

DJ練習会@茶箱

2009-07-16

Nacky

<http://snowland.net>

今日の予定

- ◎ ウォーミングアップ（自由時間）

20:00

- ◎ DJのやってることの概要とかを知る
- ◎ DJするための機材知識をおさらいする
- ◎ DJの基本操作をとりあえず座学で

21:30

- ◎ あとは触ってやりたい放題練習すべし
 - ▶ 他のお客さんからのツッコミを期待

1. DJをしよう

◎ DJをしよう

- > 自分の好きな音楽を思いっきりかけられる
- > 他の人に自分の好きな音楽を知ってもらえる
一緒に楽しんでもらえる
- > モテる(笑)
カッコイイ(笑)

◎ DJが何をしてるのか知って、実践しよう

◎ 今日知ること, 覚えること

- > 2. 音の出る仕組みを知る
- > 3. ミキサーを使って2曲を混ぜる, 切り替える
- > 4. 流れを考える

2. 音の出る仕組みを知る

◎ システムを知るべき理由

- > DJは電氣的に音を出すもの
 - ・ 電氣的な話はちょっとは知っておくべき
- > 出音の仕組みを知らないと楽しめない
 - ・ 車はみんな乗れる
 - ・ <->レーサーは車の仕組みを知っている
- > トラブル対処ができない
 - ・ 知っているからこそ対処できる
 - ・ アイディアも出る

音が伝わっていく順番

- ◎ CD, レコード
- ◎ ミキサー・エフェクター
- ◎ アンプ
- ◎ スピーカー
- ◎ 空気・空間
- ◎ 人の耳・人の体

CDの仕組み

◎ CD

- ＞ 盤面の信号をレーザー光を当てて読み取り
- ＞ 以下略
- ＞ LINEレベルの信号が出力される

◎ CDが読み込まれない

- ＞ 盤面に汚れ，傷
- ＞ 読み取り部（ピックアップ）に汚れ，傷
- ＞ モーターの不良等，その他ハードウェア要因

CDの利点

- ◎ 取り扱いがレコードほど難しくくない
 - ＞ ただしCDJは操作を覚えるまで難しい
- ◎ CD-Rが使える
 - ＞ 音源なんでも焼き放題
- ◎ 軽い, 小さい
- ◎ CDJの操作性に大きく左右される

レコード

◎ レコード

- 盤面の溝に針が接触して振動を拾う
- 振動を電気信号に変換して出力（電磁誘導）
- 出力レベルやイコライザーアンプの都合により、ミキサーのPHONO端子に接続する必要あり
- 針と溝の接触面積や高さ，角度にも気を遣う

◎ レコードの音がおかしい

- PHONOになってない
- 盤面が汚れている，針に埃がたまっている
- 針圧，アンチスケーティングがおかしく，左右の針がしっかり接触できていない
- 接点がキレイになっていない

レコードの利点

- ◎ ダイレクトな操作感
- ◎ 膨大なライブラリ
 - ＞ アナログレコードのみの発売音源も多数
- ◎ 繊細な取り扱い
 - ＞ 傷つきやすい
- ◎ ターンテーブル機種によっての差が小さい
- ◎ カッコイイ！モテる！

ミキサー

- ◎ 複数の音を混ぜて1つにまとめる
 - > 機材によってはエフェクトなんかもかかったり
- ◎ 音量を見張る
 - > レベルメーターを見ることで、音が出ていなくても出音の具合を知ることができる
 - > 人の感覚（=いい加減）に頼らず、しっかりと音量をモニターできる
- ◎ 様々なDJプレイを作り出すメイン装置

アンプ, スピーカー

- ◎ ミキサーからの出力は小さい
 - > 電力としては小, 大きな音ではない
- ◎ 大きくするのがアンプ
- ◎ それを鳴らすのがスピーカー
 - > このへんの準備はお店にお任せの場合が多い
 - > 自宅の場合は一体型スピーカーなどで簡易に
 - > 自ら持ち込みで大音量を出す楽しみもある

