

2.^a EDICIÓN

Aprendiz de DJ

Manual para la preparación de sesiones de vídeo DJ
Técnico en Vídeo DJ y Sonido

Ismael Rivas

Programación
y
prácticas



 Altaria

Aprendiz de DJ. 2.^a edición. Manual para la preparación de sesiones de vídeo DJ

© **Ismael Rivas**

© **De la edición: PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.**

Se ha puesto el máximo interés en ofrecer al lector una información completa y precisa. No obstante, PUBLICACIONES ALTARIA, S.L. no asume ninguna responsabilidad derivada del uso, ni tampoco por cualquier violación de patentes y otros derechos de terceros que pudieran ocurrir mientras este libro esté destinado a la utilización de aficionados o a la enseñanza. Las marcas o nombres mencionados son únicamente a título informativo y son propiedad de sus registros legales.

Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida, registrada en sistema de almacenamiento o transmitida de ninguna forma ni por cualquier procedimiento, ya sea electrónico, mecánico, reprográfico, magnético o cualquier otro. Queda también prohibida la distribución, alquiler, traducción o exportación sin la autorización previa y por escrito de PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.

ISBN: 9788412504705

Depósito legal: B 8541-2022

Revisado por: Patricia Llácer

1.^a edición: enero de 2019

2.^a edición: mayo de 2022

Fotografía de portada: Steam Club, Atenas

Impreso en España - *Printed in Spain*

Editado por:

PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.

Tel.: 935161966

email: info@altariaeditorial.com

CONSULTE NUESTRO CATÁLOGO POR INTERNET:

<http://www.altariaeditorial.com>

Podrá estar al corriente de todas las novedades.

Dedicado a:
Susana, Álex, Gina, Papa & Mama, Lola y familia
por apoyarme y no haberme tratado de loco por querer ser DJ

Agradecimientos

A Campus FP por la oportunidad de formar parte de un proyecto increíble y hacer posible que la de DJ sea por fin una profesión; en especial, a Cristina Pons y Tamara Medina por confiar en mi trabajo, a la dirección del centro, Félix, Pablo, Nacho, y al resto de compañeros, Vanesa, Silvia, Almudena, Marta, Hammu, Borja, Elena, Santi y Edgar.

Agradecimiento especial a José Luis Zarco por su inestimable colaboración en la redacción de la parte de vídeo DJ e imagen, sin la que no hubiera sido posible acabar este libro.

Gracias a mis amigos y compañeros de profesión Wally López, Luis Bonias & Facto Group y Óscar de Rivera e Iván Pica, por años y años de experiencias vividas en cabinas, fiestas, festivales, clubs, escuela, agencia y todo lo que se nos ocurra.

Y, en general, a todos mis alumnos y público que ha disfrutado de mis actuaciones durante estos últimos veinticinco años, sea donde fuere, GRACIAS a todos.

IMPORTANTE:

Esta segunda edición conlleva como anexos a este libro:

- Programación anual.
- Ejercicios.
- Vídeos demostrativos.

Envía justificante de compra a info@altariaeditorial.com y se te enviarán por correo electrónico.



2017 © Daft Punk

Prólogo

El DJ: esa extraña figura a la que durante mucho tiempo no se le prestó ningún tipo de atención, es más, se le consideraba como un personaje oscuro, nocturno, siniestro, llegando al extremo de estar mal considerado en la sociedad, ya que la «profesión de DJ» no era digna para el resto del mundo autodenominado «normal», hasta el punto de no existir como tal con una regulación laboral reconocida por los organismos oficiales hasta hace muy poquito tiempo. Paradojas de la vida, se ha convertido en una profesión de moda, reclamada por multitud de jóvenes que ya no quieren ser futbolistas, sino DJ, y cuyos iconos y máximos representantes ejercen una influencia en la sociedad, inimaginable hasta hace poco más de diez años.

Y es que todo cambia y a pesar de todo aquello, el DJ, esa extraña figura, siempre ha estado presente en nuestras vidas de una u otra manera desde hace más o menos unos cincuenta años.

¿Alguien se imagina una fiesta sin música? Un club, una discoteca, un festival, un pub, incluso ahora en la actualidad un hotel, un restaurante, una pasarela de moda; todos los eventos y escenarios son capaces de tener un DJ. Hace treinta años estaría escondido en algún rincón o esquina sin ningún tipo de protagonismo más que su propia ilusión por poner y vivir la música en primera persona aunque pasara totalmente desapercibido.

Ahora nos lo encontramos en un púlpito, a la vista de todos, y expuesto a todos y a todo; marca tendencia, imagen, moda, y es un referente para miles de jóvenes que aspiran a ser como él, elevado a la categoría de icono musical a la altura de cualquier súper banda de *rockers* todopoderosa manejando a su antojo a miles de personas que bailan y sienten el ritmo que él marca.

Gracias a este cambio producido durante la última década, está claro que la percepción de esta profesión ha cambiado para la sociedad, que ha empezado a demandar que este desempeño laboral exista como profesión reglada y accesible para todo aquel que lo desee.

Para mí ésta es la principal razón de publicar este libro, preparar a todo aquel que aspire a ejercer de DJ o trabajar en el sector de alguna de las maneras, de forma profesional, conociendo cómo funciona la profesión, destripándola y descubriendo todos los entresijos del medio con el que trabajamos; el sonido, la música, los clubs, las agencias, la tecnología y los recursos con los que cuenta un DJ en la actualidad para preparar y ejercer su trabajo desde una perspectiva profesional y especializada, de ahí el título, **Aprendiz de DJ**, inspirado en la película de Walt Disney *Fantasia*, y su increíble banda sonora, encabezada por *El aprendiz de brujo* de Paul Dukas entre muchas otras increíbles piezas de la música clásica universal.

Ismael Rivas (DJ, productor, docente)

¿A quién va dirigido este libro?

