

DJ QUEST

STAGE 2

STAGE 1

STAGE 2

STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

STAGE 6

STAGE 7

STAGE 8

STAGE 9

STAGE 10

INTRO

Willkommen!	10
Online-Bonus	10

LEVEL 1

Der Pitchfader	16
Pitch & Tempo	17
Quartz Lock & Extreme Pitching	19
Baby Scratches	20

LEVEL 2

Wahrnehmung von Tempounterschieden	26
BPM über Phrasen	27
Quartz Lock	28
Hi-Hat	30

LEVEL 3

Beatmatching	36
Der Equalizer	38
Baby-Scratches über 8 Beats	41

LEVEL 4

Beatmatching	46
Push & Pull	52
Frequenzbereiche	53

LEVEL 5

Übersteuerung und Untersteuerung58
 Pitch-Feintuning.....63
 Viertel vs. Achtel64
 Achtel scratchen.....66

LEVEL 6

Effekte.....70
 Scratching.....78
 Neue Beatmatching-Bestzeiten.....79

LEVEL 7

Beatmatching: Loop zu Loop86
 Genre: Elektro91
 EQing: Gesamtsound eines Songs.....94
 Scratching mit Viertel- und Achtel-Babys95

LEVEL 8

Mix Placement.....102
 Intro und Outro markieren103
 Zwei Pattern miteinander kombinieren109

LEVEL 9

History-Exkurs: Das DJ-Mixtape	115
Deinen Mix aufnehmen	115
EQing	125
Beatmatching – Life Hacks.....	127

LEVEL 10

Spontanes Set vs. Festes Set.....	133
Setaufbau	134

LEVEL 1

LEVEL
7

LEVEL
6

LEVEL
8

LEVEL
9

- Der Pitchfader
- Pitch & Tempo
- Quartz Lock & Extreme Pitching
- Baby Scratches

LEVEL
5

LEVEL
4

LEVEL
3

LEVEL
10

LEVEL
1

LEVEL
2

ZIELE FÜR LEVEL 1

Nachdem du dieses Level gemeistert hast, wirst du ...

- den Pitchfader kennenlernen.
- den Unterschied zwischen Pitch und Tempo verstehen.
- ein besseres Rhythmusgefühl haben.
- Quartz Lock und Extreme Pitching einsetzen.
- wissen, wie du deine Scratches optimal trainierst.
- den Baby-Scratch in Vierteln beherrschen.

Willkommen zu DJ Quest – Stage 2!

Wir freuen uns, dass du deinen Weg zum erfolgreichen DJ weiter gehst! Dank dir selbst schon einmal für diese Entscheidung! Wir machen gemeinsam mit dir die nächsten Schritte durch Stage 2 - und da erwartet dich einiges. Beatmatching, EQing und erste Effekte sind uns jetzt besonders wichtig. Was du bisher in Stage 1 gelernt hast, vertiefen wir: Scratching, neue Songelemente, neue Rhythmen. Und am Ende von Stage 2 wirst du deinen ersten Mix mit zwei Songs machen, die nicht mehr das gleiche Tempo haben - also echtes DJ-Handwerk! Und nun legen wir los ...

Im ersten Level konzentrieren wir uns auf eines der wichtigsten DJ-Werkzeuge überhaupt. In Stage 1 hast du erlebt, dass du schon ziemlich viel als DJ machen kannst, auch wenn du den Pitchfader noch nicht benutzt. Das ändert sich nun und das echte DJ-Handwerk beginnt für dich!

DER PITCHFADER

Kein Abspielgerät für DJs ist ohne Pitchfader denkbar. Du hast diesen Schieberegler sicher schon ausprobiert. Auf dem Weg zum Beatmatching ist er DAS Werkzeug. Wir brauchen ihn, um das Tempo eines Songs zu verändern. Der Pitchfader ist quasi unser Gas- und Bremspedal. Ziehst du den Pitchfader nach unten, dreht sich der Plattenteller schneller und dein Song wird schneller abgespielt. CDs und DJ-Programme imitieren dieses Verhalten, auch wenn sich kein Plattenteller mehr dreht. Dein Song wird langsamer abgespielt, wenn du den Pitchfader nach oben schiebst, und schneller, wenn du ihn nach unten bewegst. Die Veränderung wird in % angegeben und kann sich von Gerät zu Gerät unterscheiden. Typisch sind Werte von +- 6 %, +- 8 % oder +- 10 %.



