

DJ. CODY



LA CIENCIA DE LA PISTA

Por qué unas fiestas funcionan... y otras no

LÉELO GRATIS EN
WWW.DJCODY.ES

Si lo encuentras útil y quieres apoyarme para que siga creando contenido como este, puedes hacer una aportación voluntaria por Bizum al 654 827 222. La cantidad que quieras. Te estaré eternamente agradecido.

La ciencia de la pista

Cómo piensa y trabaja un DJ

¿Por qué unas pistas de baile funcionan... y otras no? ¿Por qué unas fiestas se recuerdan durante años y otras se olvidan al día siguiente?

Estos artículos explican, de forma divulgativa y cercana, cómo piensa un DJ profesional con 25 años de experiencia, abordando conceptos como la lectura de pista, la curva de energía, la psicología del público, la organización musical o la construcción de experiencias. No es un manual técnico de software ni de equipos. Es un libro sobre el oficio del DJ contado desde dentro.



Índice

Prólogo: ¿Por qué vuelve DJ Cody?	4
1. La Ciencia de la Pista: por qué unas fiestas funcionan... y otras no	7
2. Canciones para cantar y canciones para bailar: no son lo mismo	10
3. Salvar la música también depende de los DJs	13
4. Lo que significa realmente ser DJ	17
5. El secreto del <i>BPM</i> : cómo influye en una pista de baile	19
6. Hacer una primera mezcla paso a paso	22
7. Desarrollando un poco más la mezcla	25
8. Otros tipos de transiciones	28
9. Cómo hacer un <i>remix</i> sencillo.....	30
10. Cómo funcionan los efectos	33
11. La mezcla <i>techno</i>	36
12. Cómo y por qué hacer Versiones reducidas	39
13. Hacer un <i>remix</i> más elaborado.....	42
14. Cómo pedir canciones al DJ	45
15. Uso del micrófono siendo DJ	48
16. Organiza tu música sin perder la cabeza.....	50
17. Montando el equipo básico para irse de <i>bolo</i>	53
18. ¿Qué hace que un DJ marque la diferencia?	56
19. ¿Qué espera realmente la gente de un DJ?	59
20. Controlando la Curva de Energía	62
21. El DJ como artesano.....	65

22. Seguidores o resultados.....	68
23. Cómo “leer la pista”	71
24. Cosas que pueden hacer caer una pista	75
25. Cómo recuperar una pista que se está cayendo	79
26. La importancia de la <i>base de gente</i>	82
27. ¿Qué <i>imaginario</i> queremos construir?.....	85
28. Cómo la música atrae a una gente u otra	88
29. Canciones que caducan	92
30. Errores que parecen buenas ideas	95
31. Estructura de una boda	99
32. Efecto de las luces en la gente en un local.....	102
33. La gestión del ego	105
34. Cuando todo el mundo empezó a llamarse DJ	108
35. Por qué la gente joven no baila	111
36. Todo puede pasar	115
Resumen	120
Glosario.....	122

Prólogo: ¿Por qué vuelve DJ Cody?

Llevo más de veinticinco años en cabinas de discobares, discotecas, fiestas patronales y celebraciones, y desde hace diez años llevo haciéndome una pregunta muy sencilla:

¿Por qué en unas fiestas la gente baila, se divierte y quiere repetir... y en otras no?

Durante mucho tiempo pensé que era cuestión del equipo, del presupuesto, del lugar o incluso del público. Pero cuanto más observaba, más claro veía que la explicación era otra.

En demasiadas fiestas la música ha dejado de ser el centro. La gente habla entre ella, mira el móvil, hace botellón o simplemente espera a que pase el tiempo. Y, sin embargo, basta cambiar la forma de trabajar la música para que la pista vuelva a llenarse.

Por eso he dado un paso adelante, o incluso un puñetazo en la mesa: He escrito **La Ciencia de la Pista**.

No pretende enseñar a poner canciones. Pretende investigar, explicar y demostrar qué hace que una pista de baile cobre vida, que haga a la gente bailar más, consumir más, pasárselo mejor y recordar el evento.

Mi objetivo no es competir con otros DJs, sino aportar una forma diferente de entender la música.

Propongo velocidad y ritmo adecuados, remixes originales, remezclas en directo, versiones adaptadas para el dinamismo de la pista, una puesta en escena visual y, sobre todo, una forma de entender la música como una experiencia viva, no como una simple lista de reproducción.

Creo que los pueblos de Zamora, Salamanca, Valladolid u otras zonas de España merecen disfrutar del mismo nivel de espectáculo musical que podemos encontrar en la capital, en ciudades costeras, o en festivales internacionales.

No hace falta irse a Madrid o al extranjero para sorprenderse.

Solo hace falta volver a jugar con la música.

DJ. CODY

Club sound mix
Remixes propios
Ediciones en directo
Style fusion



Web: www.djcody.es
Facebook e Instagram:
@djcodytoro

¡Sígueme!