Esta publicación está realizada atendiendo a las necesidades de contenido marcadas por el currículo del módulo de Preparación de Sesiones de Vídeo DJ y Sonido del ciclo de grado medio de Formación Profesional de Técnico en Vídeo DJ y Sonido, de modo que va dirigida principalmente tanto a profesores como alumnos, así como a cualquiera que se sienta atraído por los contenidos de la profesión de DJ.

Está pensado para aquellos profesores que no siendo profesionales del sector imparten estas enseñanzas sin tener materiales de referencia reales y veraces, los cuales hasta ahora tenían que buscarse la vida con materiales incompletos, sin fundamento teórico o práctico, y sin haber vivido la profesión en primera persona, sin ninguna experiencia previa. El libro se puede utilizar perfectamente para el desarrollo de sus programaciones didácticas, siendo éste el primer manual en español que recopila y desarrolla los contenidos del módulo de Preparación de Sesiones de Vídeo DJ y Sonido del ciclo de grado medio de la Formación Profesional de la especialidad. Igualmente está dirigido a los profesionales del sector que no disponen de tiempo para recopilar toda esta información en un temario o a los alumnos del ciclo de Vídeo DJ y Sonido, porque en él encontrarán el soporte necesario para adquirir los conocimientos fundamentales relacionados con la materia, así como la base imprescindible para desarrollar su futura carrera profesional.

Por último, también ha sido escrito para que todos los DJ, desde principiantes hasta profesionales, tengan una visión global y completa de todos los contenidos necesarios para formarse como tales, que no para pinchar, desde los términos básicos relacionados con el sonido, formación musical básica, organización musical, géneros, pasando por el funcionamiento de la industria de ocio nocturno audiovisual, discotecas, agencias de *booking*, departamentos técnicos, realización de eventos, radio, hasta cómo conseguir una imagen profesional como DJ y poder promocionar su carrera de manera efectiva.

Aspectos generales

El libro que estás a punto de leer está escrito con un lenguaje llano y coloquial muy cercano al lector, utilizando en muchos de sus capítulos la primera persona, ya que el libro es el fruto de mi experiencia como DJ profesional durante más de veinticinco años.

De igual forma, también usa un lenguaje más formal para cuestiones técnicas y definiciones, difíciles de explicar utilizando otra terminología que no sea la propia de la definición, al tratarse de un lenguaje propio de los estudios técnicos de sonido e imagen.

A lo largo del libro podrás leer muchos términos escritos en inglés, que, a pesar de que tienen traducción, en el entorno profesional se utilizan mayoritariamente en su versión inglesa, ya que precisamente la cultura de la música electrónica y el DJ viene de Reino Unido y Estados Unidos, de forma que tanto el grueso de la industria musical como la industria tecnológica tienen su epicentro en estos dos países de idioma anglosajón.

A lo largo del libro podrás encontrar diferentes tablas resaltadas en diferentes colores:

- El azul es para tablas con consejos, ejercicios propuestos y ejemplos de esos mismos ejercicios, que son de gran utilidad si los llevas a la práctica.
- El resto de tablas en gris y naranja son tablas descriptivas y con información relevante para el desarrollo de los contenidos, tanto para completar dichos contenidos, como a modo de resumen con los aspectos más destacados.

¿Cómo está organizado el libro?

Este libro está organizado atendiendo a dos criterios: el primero obedece a una secuencia lógica de contenidos y aprendizaje, y el segundo, a la temporalización de un curso escolar, para que coincidan cada uno de los tres bloques con cada uno de los trimestres.

Si quieres ser DJ o dedicarte a cualquiera de las ramas a las que da acceso la titulación de Vídeo DJ y Sonido, lo primero que debes saber son los conceptos básicos de la materias primas con las que vas a trabajar: el sonido, la música, la imagen, etc. Sus conceptos básicos, formatos, calidades, organización, y de esta manera adquirir una cultura músico-visual mínima imprescindible para afrontar el resto de contenidos con garantías de éxito.

En el primer bloque (capítulos 1 y 2) encontrarás todos los conceptos relacionados con el sonido, qué es, cómo se comporta, su tratamiento, su manipulación y cómo éste llega a transformarse en la materia prima del DJ, así como la música y todo lo necesario para dominar sus conceptos básicos de composición, rítmica, armonía, escalas, etc., y en segundo lugar, todos los conceptos relacionados igualmente con la imagen.

En el segundo bloque (capítulos 3 y 4) se detalla el funcionamiento de la industria audiovisual, desde el manejo de los diferentes formatos de audio, la organización musical, la edición de audio básica, hasta los diferentes equipos utilizados. A continuación se describe cómo se distribuyen esos equipos en un espacio dedicado a la animación visual, cómo funcionan dichos espacios, cómo se gestionan, su personal, los diferentes departamentos técnicos y las relaciones entre ellos, responsabilidades de los cargos que los gestionan y las directrices básicas para la realización y dirección de un evento, gestionando y utilizando los planos de distribución de los espacios, el plan de emergencia y vías de evacuación, la contratación de artistas y el funcionamiento de la radio como medio de promoción.

Por último, en el tercer bloque (capítulo 5) encontramos todo lo necesario para llevar a cabo nuestra propia promoción como artistas o la promoción de cualquier evento o club en el que participemos. Creación del *press kit*, creación de nuestra marca personal, objetivos personales, público objetivo y promoción personal y de marca, controlando el funcionamiento de las redes sociales imprescindibles, redes sociales especializadas en música, aplicaciones, etc.

Marco académico y profesional

Después de más de cuarenta años de trayectoria profesional no reglada, y gracias a la evolución de la tecnología, los medios de comunicación, la cultura y la sociedad en general, la visión un tanto retrógrada del DJ ha sufrido un cambio radical que la ha llevado a dar un vuelco de ciento ochenta grados; en la actualidad el DJ es un icono social, un comunicador de masas y un profesional al que todo el mundo quiere parecerse, por su imagen de éxito, empresario y personaje público de alto *standing*.

A pesar de este cambio tan significativo, ha seguido habiendo un vacío profesional en el marco legal de esta profesión en cuanto a dónde y cómo situar al DJ como profesional, y qué aptitudes y conocimientos profesionales debe tener para afrontarla con garantías de éxito.