空気，人体

- ◎ 音を伝えるのは空気
 - > 分子が振動を伝えて（以下略
 - > 音の反射，回折などの性質があるので，皆一様に聞こえるわけではない
 - > でも大体まとまって聞こえるようにお店の人がチューニングしてくれている（たぶん）
- ◎ 音は耳だけで聞くわけではない
 - > 体に直接伝わる振動もまた醍醐味

音は大きくなる

- ◎ レコードと針がこすれる段階で音が出ている
 - すごく小さいので耳をすまして聞いてみるべし
- ◎ これがミキサー， アンプを通過して大きくなる
- ◎ ミスってノイズを出した場合， ノイズも大きくなって出てくる
- ◎ 電源on/off時にはノイズが出る！
 - ボリュームを絞る
 - 電源を入れる順番に気を配る
 - ターンテーブルはon/offしてもノイズが出ない
 - ・ なんでだろうね

3. 音を混ぜる

- ◎ ミキサーに入力された音のソースを選ぶ
 - > CD, レコード (それぞれ2つ)
- ◎ どれぐらいの音量で出してやるか
 - > GAIN, 縦フェーダー
- ◎ どれぐらいのバランスで混ぜてやるか
 - > 縦フェーダー間のバランス, 横フェーダー

ミキサー内の計算感覚

- ◎ 入力音量に対して
 - > GAIN,縦フェーダーは掛け算
 - ・ GAINは0.0~数倍の掛け算
 - ・ 縦フェーダーは0~1の掛け算
- ◎ 各フェーダーの関係
 - > 足し算
 - ・ 同じ音を2つ足したら倍になる?
- ◎ クロスフェーダー
 - > 縦フェーダー2個を互い違いに組み合わせたもの
- ◎ ※厳密には違うけど、感覚的に理解でき...る?

音楽をつなぐ

- ◎ 音がなくなると寂しい
 - > つなぐ... ..音が無い時間を作らない
- ◎ 曲を再生
 - > フェーダーを上げる
 - > 再生する
 - > その間に2曲目の再生を準備しておく
 - CDJ: Cue機能
 - レコード: 頭出し
 - > 2曲目の音量や状況を理解しておく
 - ヘッドホンでモニタする

音楽をつなぐ

- ◎ 1曲目が終わりそう，もう終わり
 - > 2曲目の再生を始める
 - ・ 徐々に音量を上げていく
 - ・ いきなりフェーダー最大で再生する
 - > 1曲目の再生を終わる
 - ・ 徐々に音量を下げていく
 - ・ いきなりフェーダーを切って音を出なくする
 - ・ 曲が終わるまで待つ
- ◎ これだけでも十分味がある！

音楽を切り替える

- ◎ 1曲目のサビ終了
- ◎ タイミングの良いところで
 - > 2曲目の再生を開始
 - > 同時にフェーダーを切り替え
- ◎ 2曲目の歌開始

- ◎ 重ねずに、いきなり切り替えても つながる

音楽を連続的につなぐ

- ◎ まるで繋がって1曲かのように聞こえるDJ
 - > BPMが合っている
 - > ビートがうまく重なっていい感じになっている
- ◎ Good: (MSゴシック)
 - > ドンチードンチードンチードンチー
 - > トンツクトンツクトンツクトンツク
- ◎ Bad: (MS Pゴシック)
 - > ドンチードンチードンチードンチードンチー
 - > トンツクトンツクトンツクトンツクトンツクトンツク

◎ 再生速度を変えるには

- ＞ ピッチを変更する（継続的）
- ＞ 手で押し引きしていきる（一時的）

◎ 1曲目は外に音が出ている

- ＞ 2曲目をヘッドホンで*自分だけ*聞く
- ＞ がんばって合わせる（外の音と中の音）
- ＞ 徐々に1曲目と2曲目を混ぜていく
- ＞ 徐々に1曲目を消していく