MISSION 2.1.1 TEMPO



Der Begriff „Pitch“ bedeutet wörtlich übersetzt „Tonhöhe“. Wenn sich der Motor des Plattenspielers schneller dreht, ändert sich nämlich nicht nur das Tempo der Musik, sondern auch die Tonhöhe. Ursprünglich wurde der Pitchfader am Plattenspieler genutzt, um die Tonhöhe anzupassen. Die dadurch entstandene Tempoänderung spielte eine untergeordnete Rolle bzw. wurde als notwendiges Übel akzeptiert. Beim DJing ist es meist genau umgekehrt, hier interessiert uns in erster Linie das Tempo. Durch die Tempoänderung in Prozenten ist es jedoch nicht so einfach, die Veränderung auf die BPM eines Songs abzulesen. Wenn du den Pitchfader auf + 2 stellst, dann änderst du eben das Tempo (außer in einem Fall) nicht um 2 BPM – so schön das auch wäre! Die absolute Tempoänderung ist immer vom Originaltempo deines aktuellen Songs abhängig. Probiere es aus und zähle die BPM vor und nach der Tempoänderung.

Du hast das Tempo auf genau + 5 % und – 5 % eingestellt.



Du hast die Tempoänderung in BPM gemessen und notiert.



Du hast die Geschwindigkeit von drei Songs mit unterschiedlichem Originaltempo geändert und die Änderung in BPM gemessen. Nutze jeweils einen Song im Bereich von 80–90 BPM, einen im Bereich 100–110 BPM und einen aus dem Bereich 120–130 BPM.



MISSION 2.1.2 PITCH

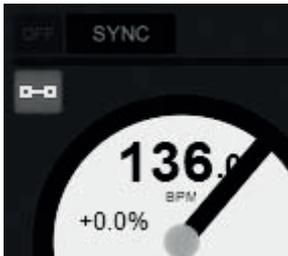


Tempo und Tonhöhe ließen sich also ursprünglich nur gemeinsam verändern. Dadurch können interessante Effekte entstehen; gerade bei Songs mit Gesang nehmen wir das sehr deutlich wahr, da wir die menschliche Stimme sehr gut kennen.

Finde einen Song mit Gesang (Vocals). Während der Song läuft, ändere den Pitch und achte auf den Gesang. Ab wann klingt es für dich nicht mehr menschlich, sondern nach Micky Maus bzw. extrem tief? Achte darauf, dass in dieser Mission der Key Lock ausgeschaltet ist.

Key Lock / Master Tempo:

Key steht im Englischen nicht nur für Schlüssel, sondern auch für Tonart. Mithilfe der Key Lock-Funktion kann das Tempo unabhängig von der Tonhöhe geändert werden, der Song bleibt also in seiner Original-Tonart. Bedenke, dass Key Lock nur in der digitalen Welt möglich ist. Wenn du mit Vinyl auflegst, kannst du diese Funktion leider nicht nutzen. Je nachdem welche DJ-Software du hast, kann diese Tonhöhenkorrektur zu hörbaren Qualitätsverlusten oder Verzerrungen führen. Achte darauf und schalte den Key Lock gegebenenfalls aus! Wir empfehlen, den Key Lock standardmäßig auszuschalten, denn durch die Tonhöhenkorrektur entstehen Qualitätsverluste, die wir nur unter bestimmten Umständen in Kauf nehmen sollten.

Key Lock Serato	Key Lock Traktor	Key Lock Rekordbox
 <p>Falls du das „Pitch 'n' Time“-Plugin installiert und aktiviert hast, ändert sich das Symbol in dieses hier:</p> 		 <p>Key Lock heißt bei Pioneer Master Tempo und wird entsprechend in Rekordbox mit MT abgekürzt.</p>



Du hast den Pitchfader so weit bewegt, bis du die Tonhöhenänderung deutlich gehört hast.