De la denominación de *montador de discos* en un contrato laboral allá por el año 2000 a su inclusión en nuestro sistema laboral de la Seguridad Social en el epígrafe de *disk-jockey* han pasado casi veinte años, y es precisamente en este punto donde nos encontramos hoy: en intentar dar a la profesión de DJ su merecido lugar en la escala profesional y que la sociedad vea que su figura es la de un profesional cualificado, que desempeña una profesión como otra cualquiera, eso sí, apasionante, que está reglada y se puede aprender en organismos oficiales, con una certificación profesional oficial y con múltiples salidas laborales.

Esa titulación oficial es la de **Técnico en Vídeo DJ y Sonido**, formación profesional de grado medio, y en la que podemos encontrar la asignatura de **Programación de sesiones de vídeo DJ**, que es la materia sobre la que versa este libro, que nos descubre cómo es la profesión de DJ tal y como realmente es; qué conocimientos teóricos, de sonido, historia y cultura musical, música, funcionamiento de la industria, promoción e imagen, etc., debe tener el DJ para afrontar la profesión con garantías de éxito.

Introducción: el DJ en el mapa musical

La figura del DJ siempre ha estado asociada al ocio nocturno, la música y los momentos de esparcimiento social entre amigos. Es una figura de relativa nueva creación, de la que tenemos constancia de su aparición sobre los años sesenta en Estados Unidos, y en España un poco más tardíamente, sobre los setenta. El problema es que la mayoría de la gente siempre ha visto al DJ no como un profesional de la música y la animación, sino como alguien que siempre ha estado ahí poniendo música a la banda sonora de sus vidas pero sin connotación profesional alguna, es más, casi como alguien que desempeña un *hobby* y no como una profesión; frecuentemente ha estado asociado al oscuro mundo de la noche, de modo que su figura era criticada y no salía muy bien parada la mayoría de las ocasiones en el ámbito social y cultural.

Si nos remontamos al principio del todo, la existencia del DJ no tendría sentido sin la aparición de su principal herramienta de trabajo: el disco de vinilo y el tocadiscos. El disco de vinilo no apareció de repente, pasó un largo tiempo desde que Thomas Alva Edison inventó el fonógrafo en 1877, y luego apareció el primer disco grabado en 1887, cuando el alemán Emile Berliner inventó el antepasado del tocadiscos, al que denominó *gramófono*, y que reproducía sonidos a través de un disco de vinilo fabricado con un polímero duro y compacto llamado *ebonita*.

El gramófono fue el primer sistema de grabación y reproducción de sonido que utilizó un disco plano. Asimismo fue el dispositivo más común para reproducir sonido grabado desde la década de 1890 hasta mediados de la década de 1950, cuando apareció el tocadiscos que reproducía vinilos a 33 RPM.

Los predecesores de los DJ de club actuales fueron apareciendo según fueron evolucionando la historia y la tecnología, y cada uno aportó su particular conocimiento musical, técnica y experiencia. Las técnicas de mezcla de uno eran luego mejoradas por otro, los nuevos tocadiscos y CD reemplazaban a los antiguos y así sucesivamente, hasta llegar a la depuradísima técnica de mezcla que utilizan los DJ actuales junto a los increíbles reproductores digitales de la actualidad.

El primer DJ de club del que tenemos constancia es **Terry Noel** de Syracuse en Nueva York, posteriormente apareció **Francis Grasso**, que fue el mismo que le quitaría el puesto a Noel en el club Salvation II, siendo el primer DJ en utilizar auriculares y logrando extender las canciones de una manera que nadie había logrado antes. Otro de los pioneros y uno de los más famosos fue **David Mancuso**, quien desarrolló el concepto de las primeras fiestas privadas a las que sólo se accedía con invitación. Su apartamento en Nueva York, apodado The Loft, fue testigo de interminables fiestas donde la música de culto, lo que llamaríamos ahora *underground*, era el ingrediente más importante.

Continuando con nuestra historia nos trasladamos a Jamaica, donde en los años cincuenta estaba de moda poner música desde vehículos cargados de altavoces y llamados *sound systems* (precursores de los sistemas de sonidos de los clubs y festivales) y los encargados de poner música eran llamados *selectors* (DJs). Esos vehículos se aparcaban en cualquier sitio y allí se realizaban fiestas callejeras donde se pinchaba ska, dub y un tipo de rock que más tarde sería conocido como reggae.

De todos los DJ, el más conocido fue DJ Kool Herc, quien en 1973 alargaba las canciones a un nivel infinito usando dos tocadiscos con el mismo vinilo montado en ellos. Herc se centraba especialmente en la sección de la percusión dándole más tiempo a los bailarines para realizar sus coreografías; al mismo tiempo le cedía el turno al MC o *speaker* (maestro de ceremonias) que animaba al público y «rapeaba» sobre las canciones (éste fue el origen del rap). Estas cualidades de oído para la música, sincronización de temas, protagonismo e imagen fueron los ingredientes básicos para el nacimiento de un nuevo tipo de DJ: el DJ de club.

En 1972 un hecho revolucionó la industria del DJ; la aparición del primer plato de tracción directa por motor conocido hoy como Technics 1200. Fue considerado el primer plato profesional, y en 1979 apareció la versión MK2 que introducía el *pitch* para modificar la velocidad de la canción; éste sería el utensilio profesional definitivo para cualquier DJ profesional. A partir de ese momento y durante treinta años, el Technics MK2 1210 ha sido el aparato imprescindible y hegemónico por excelencia en cualquier cabina y el que más tiempo ha estado en activo hasta la fecha, aparte de que se sigue utilizando en la actualidad.

La evolución y el tiempo nos trajo la aparición de otros grandes DJ tales como Grandmaster Flash y Grand Wizard Theodore (inventor del *scratch*), que desarrollaron técnicas muy innovadoras para mezclar dos discos. Esto propició la aparición de más y más DJ, atraídos por esta nueva forma de expresar música: mezclando discos sin depender de una banda de rock o una orquesta para hacer bailar a la gente.