ピッチ合わせシミュレーション 1

- ◎ 1曲目, BPM130, すでに再生中
- ◎ 2曲目, BPM128, モニタ再生中
 - 2曲目のほうが遅いことを感知
 - ・ 一時的に押してやる...一瞬合うが, また遅れる
 - ・ 一時的に押してやり, 同時にピッチも上げる
 - まだ2曲目のほうが遅い...繰り返す
 - 同じBPMになった気がする
- ◎ 2曲目, BPM128を130にup, MIX再生開始

ピッチ合わせシミュレーション 2

- ◎ 1曲目, BPM130, すでに再生中
- ◎ 2曲目, BPM133, モニタ再生中
 - > 2曲目のほうが速いことを感知
 - ・ 一時的におさえてやる...一瞬合うが, また先行する
 - ・ 一時的におさえてやり, 同時にピッチも下げる
 - > まだ2曲目のほうが速い...繰り返す
 - > 同じBPMになった気がする
- ◎ 2曲目, BPM133を130にdown, MIX再生開始

MIX時の基本

- ◎ 先に出ている曲のピッチをいじらない
 - > 聞こえている音がウネウネするのはよろしくない
- ◎ MIX中は音が小さい方のピッチをいじる
 - > 途中で音量が逆転したら、それ以降はピッチをいじる曲も逆のものにする
- ◎ 両方の曲が重なっている間は音量が大きい
 - > $1+1=2$ の状態を作ってしまうと、音量感が減って、少しさめる
 - > $1+0 \rightarrow 1+0.5 \rightarrow 0.9+0.7 \rightarrow 0.8+0.8 \rightarrow 0.7+0.9 \rightarrow$
 - ・ 音量をあらかじめおさえることも重要

ミスったら

- ◎ ドタドタ...とビートがずれてしまった
 - > 無理矢理にでも合わせる
 - > 諦めて1曲目を切ってしまう
- ◎ 終わりよければ全て良し
 - > ドタドタしたまんま → 未来に不安を残す
 - > サクっと2曲目 → しばらくは安泰

4. 流れを考える

- ◎ どんな曲を繋いでいったら良いか
 - > 好きな曲を好きな順番でかけたら良い！
 - > 好きな順番＝良い順番（いずれ、そうなる）
- ◎ 良い順番はどうやって発見するか
 - > 曲を聞き込む
 - > これがDJのセンスの源だ！
 - > 曲と曲の相性の発見

曲と曲の相性

- ◎ 実際に試行錯誤してセンスは身につく，はず
 - 脳内で組み立てられる人もいる
- ◎ 毎日iPodで何を聞いている？
 - 次の曲は誰が選んでいる？
- ◎ 相性になる要素
 - ジャンル，曲調，BPM，ビート感，調，歌の感情
 - 似たものを選ぶ，あえて違うものを選ぶ
 - ・ 色の関係（類似色，対照色，補色）みたいなものはあるかも

流れを考えるヒント

- ◎ 川下り
 - > 自分が魚になったつもりで、とか
- ◎ 自動車の運転, ドライブ
 - > 首都高速にハマるDJは意外と多い
- ◎ 電車, 郊外, 長距離列車
 - > 流れてくる光景
- ◎ 自分が好きな情景
 - > どんなBGMをつけますか？

練習する

- ◎ 自分が回している間
 - > お客様はどう聞こえているか
 - ・ 録音して聞くのも良い手段
 - > お客様は自分の好きな曲にどんな反応か
 - ・ 客の好みに合わせるもよし
 - ・ わかってくれるまでかけ続けるもよし
 - ・ ひたすら自分が楽しみ続けるもよし
- ◎ 音楽を通じた（やや一方的な）コミュニケーションのために
- ◎ 練習！