Du hast die Übung mit drei unterschiedlichen Songs gemacht und dabei die Auswirkung der Tonhöhenänderung gehört.



Du hast die Übung mit einem Song mit Gesang gemacht und dir notiert, ab wann der Micky-Maus-Effekt für dich hörbar wird.

MISSION 2.1.3 IT'S QUIZ TIME - TEMPO ODER PITCH?



Diese Mission besteht aus sieben Audiotracks. In Audiotrack 2.1.3.1 hörst du zuerst einen Song in seiner Originalversion. In den folgenden Audiotracks 2.1.3.2–2.1.3.6 haben wir entweder die Geschwindigkeit, die Tonhöhe oder beides geändert. Kannst du herausfinden, was geändert wurde? Kannst du sagen, ob wir den Song langsamer oder schneller gemacht haben? Tiefer oder höher? Oder schneller und trotzdem tiefer?

Lade dafür das Original auf dein linkes Deck und dann jeweils einen der veränderten Songs auf das rechte Deck. Hör dir vor jedem Vergleich das Original an, damit sich dein Gehör an die Geschwindigkeit und die Tonhöhe gewöhnen kann. Wichtig ist, dass du mithilfe dieser Mission ein Gefühl für Tempo und Pitch entwickeln wirst. So trainierst du dein Gehör immer weiter und wirst mit der Zeit selbst minimale Unterschiede wahrnehmen können.

Für dich als DJ ist sowohl die Tonhöhe als auch das Tempo von enormer Bedeutung. Die Tempounterschiede zu bemerken wird dir das Beatmatching erleichtern, und Tonhöhenunterschiede zu erkennen ist die optimale Vorbereitung zum „Harmonic Mixing“ in späteren Stages.

Harmonic Mixing

Unter Harmonic Mixing verstehen DJs das Mixen von zwei Songs mit der gleichen oder zueinander passenden Tonarten. So klingen auch Melodien und andere tonale Elemente der Songs zusammen harmonisch.

Vergleiche jetzt die Audiotracks (siehe Liste), höre genau hin und trage die Unterschiede in die Tabelle ein. Die Auflösung findest du wie immer am Ende dieses Levels.

Audiotrack	Tempo	Tonhöhe (Pitch)
Beispiel	schneller	unverändert
2.1.3.1 – Original		
2.1.3.2		
2.1.3.3		
2.1.3.4		
2.1.3.5		
2.1.3.6		

Du hast zwei Unterschiede richtig erkannt.



Du hast vier Unterschiede richtig erkannt.



Du hast alle Unterschiede richtig erkannt.



