en laptop med innspillingsprogramvare (f.eks. Audacity). Til dette trenger du også en jack-til-RCA-stereo-kabel.

Øvelse: Spill inn og lytt til egne opptak

En av de beste ressursene for læring er å analysere sitt eget materiale. Det er viktig å prøve seg frem og utforske, og om du spiller feil på en spillejobb eller øving er det bra at man kan hente seg inn raskt. Ettersom det er så lett å spille inn en DJ-miks er dette en ypperlig mulighet til å lytte til hva du gjorde, og lære av erfaringene dine slik at du unngår det du ikke likte, og gjør mer av det du endte opp med å like.

Hva skjedde som du ikke likte? Opplevs rekkefølgen riktig? Klarer låtene å skape tydelige rom i møte med hverandre? Hvordan snakker låtene sammen? Har du brukt programmering, EQ og volum riktig i overgangene slik at lyden og strukturen i låten bevares? Og kanskje viktigst av alt: får du lyst til å høre på miksen flere ganger?

VIDEREKOMNE TEKNIKKER I BEATMIXING:

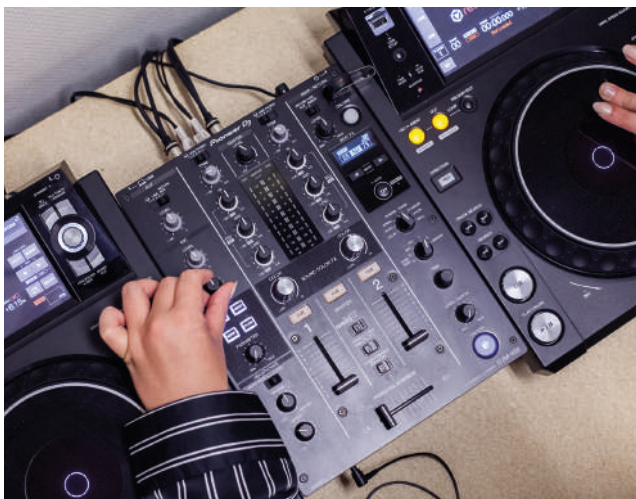
Introduser bruk av equalizer til overgangene dine

Hovedregel for EQ: Aldri mer enn én basslinje får gå av gangen! Eller blir det fort rotete.

Begynn gjerne hver overgang med å kun ha mid-EQ på 0 når du slipper inn låten, og Lo/bass og Hi på negativ. Da kan du sakte introdusere hele frekvensspekteret i tillegg til den programmerte strukturen i låten.

Lær deg krumspringene i låten

Noen ganger jobber man med en låt hvor det er sneket inn korte krumspring som gir låten ekstra interesse og identitet. Disse partiene kan gi stor effekt dersom låtene er programmert godt mot hverandre. Her er det viktig å huske å bruke EQ! Om du blir kjent med dette krumspringet hører du kanskje at det er spesielt mye fokus på bass, er det viktig at dette får skinne i miksing. Dersom krumspringet er i låten du mikser inn, og du ikke ennå har skrudd på bassen i programmeringen, så skru på bassen bare for dette partiet. Dette kan og være en anledning til å bytte om på bass-fokuset i miksen.



PLATESPILLERE

Som nevnt tidligere, kan man også bruke fysiske plater som DJ. Populære produsenter her er Technics og Pioneer. Innenfor platespillere har man to hovedkategorier: *Hifi* og *DJ*. Innefor *DJ* har man også to underkategorier, nemlig direkte-drevet og beltedrevet. Et tips er å holde seg til det som er direkte-drevet.

Hifi-spillere er ikke laget med tanke på at noen overhode ta på vinylen under avspilling, og brukes for det meste til å spille av vinylen fra start til slutt. Tonearmen er ofte automatisert og motoren er ikke dimensjonert for annen motstand enn ren avspilling.

Beltedrevne platespillere har et belte mellom motoren og platetallerkenen. Denne er også kun ment for avspilling av vinyl og er ikke egnet til back-cueing.

Direktedrevne platespillere har motoren plassert direkte under platetallerkenen og tåler derfor hyppig håndtering godt.