Como os decía, ser DJ en ese momento no tenía nada de glamuroso ni en los años setenta ni en los ochenta, ni siquiera en los noventa. Fue en el siglo XXI cuando la figura del DJ comenzó a tener algo de repercusión; muchos de los DJ más conocidos en la actualidad pasaron muy malos momentos en sus inicios y tuvieron que trabajar mucho y muy duro para llegar hasta donde están ahora. Algunas veces tenían hasta que barrer la pista de baile antes de cobrar.

El DJ. La estrella, el icono

Para que el DJ lograra el estatus de una estrella tuvieron que ocurrir cuatro cosas:

La primera ocurrió en 1975, los DJ más vanguardistas comenzaron a trabajar en el estudio, esto hizo que se convirtieran en productores, ingenieros de sonido y compositores; es decir, crearon la profesión de DJ. La creatividad de los DJ fue evolucionando con las nuevas tecnologías y empezaron a producir integrando cajas de ritmo y sintetizadores en sus producciones, creando así remezclas de temas antiguos, que gustaban mucho al público de los clubs, y consiguiendo así una muy buena publicidad que se convirtió en su mejor carta de presentación.

La segunda situación fue cuando en 1992 el austriaco Peter Rauhofer pisa suelo norteamericano para dedicarse al mundo de la producción y las remezclas. Gracias a su talento, su envidiable lista de contactos y su profesionalismo a la hora de trabajar, hicieron que Rauhofer ganara un Grammy

al Mejor Remixer del año 2000, lo que le abrió las puertas de la fama a la comunidad mundial de músicos electrónicos y DJ, que vieron al fin como la música electrónica era oficialmente aceptada en el mundo de la música comercial.

La tercera es una consecuencia de las dos anteriores: las grandes discográficas empezaron a tener en cuenta a los nuevos DJ, no sólo por el abultado nivel de ventas de sus *remixes*, sino también por su defensa del vinilo, ya que el CD amenazaba con desplazarlo. Así surgió un flujo de trabajo incesante entre ellos; los sellos publicarían vinilos promocionales de los nuevos talentos, para que los DJ consolidados como figuras se comprometieran a difundirlos.

A partir de este punto y junto a la evolución tecnológica de los equipos que usaban los DJ, su figura fue evolucionando y profesionalizándose gracias a sus producciones y espectáculos de mayor calidad e impacto visual, y aquí es donde entra en juego la **cuarta y última situación**: la aparición de un DJ francés llamado **David Guetta**, que con sus producciones se convirtió en el responsable de acercar la música contemporánea, como el pop y el hip hop, a la música electrónica, hasta conseguir que los productores, cantantes y artistas de otras tendencias mayoritarias, que hasta ahora los criticaban, fueran quienes demandaran en sus producciones aparecer junto a los DJ más famosos y aclamados, marcando éstos la pauta para que sus producciones se convirtieran en *hits*. Incluso artistas de otros estilos musicales más alejados de la electrónica han adoptado patrones rítmicos propios de ésta para hacer que su música sea más comercial y bailable y llegar a un público y un sector del ocio nocturno al que antes no llegaban.

Índice general

Agradecimientos	3
Prólogo.....	5
¿A quién va dirigido este libro?	7
Aspectos generales.....	7
¿Cómo está organizado el libro?	7
Marco académico y profesional	9
Introducción: el DJ en el mapa musical	9
El DJ. La estrella, el icono.....	10
Índice general	13

BLOQUE I

Capítulo 1

Selección de tipologías para sesiones de animación

musical	25
1.1 Introducción. La música: un lenguaje universal y atemporal	25
1.2 Constitución de los sonidos, sonoridad; del sonido a la música	25
1.2.1 El sonido como materia prima.....	25
1.2.2 Percepción humana de las ondas sonoras.....	27
1.2.3 Frecuencias sonoras.....	28
1.3 Elementos del lenguaje musical.....	34
1.3.1 Conceptos rítmicos básicos	34
1.3.1.1 BPM (<i>beats per minute</i> , «pulsos por minuto»).....	34
1.3.1.2 El compás.....	35
1.3.1.2.1 Tipos de compás.....	36
1.3.1.2.2 Compases clásicos más comunes.....	38
1.3.2 Conceptos musicales básicos	38
1.3.2.1 Ritmo	38
1.3.2.2 La melodía	39
1.3.2.3 Altura tonal.....	40
1.3.2.4 Octava.....	41
1.3.2.5 Escala	41
1.3.2.6 Intervalo	42
1.3.2.7 Armonía	42

1.3.2.8	Acorde	42
1.3.2.9	Tonalidad	43
1.3.2.10	Progresión armónica	43
1.3.2.11	Creación de acordes	44
1.3.2.12	Tempo	48
1.3.2.13	Segmentación	48
1.3.2.14	Entonación	48
1.3.2.15	Género	49
1.4	Estructura musical básica	49
1.4.1	Análisis musical	49
1.4.2	Estructura y elementos de la canción contemporánea	49
1.4.3	Secciones	51
1.4.3.1	Intro	51
1.4.3.2	Verso	51
1.4.3.3	Preestribillo	51
1.4.3.4	Estribillo	51
1.4.3.5	Puente	52
1.4.3.6	Cierre o coda	52
1.4.4	Estructura moderna aplicada a la música electrónica	53
1.5	Distinción y características de los instrumentos musicales	55
1.5.1	Elementos distintivos de la música contemporánea general	55
1.5.1.1	Instrumentos musicales: la orquesta	55
1.5.1.1.1	Disposición de los instrumentos en el escenario	56
1.5.1.2	Instrumentos del mundo	57
1.5.1.3	Instrumentos electrónicos: sintetizadores, cajas de ritmos o <i>samplers</i>	59
1.5.1.4	Instrumentos virtuales: <i>plugins</i>	59
1.5.1.5	La voz como instrumento musical	60
1.5.2	Organización de los instrumentos musicales	61
1.5.2.1	La organología	61
1.5.2.2	Organización de los instrumentos por familias, forma de producir el sonido, materiales de construcción y altura tonal	61
1.5.2.2.1	Viento (aerófonos)	61
1.5.2.2.1.1	Viento madera	62
1.5.2.2.1.2	Viento metal	63
1.5.2.2.1.3	Soplo mecánico	63
1.5.2.2.2	Cuerda (cordófonos)	64
1.5.2.2.2.1	Cuerda frotada	65
1.5.2.2.2.2	Cuerda pulsada	65
1.5.2.2.2.3	Cuerda percutida	66
1.5.2.2.3	Percusión	67
1.5.2.2.3.1	Idiófonos	67
1.5.2.2.3.2	Membranófonos	69
1.5.2.2.4	Electrófonos	69
1.5.3	Instrumentación y secciones	71
1.5.3.1	La sección rítmica	71
1.5.3.2	El bajo	72
1.5.3.3	La sección melódica	72
1.5.3.4	La sección de acompañamiento	72
1.5.4	Organización de los instrumentos por frecuencias	72
1.5.5	Organización de la música según sus atributos	74
1.5.6	Agrupaciones musicales	75
1.6	Caracterización de los estilos musicales contemporáneos desde el siglo XX	77
1.6.1	Antecedentes	77
1.6.2	Géneros	78
1.6.2.1	El jazz	78
1.6.2.2	El blues	80
1.6.2.3	Rhythm & blues	82
1.6.2.4	El soul	83
1.6.2.5	El rock	85