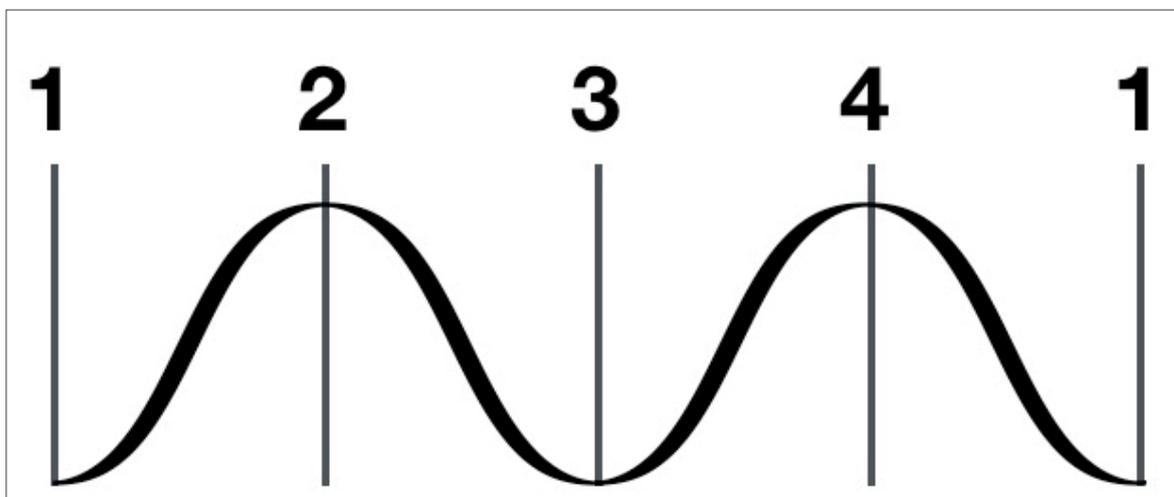
SCRATCHING

In DJ Quest – Stage 1 hast du den Baby-Scratch ausprobiert und vielleicht auch schon selbst etwas weiter experimentiert. Wir werden jetzt das Scratching intensivieren. Dadurch verbesserst du dich auf vielen Ebenen gleichzeitig – dein Rhythmus- und Tempogefühl, die Präzision an deinem Equipment, Mitzählen der Beats und Takte, dein Abwerfen wird genauer werden ... um nur ein paar der Vorteile zu nennen! Dein Gehirn ist beim Scratching im Multitaskmodus und du kannst großartige Flow-Erfahrungen machen. Falls du noch nicht genau weißt, was wir damit meinen, dann wirst du es erleben. Es ist eines der größten Geschenke im Lernprozess überhaupt!

Gelegentlich werden wir gefragt, was für Instrumente wir spielen. Wir antworten unter anderem immer auch: „Plattenspieler“. Und dann bekommen wir irritierte Blicke, schauen aber ganz unirritiert zurück, weil der Plattenspieler für DJs ein echtes Instrument ist. Das gilt natürlich genauso für den CDJ und den Controller. Und du wirst beim Scratching jetzt genauer erfahren, was es bedeutet, wirklich ein Instrument vor dir zu haben.

Ein Instrument zu spielen, das meint einerseits darauf zu improvisieren. Das kann sehr viel Spaß machen und das hast du vielleicht auch schon ausprobiert. Andererseits bedeutet es, dass du das Gespielte wiederholen kannst. Also genau den gleichen Ablauf in einer Woche, drei Monaten oder zehn Jahren noch mal zu spielen. Dafür gibt es für Musiker Noten. Und es gibt auch eine Notation für Scratches. So können wir Scratch- und Faderbewegungen und die benutzten Sounds notieren. Wir orientieren uns an dem System von John Carluccio – es nennt sich „Turntable Transcription Method“, kurz TTM. Du kannst es dir gerne online anschauen unter ttm-dj.com.

Wir wollen es aber zu Beginn noch einfacher halten als bei der TTM und schauen uns hier an, wie wir einen Baby-Scratch notieren können.



Auf dem Bild erkennst du vier Abschnitte. Das sind unsere Beats, du siehst also einen Takt. Die schwarze Linie stellt die Bewegung der Platte dar. Im ersten Beat bewegst du die Platte nach vorn, dann bremst du die Bewegung ab und änderst zum Beginn des zweiten Beats die Richtung und die Rückwärtsbewegung beginnt. Am Ende des zweiten Beats hat die Platte wieder ihre Ausgangsposition erreicht. Und für Beat 3 und 4 wiederholt sich das Ganze. Wir spielen also zwei komplette Baby-Scratches in einem Takt.

Im Audiobeispiel kannst du dir anhören, wie das klingt. Wir haben einen Metronom-Sound auf 60 BPM druntergelegt, damit es für dich gut nachvollziehbar ist. Benutze die Datei „Scratch Sound“ für die Übung.

MISSION 2.1.4 BABY-SCRATCH VIERTEL



Starte jetzt dein Metronom auf 60 BPM und spiele den Baby-Scratch nach, bis er wie in der Aufnahme klingt.

Beim Scratching spielt das Tempo eine wichtige Rolle. Du bist also jetzt in der Lage, den Viertel-Baby-Scratch bei 60 BPM zu spielen. Super! Wichtig ist, dass du dran bleibst, so wirst du ihn später auch sauber bei 90 BPM oder 120 BPM hinbekommen. Das ist sehr wichtig, damit du deine Scratches später im Live-Mixing bei unterschiedlichsten Songs und damit unterschiedlichen Tempi sauber reinbringen kannst.