De klassiske Technics-modellene har vært veldig populære, men har gått ut av produksjon. Platespillerne har lang levetid om du tar godt vare på de, og derfor er de også veldig etterspurte på brukmarkedet. Nye modeller, som Technics 1210MK7 er også en god investering dersom du skal drive med DJing med vinyler. Når du kommer til Pioneer er PLX-serien en god match til Technics spillere, og er noe rimeligere.

STIFTER

For å spille av musikk på en platespiller så trenger man stifter. Dette er en del av en vinyl-DJs eget utstyr, og noe de tar med seg på spillejobb selv. Stifter har mye å si for avspillingen, og er like personlig for en DJ som en gitar er for en gitarist. De ulike spillestedene kan ha ganske varierende kvalitet på stiftene, derfor er det lurt å ha med sin egen.

Når det kommer til å velge stifter, er det viktig å kjøpe noe av kvalitet som er tilpasset ditt budsjett. Dette påvirker lyd kvaliteten, men ikke minst slitasjen på vinylen din. Vinyl er slites over tid, og en dårlig stift vil slite mer på platen. For en fersk DJ er produsenten Ortofon et trygt valg. Ortofon DJ-S er topp for deg som er på budsjett, og Ortofon Nightclub MK2 E for deg som vil investere litt mer. Om du vil prøve noe nytt er stifter som Shure whitelabel og Tonar gode stifter, men disse er ikke like lette å få tak i.

REGNSKAP

Når du begynner å få betalt for DJ-opdrag så ta kontakt med ditt lokale musikkontor (Brak, Star, Møst, Tempo, Sørf, ØKS, Rytmask kompetansenettverk i nord) for hjelp med å sette opp enkeltpersonforetak, fakturering og regnskap. Musikkontorene har lang erfaring i musikkbransjen, og skal veilede og hjelpe artister, DJer, arrangører, artistapparater og andre bransjeaktører. Det er viktig å ha orden i regnskapet sitt om du tjener penger på spillejobbene, så slipper du å få overraskelser.

ORDLISTE

Input select (DJM) - Hver kanal har minst to tilkoblingsmuligheter. Med denne vrideren velger du hvilken av de du vil bruke.

CD/digital vs LINE - to ord for samme ting. Brukes for å eventuelt skille mellom en klassisk CDJ-enhet og lyd fra annet utstyr.

Mastervolum - Volumet på sluttproduktet som mikseren sender ut.

Fader - Volumkontroll

Trim/Gain - Pre-fader som justerer styrken til lydsignalet

Input - tilkobling / lydkilden man kobler til

EQ / EQ knobs - equalizer styrer og justerer de ulike frekvensene i lydbildet. Som regel er frekvensspekteret delt inn i tre deler. low, mid og high. Veldig grovt sett kan man forklare frekvensene ved å omtale de som bass (low), vokal (mid), perkusjon(high).

LED-meter - Lyspanel som indikerer styrken i lydsignalet

Crossfader / Thru - Crossfader er en egen fader som tilrettelegger for rask enten bytting av fokus eller blending av to kanaler. Man slipper å bevege kanalfadere opp og ned, men heller benytter seg av en enkelt fader som balanserer mellom de begge. Brukes mest av scratch-DJer eller DJer som mikser veldig raskt.

Kanal-fader - den spesifikke volumfaderen for kanalen.

Pitch - tempo.

Pitch slider - faderen som justerer og kontrollerer tempoet.

Beatgrid - en visuell fremstilling av taktsystemet i en låt. Er å finne på mer avanserte CDJs, og gjør det lettere å få finjustert eventuelle tempoforskjeller.

VIDERE LESNING:

INDUSTRY STANDARDS: PIONEER CDJ
<https://www.residentadvisor.net/features/1910>

FILM:

Feiern (2006)

Scratch (2001)

Its all gone Pete Tong (2004)

Human Traffic (1999)

Fyre: The Greatest Party That Never Happened (2019)

LITTERATUR:

Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture av Simon Reynolds

Generation Ecstasy av Simon Reynolds