1.6.2.6 El pop.....	87
1.6.2.7 El hip hop	89
1.6.2.8 El punk.....	92
1.6.2.9 El country.....	94
1.6.2.10 El reggae.....	97
1.7 Mapa sonoro de la música electrónica.....	98
1.7.1 Orígenes, una historia muy reciente.....	99
1.7.2 Géneros	101
1.7.2.1 El house.....	101
1.7.2.1.1 Acid house	104
1.7.2.1.2 Deep house	105
1.7.2.1.3 Funky house	106
1.7.2.1.4 Tribal house	106
1.7.2.1.5 Progressive house	107
1.7.2.2 El electro	109
1.7.2.2.1 El tech house.....	109
1.7.2.3 El techno.....	110
1.7.2.3.1 Alemania, cuna del techno en Europa	111
1.7.2.3.2 Desarrollo posterior del techno en Estados Unidos	112
1.7.2.4 El minimal.....	114
1.7.2.5 El trance.....	115
1.7.2.6 El EDM (<i>Electronic Dance Music</i>).....	116
1.7.3 Otros géneros a tener en cuenta	117
1.8 Diferenciación entre los distintos estilos musicales	
a través de la escucha	118
1.8.1 Entrenamiento auditivo. Escucha absoluta, escucha relativa	118
1.8.2 Disociación de sonidos, frecuencias e instrumentos	119
1.8.3 Diferenciación por estilos	119
1.8.4 Diferenciación por criterios de composición	119
1.8.5 La fusión de estilos	120
1.9 Estilos y tendencias en la animación musical en relación	
al espacio, público, horario y zonas geográficas	120
1.9.1 La animación musical y visual desde los diferentes puntos de vista	120
1.9.1.1 El DJ como trabajador del sonido.....	120
1.9.1.2 El vídeo DJ	121
1.9.1.3 El <i>light-jockey</i>	121
1.9.1.4 El técnico en vídeo DJ y sonido	121
1.9.1.5 El DJ como artista	122
1.9.2 Condicionantes musicales	122
1.9.2.1 La influencia territorial	122
1.9.2.2 El espacio	123
1.9.2.3 El público	124
1.9.2.4 La legislación	124

Capítulo 2

Planificación de materiales visuales para sesiones de animación musical y visual

2.1 Introducción.....	127
2.2 Elementos morfológicos de la imagen	127
2.2.1 El punto.....	127
2.2.2 La línea	128
2.2.3 El plano	128
2.2.4 El color.....	128
2.2.5 La textura.....	129
2.2.6 La forma.....	130

2.3	Valoración de los parámetros lumínicos y cromáticos de la imagen.....	131
2.4	Técnicas de composición.....	131
2.4.1	El equilibrio	132
2.4.2	El ritmo.....	132
2.4.3	La unidad.....	134
2.5	Valores comunicativos y expresivos de la fotografía.....	134
2.6	Recursos del lenguaje audiovisual	135
2.6.1	El plano	135
2.6.2	Tipos de encuadres.....	140
2.6.3	Técnicas de movimientos de cámara.....	140
2.7	Tipos de iluminación	140
2.8	Técnicas de iluminación de escenas	141
2.9	El montaje audiovisual.....	142
2.9.1	Tipos de montaje.....	142
2.9.2	Eje de acción y regla de los 180°	142
2.9.3	El ritmo en el montaje	143
2.10	Coordinación de elementos visuales y musicales	143
2.10.1	Técnicas de sincronización y refuerzo.....	144
2.11	Valores expresivos de elementos visuales y música combinados	144
2.11.1	El impacto emocional sobre el público.....	144
2.12	Planificación espacial y funcional de pantallas y superficies de proyección en salas de animación músico-visual.....	145
2.12.1	Selección de espacios.....	145
2.12.2	Selección de equipos	145
2.12.3	Interpretación del <i>rider</i> técnico	146
2.12.4	Instalación del material.....	146
2.13	Valores expresivos en la interacción de elementos visuales y luminotecnia.....	146
2.14	Aplicación del «diseño para todos» en la planificación ...	147

Capítulo 3

La colección de medios sonoros y audiovisuales.....149

3.1	Técnicas de localización y consulta de fuentes de información del mercado discográfico y audiovisual	149
3.1.1	Métodos de búsqueda, ordenación y filtrado de criterios en bases de datos	149
3.1.2	La colección musical.....	151
3.1.2.1	Criterios de organización musical.....	151
3.1.2.2	Formato y almacenamiento.....	152
3.1.2.2.1	Audio analógico y su organización	152
3.1.2.2.2	Audio digital	152
3.2	Criterios definitorios de la colección musical	154
3.3	Técnicas de catalogación informatizada aplicadas a los materiales musicales	156
3.3.1	Los metadatos o <i>tags</i>	156
3.3.2	<i>Software</i> digital de catalogación musical: iTunes como estándar	157