Geh beim Training unbedingt so vor, wie wir es dir jetzt erklären. So garantierst du für dich, dass du deine Scratches sauber lernst, und das ist das Allerwichtigste! Deine Scratches werden bei hohem Tempo nur dann gut klingen, wenn du sie wirklich präzise trainiert hast.

So funktioniert's:

1

Als erstes brauchst du ein Metronom und eine Stoppuhr. Für die „Skilled“-Variante dieser Mission spielst du eine Minute lang auf 60 BPM die Viertel-Babys. Das bedeutet, dass du zusammen mit dem Metronom erst mit der einen Hand und dann mit der anderen Hand spielst. Du spielst in dieser einen Minute also genau 30 Baby-Scratches.

2

Konzentrier dich für diese Minute darauf, jede Bewegung so genau wie möglich auszuführen. Achte dabei darauf, dass deine Bewegung so klingt wie im Audiobeispiel und du dem Schema für die Baby-Scratches folgst. Sei präzise und vor allem ehrlich zu dir selbst – es nützt hier nichts, es dir „schönzuhören“ – das wird dir später auf die Füße fallen! Hier kann dir ein VibrA Trainer optimales Feedback geben.

3

Wenn du mit jeder Hand die eine Minute geschafft hast, kannst du das Kästchen abhaken und dein Metronom auf 70 BPM einstellen und wieder eine Minute auf diesem neuen Tempo abwechselnd mit beiden Händen üben. Wiederhol das gleiche dann mit 80 BPM.

4

Wenn du deine Technik noch weiter entwickeln möchtest, probier als nächstes die „Expert“-Variante. Wie du siehst, ist die Herausforderung hier auch, Baby-Scratches in dem gleichen Tempo zu spielen, aber jetzt für zwei Minuten! Für die „Outstanding“-Variante dieser Mission spielst du für drei Minuten.

Denk dran: Selbst wenn du die „Outstanding“-Variante dieser Mission wählst, dauert sie nur zehn Minuten pro Hand. Eine ziemlich kurze Zeit, die du investieren musst, um dein ganzes DJing zu verbessern! Und du musst nicht alle Stufen an einem Tag üben, sondern kannst immer wieder zu der Übung zurückkehren.

Während der Übung merkst du vielleicht, dass es dir mit einer Hand leichter fällt, die Bewegungen auf der Platte umzusetzen. Bei Rechtshändern ist es oft die rechte Hand, die einfach besser trainiert ist, weil sie viel mehr im Einsatz ist. Trainiere unbedingt alle Scratches mit BEIDEN Händen und steigere dabei das Tempo wie gerade beschrieben. Nur so wirst du deine Scratches im Mixing in jeder Situation flexibel einsetzen können.

Mach dieses Vorgehen zur Trainingsregel für alle weiteren Scratches, die du lernst! Alle anderen Musiker lernen ihre Abläufe und Pattern auf diese Art und erinnere dich, dass dein Plattenspieler ein richtiges Instrument ist und du ein richtiger Musiker!

Minuten	60 BPM	70 BPM	80 BPM
 1 Min.	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand
 2 Min.	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand
 3 Min.	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand	<input type="checkbox"/> Linke Hand <input type="checkbox"/> Rechte Hand

Im Anhang findest du eine Übungsvorlage für deine Scratches. Für jedes weitere Pattern, was wir dir in den folgenden Levels anbieten, kannst du die Übungsvorlage nutzen und deine Übungen abhaken. Steigere das Tempo auf bis zu 120 BPM. Du wirst merken, dass du mit deinen Scratches sehr sicher wirst!