3.3.2.1 Copiar en iTunes Media los archivos añadidos a la biblioteca	158
3.3.2.2 Mantener organizada la carpeta iTunes Media	158
3.3.2.3 Compartir el XML de la biblioteca de iTunes con otras aplicaciones	159
3.3.2.4 Selección de etiquetas ID3	159
3.3.2.5 Listas de reproducción en iTunes	162
3.3.2.6 Copia de seguridad en iTunes	163
3.3.2.7 Consideraciones finales	163
3.3.3 Alternativas a iTunes	164
3.3.3.1 Songbird	164
3.3.3.2 MediaMonkey	164
3.3.3.3 DoubleTwist	164
3.3.3.4 Clementine	165
3.3.3.5 Spotify	165
3.3.4 <i>Software</i> específico de catalogación musical para DJ	165
3.3.4.1 Rekordbox	165
3.3.4.2 Traktor	166
3.3.4.3 Serato	167
3.4 Técnicas de manipulación y conservación de soportes de obras musicales y audiovisuales	167
3.4.1 Consideraciones generales	168
3.4.2 Tipología de materiales de audio empleados en las sesiones en sala y emisoras de radio	169
3.4.2.1 Soporte y formato de materiales analógicos de audio, conservación y almacenamiento	169
3.4.2.1.1 El vinilo	169
3.4.2.1.2 La cinta de casete	171
3.4.2.1.2.1 Consideraciones técnicas	173
3.4.2.1.2.2 Conservación y mantenimiento	173
3.4.2.1.3 Soportes digitales de audio	173
3.4.2.1.3.1 El CD, DVD, minidisc	174
3.4.2.1.3.1.1 Características técnicas	174
3.4.2.1.3.1.2 Grabación y reproducción	175
3.4.2.1.3.1.3 Formatos	176
3.4.2.1.3.2 Discos duros y memorias USB	176
3.5 Tipología de materiales musicales y audiovisuales empleados en las sesiones en sala y emisoras de radio.....	177
3.5.1 Formatos de archivo digital de audio	177
3.5.1.1 Formatos sin compresión	178
3.5.1.2 Formatos comprimidos	178
3.5.1.2.1 Sin pérdida	178
3.5.1.2.2 Con pérdida	179
3.5.2 Carpetas y directorios de almacenamiento	179
3.5.3 Conservación, <i>backups</i> y dispositivos de almacenamiento	181
3.5.4 Conversión de analógico a digital	181
3.5.5 Edición del audio digital	182
3.5.5.1 Normalización	182
3.5.5.2 Fundido	183
3.5.5.3 Edición de audio (corta-pegar)	184
3.6 Tipología de materiales de vídeo y fotografía	185
3.6.1 Soporte de materiales de fotografía y vídeo digital	185
3.6.2 Formato de materiales de fotografía y vídeo digital	186
3.6.2.1 Formatos de imagen digital para pantallas, webs, tabletas y móviles	186
3.6.2.2 Formatos de imagen digital para imprenta	187
3.6.2.3 Formatos de vídeo digital	188
3.6.2.3.1 Formatos respecto al tipo/extensión del archivo (MOV, AVI, MPEG, DivX)	188
3.6.2.3.2 Formatos respecto a su tamaño	189
3.6.2.4 Conversión a otros formatos	190
3.6.2.5 Carpetas y directorios de almacenamiento	191
3.6.2.6 Conservación, <i>backups</i> y dispositivos de almacenamiento	191

BLOQUE II

Capítulo 4

Programación de sesiones y actividades

en salas de animación audiovisual195

4.1 Tipología, características y funcionamiento de las empresas dedicadas a la animación audiovisual	195
4.1.1 Licencias de actividad comercial: espacios adecuados o no	195
4.1.1.1 Tipos de licencias	196
4.1.1.2 Licencias aplicadas al ocio nocturno.....	196
4.2 Tipos de locales	198
4.2.1 Bares y café-bares	198
4.2.2 Bares-restaurante	198
4.2.3 Otros establecimientos.....	198
4.2.4 Discotecas	198
4.2.5 Pub y bares especiales.....	198
4.2.6 Café-espectáculo	199
4.2.7 Teatros	199
4.2.8 Restaurante-musical.....	199
4.2.9 Restaurante-espectáculo	199
4.2.10 Salas de fiesta	199
4.2.11 Auditorios	200
4.2.12 Salas de conciertos.....	200
4.2.13 Salas multiuso	200
4.2.14 Sala de fiestas	200
4.2.15 Festivales.....	200
4.3 Instalaciones.....	200
4.3.1 Áreas en las que se divide una instalación	201
4.3.2 Análisis del sonido (comportamiento acústico) según la tipología estructural de los locales y espacios.....	202
4.4 Fichas técnicas de espacios	203
4.4.1 Interpretación de fichas técnicas de locales o espacios	203
4.4.2 Esquemas, croquis, representación gráfica	204
4.4.3 Señalética	205
4.4.4 Plan de evacuación	208
4.4.4.1 El plano.....	209
4.4.4.2 Plan de evacuación	210
4.4.4.3 Actuaciones.....	210
4.5 Interpretación del <i>rider</i> técnico de animación musical y visual.....	212
4.5.1 Introducción	212
4.5.2 <i>Riders</i> para instalaciones fijas.....	212
4.5.3 <i>Rider</i> técnico para artistas.....	212
4.5.4 Representación gráfica	213
4.5.4.1 Colocación.....	214
4.5.4.2 Diagrama de conexiones.....	214
4.5.4.3 Interpretación y realización.....	215
4.5.4.4 Ubicación	215
4.5.5 <i>Hospitality riders</i>	216
4.6 Material técnico de trabajo.....	218
4.6.1 Equipos de audio	218
4.6.1.1 Reproductores de CD	218

4.6.1.1.1 Reproductores simples, dobles y multifunción.....	220
4.6.1.1.2 Funciones generales de los reproductores.....	221
4.6.1.1.3 Conectores habituales de un reproductor.....	223
4.6.1.2 Reproductores de vinilo	223
4.6.1.2.1 Funcionamiento	225
4.6.1.2.2 Agujas y cápsulas fonocaptoras.....	226
4.6.1.2.3 Tipos de aguja	226
4.6.1.2.4 Distintos usos que se le pueden dar a una aguja	227
4.6.1.2.5 Ajustes técnicos.....	227
4.6.1.3 Mesas de mezclas.....	228
4.6.1.3.1 Mesas de mezclas aplicadas al DJ	229
4.6.1.4 Módulos de efectos.....	230
4.6.1.5 Grabadoras de audio.....	231
4.6.2 Tipos de cableado según su uso	233
4.6.2.1 Partes de un cable de audio.....	233
4.6.2.1.1 Protector externo.....	233
4.6.2.1.2 Malla o escudo	234
4.6.2.1.3 Aislante del conductor	234
4.6.2.1.4 Conductor	234
4.6.2.1.4.1 Instalaciones móviles	234
4.6.2.1.4.2 Instalaciones fijas	235
4.6.3 Tipos de conectores de sonido más habituales en el ámbito del audio profesional	235
4.6.3.1 Líneas balanceadas y no balanceadas.....	237
4.6.3.2 RCA.....	238
4.6.3.3 XLR	239
4.6.3.4 Jack/TRS/TS.....	240
4.6.3.5 Mini-jack	242
4.6.3.6 Speakon.....	242
4.6.3.7 Combo	243
4.6.3.8 Conexión directa, sin conector.....	243
4.6.3.9 AES/EBU	244
4.6.3.10 S/PDIF.....	245
4.6.3.11 ADAT.....	246
4.6.3.12 Cable MIDI.....	246
4.6.3.13 Cables USB.....	247
4.6.3.14 Firewire	248
4.6.4 Configuración y enrutado de equipos.....	248
4.6.4.1 Espacios adecuados para su posicionamiento.....	248
4.6.4.2 Etapas de potencia.....	249
4.6.4.3 Amplificadores de señal.....	250
4.6.4.4 Sistemas de P.A. (<i>Public Address</i>)	250
4.6.4.5 Monitorización: cabina, escenario, estudio.....	251
4.6.4.6 Enrutado y cableado.....	252
4.7 Mantenimiento preventivo de equipos de audio y vídeo ..252	
4.7.1 Protocolos de detección de averías: partes de trabajo.....	253
4.7.2 Reparaciones básicas: parte de reparación	253
4.7.3 Sistemas de almacenamiento de equipos de audio	253
4.8 Procesos de trabajo en sesiones de animación en salas	254
4.9 Organigrama de trabajo interno	254
4.10 Procesos y fases en la realización de eventos destinados al ocio y a la planificación de una sesión musical en vivo	257
4.10.1 Diseño y calendarización de eventos, planificación de las sesiones	257
4.10.2 Informe de reunión inicial	258
4.10.3 Asignación de competencias y orden de trabajo según roles y los diferentes departamentos.....	260
4.10.4 Planos y posicionamiento de equipos y artistas	262
4.10.5 Escaletas técnicas	262
4.10.6 Escaleta general.....	263
4.10.7 Ensayos y ensayo general	263

4.10.7.1 Coordinación de la regiduría con la dirección técnica y artística.....	264
4.10.7.2 Tareas del regidor durante los ensayos	264
4.10.7.3 Delimitación y marcaje del escenario	265
4.10.7.4 La documentación de los ensayos.....	265
4.10.7.5 Los ensayos técnicos.....	266
4.10.7.6 Gestión de equipos de trabajo.....	266
4.10.7.7 Control de llegadas del personal técnico	267
4.10.7.8 El repaso técnico	267
4.10.7.9 Acogida del público: la coordinación con el jefe de sala.....	267
4.10.7.10 El control de los sistemas de comunicación: chequeo de <i>intercom</i> y seguimiento	267
4.10.7.11 El comienzo del espectáculo: la secuencia de inicio	268
4.10.8 Memoria técnica de regiduría.....	268
4.11 Técnicas de programación de sesiones de animación	
musical y visual.....	269
4.11.1 Procesos de trabajo.....	269
4.11.1.1 Definición del público objetivo según los diferentes locales y espacios y zonas geográficas.....	269
4.11.1.2 Definición del estilo musical	269
4.11.1.3 Técnicas de programación musical en la sesión. Horarios, días y temporadas	270
4.12 Técnicas y procesos de <i>booking</i>. Contratación de artistas	270
4.12.1 Agencias y <i>booking</i> . Contratación de artistas	270
4.12.2 Organigrama de trabajo. Descripción básica de los procesos de trabajo y la cadena de contratación	272
4.12.2.1 Selección de artistas del <i>roster</i>	273
4.12.2.2 Negociación y contratación: cachés, pagos, etc	274
4.12.2.3 Procesos de contratación	276
4.12.2.4 <i>Hosted</i> (+++) y actuación. Hoteles, vuelos, necesidades del artista, y <i>rider</i> técnico, de cortesía, <i>runner</i> , <i>mánager</i>	279
4.12.2.5 <i>Management</i>	281
4.12.2.6 El promotor, criterios de contratación de artistas.....	281
4.13 Tipología y características de emisoras de radio	
y de programas musicales	283
4.13.1 El DJ y la radio: orígenes	283
4.13.2 Áreas de trabajo	284
4.13.3 Equipos técnicos	284
4.13.3.1 Equipos de baja frecuencia.....	289
4.13.3.2 Equipos de alta frecuencia.....	291
4.14 Técnicas de programación radiofónica musical según	
tipologías de radio	291
4.14.1 Formatos en la radio convencional	291
4.14.2 Diseño del programa de radio.....	292
4.14.3 Los términos radiofónicos. Estructura técnico-temporal.....	293
4.14.4 Grabación y producción del radio- <i>show</i> o <i>podcast</i>	294
4.14.4.1 Pautas.....	294
4.14.4.2 Textos y locuciones.....	295
4.14.4.3 Pautas técnicas.....	295
4.14.4.4 Pautas musicales	296
4.15 Prevención de riesgos laborales en el sector	
audiovisual.....	297
4.15.1 Riesgos y medidas preventivas	298
4.15.1.1 Caídas al mismo nivel.....	298
4.15.1.2 Caídas a distinto nivel.....	298
4.15.1.3 Contactos eléctricos directos e indirectos.....	298
4.15.1.4 Caída de objetos desde altura o en su manipulación	298
4.15.1.5 Incendio y explosión	299
4.15.1.6 Exposición a ruido	299