MISSIONSÜBERSICHT

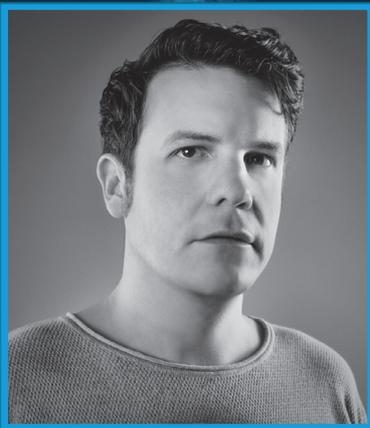
- Mission 2.1.1:** Tempo
- Mission 2.1.2:** Pitch
- Mission 2.1.3:** It's Quiz time – Tempo oder Pitch?
- Mission 2.1.4:** Baby-Scratch Viertel

ANTWORTEN

Mission 2.1.3:

Audiotrack	Tempo	Tonhöhe (Pitch)
Beispiel	schneller	unverändert
2.1.3.1 – Original	–	–
2.1.3.2	langsamer (- 10 BPM)	unverändert
2.1.3.3	unverändert	höher (+ 2 Halbtöne)
2.1.3.4	langsamer (- 5 BPM)	tiefer (- 1 Halbton)
2.1.3.5	langsamer (- 5 BPM)	unverändert
2.1.3.6	schneller (+ 5 BPM)	höher (+ 1 Halbton)

ÜBER DIE AUTOREN



Daniel Agema

... ich arbeite seit 20 Jahren als DJ, Live Act, Bandmitglied und Producer für elektronische Musik. Seit 2004 auch als DJ und Producing Trainer bei VibrA. So habe ich gelernt, was auf der Bühne zählt, und worauf es beim Lernen und Lehren ankommt. Diese jahrelange Erfahrung weiterzugeben, ist für mich ein wichtiges Anliegen und ein Privileg, für das ich sehr dankbar bin.



Robert Mechs

... ich hatte mein erstes DJ-Setup 2002. Geprägt vom Hip-Hop in den 1990er-Jahren habe ich über die Jahre diverse Stilrichtungen aufgelegt – mit einer besonderen Liebe für Mixtapes. 2008 kam ich als Trainer zur VibrA und 2012 wurde ich Schulmanager für unseren Standort in Leipzig. In mehr als 10 Jahren als DJ-Trainer habe ich hunderten Menschen das DJing beigebracht und mit ihnen die Freude an Musik und Auflegen geteilt.

ÜBER DEN HERAUSGEBER



Sebastian Quirnbach

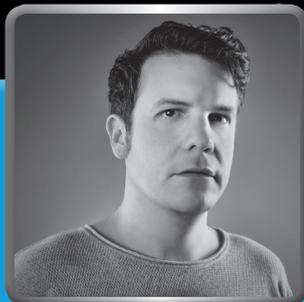
... ist ein anerkannter Experte im Bereich Music Education. Als internationaler Education Director der Modern Music School hat er über 1.000 Musiktrainer in über einem Dutzend Ländern ausgebildet. Er hat Schlagzeug und Percussion an der LA Music Academy studiert und beschäftigt sich als international erfolgreicher Coach permanent mit den Themen Lernen, Veränderung und Persönlichkeitsentwicklung. Er weiß, dass ein Instrument zu lernen weit über musikalische Fähigkeiten hinausgeht – es verbessert die Lebensqualität in allen Bereichen. In seiner Eigenschaft als Herausgeber der „Modern Music School“-Quest-Serie stellt Sebastian sicher, dass jedes Buch Schülern und Lehrern eine motivierende, unterhaltende und besonders effektive Erfahrung bietet.

DJ QUEST

BIST DU BEREIT FÜR STAGE 2?

Der Anfang ist gemacht. Die Reise geht weiter. In DJ-Quest Stage 2 warten neue Herausforderungen und spannende Missionen auf dich. Wir gehen gemeinsam mit dir die nächsten Schritte – und da erwartet dich einiges.

Beatmatching, EQing und erste Effekte sind uns jetzt besonders wichtig. Wir vertiefen was du bisher gelernt hast: Scratching, neue Songelemente, neue Rhythmen. Und am Ende von Stage 2 wirst du deinen ersten Mix mit zwei Songs machen, die nicht mehr das gleiche Tempo haben - also echtes DJ-Handwerk!



**Daniel
Agema**



**Robert
Mechs**

ISBN 978-3-940903-61-7



beam-shop.com/dj-quest-stage-2

VibrA 