4.15.2	Protocolos de seguridad en locales de pública concurrencia.....	300
4.15.3	Equipos de emergencia: denominación, composición y misiones	301
4.15.3.1	Equipo de alarma y evacuación (E.A.E.)	301
4.15.3.2	Equipos de primeros auxilios (E.P.A.)	301
4.15.3.3	Equipos de primera intervención (E.P.I.)	301
4.16	Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de emisión y difusión de obras musicales y audiovisuales en salas y emisoras de radio.....	302
4.16.1	Bases fundamentales	302
4.16.2	Gestiones legales y administrativas en la adquisición de materiales sonoros y audiovisuales. Ley de propiedad intelectual	302
4.16.2.1	Derechos de autor, <i>copyright</i>	302
4.16.2.2	Derechos de reproducción.....	303
4.16.2.3	Derecho de ejecución y comunicación pública.....	303
4.16.2.4	Derecho de distribución.....	303
4.16.2.5	Derecho de transformación	303
4.16.2.6	Canon digital	303
4.16.3	La ley de la propiedad intelectual aplicada al DJ y vídeo DJ	304

BLOQUE III

Capítulo 5

Promoción de actividades en salas de animación

musical y emisoras de radio.....307

5.1	Introducción.....	307
5.2	Rasgos definitorios del artista	308
5.3	Creando la identidad del DJ.....	309
5.3.1	Antecedentes	309
5.3.2	El <i>press kit</i> como herramienta básica de promoción y comunicación ...	310
5.3.2.1	Elaboración de la biografía.....	310
5.3.2.2	La marca personal, el logo.....	311
5.3.2.3	El <i>book</i> de fotos	314
5.3.2.4	El <i>rider</i> técnico	314
5.3.2.5	El <i>hospitality rider</i>	314
5.3.2.6	Integración y creación de perfiles en las redes sociales	314
5.3.2.7	Guía de comunicación.....	314
5.3.2.8	<i>Flyer</i> personalizado.....	315
5.3.2.9	Elaboración del dossier de artista	316
5.4	Técnicas de promoción y comunicación en sesiones de animación musical y visual.....	317
5.4.1	Estrategia de trabajo	317
5.4.2	El plan de medios o <i>media plan</i>	318
5.4.2.1	Definición de objetivos.....	319
5.4.2.2	Análisis del público objetivo	319
5.4.2.3	Estrategia de trabajo	319
5.4.2.4	Medios	319
5.4.2.5	Canales	319
5.4.2.6	Formatos.....	320
5.4.2.7	Presupuesto	320
5.4.2.8	<i>Timing</i>	320
5.4.2.9	Material de trabajo.....	321
5.4.2.10	Análisis del plan.....	321
5.4.3	Adaptaciones del plan de medios al DJ y vídeo DJ.....	321
5.5	Medios de difusión y espacios publicitarios.....	324

5.5.1	Estar a la vista de todos	324
5.5.2	Generación de contenidos	324
5.5.3	Medios de comunicación propios	325
5.5.4	Medios de comunicación externos.....	327
5.5.4.1	Radio y televisión	327
5.5.4.2	Prensa especializada.....	328
5.5.4.3	Blogs.....	328
5.5.4.4	Foros de discusión.....	329
5.6	Las redes sociales aplicadas al DJ	329
5.6.1	Tipos de redes sociales.....	330
5.6.2	Facebook	330
5.6.2.1	El comportamiento del usuario	330
5.6.2.2	Interacción del contenido	330
5.6.2.3	Tipos de <i>fan-page</i> y perfiles en Facebook para la promoción	330
5.6.2.4	Diferencias entre <i>fan-page</i> y perfil personal	331
5.6.2.5	La importancia de la biografía	331
5.6.2.6	Publicaciones en Facebook.....	332
5.6.2.7	Cómo hacer una publicación	332
5.6.2.8	Lista de aplicaciones para Facebook	333
5.6.2.9	Dimensiones de las imágenes para Facebook	333
5.6.3	Instagram	334
5.6.3.1	El algoritmo de Instagram y cómo funciona	334
5.6.3.2	Instagram profesional.....	334
5.6.3.3	La biografía de Instagram.....	334
5.6.3.4	Aspectos fotográficos para publicaciones en Instagram	335
5.6.3.5	Cómo hacer una publicación en Instagram	336
5.6.3.6	Dimensiones de Instagram.....	336
5.6.4	YouTube	336
5.6.4.1	El algoritmo de YouTube y cómo funciona.....	337
5.6.4.2	No sólo música.....	337
5.6.4.3	Cómo gestionar un canal de artista en YouTube.....	337
5.6.4.4	Crea tu identidad.....	337
5.6.4.5	Llega a tus fans.....	338
5.6.4.6	Saca tu lado más personal	338
5.6.4.7	Genera el interés de tus seguidores	338
5.6.4.8	Destaca directos y festivales.....	339
5.6.4.9	Aumenta la visibilidad con los metadatos	339
5.6.4.10	Programa como un DJ.....	339
5.6.4.11	Prolonga la vida de tus vídeos.....	340
5.6.4.12	Estrategias para que vuelvan los fans.....	340
5.6.4.13	Cómo aumentar los seguidores	340
5.6.5	Twitter	341
5.6.6	SoundCloud	342
5.6.6.1	Cómo funciona SoundCloud	342
5.7	Consideraciones finales.....	343