1. La Ciencia de la Pista: por qué unas fiestas funcionan... y otras no



Desde hace tiempo vemos que los asistentes a muchos eventos musicales con DJ no bailan; están continuamente mirando sus móviles o conversando entre ellos, pero no hacen mucho caso a la música, el único que baila es el DJ. Y por bailar no nos referimos a volvernos locos con movimientos, con mover ligeramente los pies o la cabeza nos vale, con eso ya sabemos que la gente está animada. Pero no vemos ni eso.

Podemos verlo en vídeos en redes sociales, o en las fiestas de nuestros propios pueblos. Puede ser que alguna canción en concreto anime, pero eso suele durar poco, y la gente baila menos. Y eso tiene una explicación muy sencilla: las canciones que se hacen ahora, aunque tengan ritmo o sonido latino, son para cantar, no para bailar, y si no te sabes las canciones porque

son demasiado nuevas, o el DJ sigue así mucho tiempo, te aburres, te saca de la fiesta.

Cuando creemos que cualquier música sirve con tal de que haya sonido, dejamos de preguntarnos por qué unas pistas de baile se llenan, otras se vacían y otras consiguen que la gente quiera quedarse una hora más.

Cuando a lo largo de este escrito hablemos de "la pista", no nos referimos únicamente a la pista de baile de una discoteca. Llamaremos pista a cualquier espacio donde la música tenga un papel protagonista: una discoteca, un discobar, un club, una boda, una fiesta patronal, una verbena, un festival o cualquier zona de un evento donde la gente se reúne para disfrutar de la música.

En todos esos lugares se producen los mismos fenómenos, aunque cambie el tipo de público o el tamaño del evento. Lo importante no es el lugar, sino el comportamiento de las personas. Una pista de baile es, sobre todo, un grupo de personas reaccionando a la música. Y debemos tener en cuenta además algo importante: hablaremos siempre de eventos musicales generalistas celebrados en España y dirigidos al público habitual de nuestro entorno cultural. No analizaremos estilos o locales especializados, ya que siguen dinámicas diferentes y se salen del objetivo de estos artículos.

Para conseguir que se te muevan los pies solos con la música hay ciertas pautas que muchos DJs hemos observado durante años en actuaciones de todo tipo: discotecas, discobares, clubs, festivales y fiestas de pueblo. En los próximos artículos descubriremos qué decisiones musicales ayudan a que la gente baile más, disfrute más, recuerde mejor el evento y, en muchos casos, permanezca más tiempo en él.

Por supuesto, no hay nada malo en poner canciones para cantar, si vemos que el público lo agradece, en un momento dado y/o en un tipo de evento donde se necesite, pero si la gente está aburrida hay que espabilar e intentar dar algo de movimiento. Esto lo podemos conseguir mezclando canciones,

usando bases, metiendo *loops*, con efectos, etc. Por eso desde hace años los DJs suelen grabar sus propios *remixes* (canciones modificadas para adaptarse más a la fiesta), que luego usan en sus actuaciones.

La gente recuerda las canciones, pero las modificaciones sorprenden, animan, incitan a bailarlas más y, finalmente, uno se lo pasa mejor. Veremos, por ejemplo, cómo el DJ es mucho más que pulsar un botón cada cuatro minutos, o que la elección de las canciones es en realidad una pequeña parte del trabajo del DJ.

Yo llevo 25 años observando, analizando y experimentando esta interacción entre la música y la gente en un entorno de fiesta o celebración en España, concretamente en las provincias de Zamora, Salamanca y Valladolid. Y tengo algunos consejos que dar para mejorar el resultado en la experiencia del público en eventos musicales, que creo que ayudarán a mis compañeros DJs, en especial a los que empiezan.

Una cosa más: si ves una palabra en cursiva, podrás encontrarla al final en el glosario. ¡Vamos allá! Pasa al segundo artículo, que es esencial...

2. Canciones para cantar y canciones para bailar: no son lo mismo



En un entorno de evento musical, fiesta o celebración casi siempre vamos a tener dos tipos de canciones que pueden ponerse: canciones de cantar o canciones de bailar. Las canciones para cantar tienen un par de problemas. El primero es que no se suelen poder mezclar, suelen ser de pop, rock, rap, etc. y tienen una estructura musical libre por la cual es mejor ponerlas sin intentar mezclarlas. El segundo problema es que hay que saberse la letra, con lo cual no podemos poner una canción de cantar si no estamos muy seguros de que casi todo el mundo se la sabe.

Porque una canción de bailar, si no te la sabes, por su ritmo la puedes bailar, pero una canción de cantar no, y si no te sabes la letra, tampoco se puede bailar, no se puede hacer nada y te aburres: te saca de la fiesta.

Últimamente estamos con un problema importante sobre esto: las canciones de reggaetón, y sobre todo las de *trap*, ¿son de bailar o de cantar? Como suelen tener ritmos latinos y suelen estar interpretadas por artistas latinos, siempre se piensa son de bailar, hacer el perreo y esas cosas, y de hecho algunas lo son, como la canción de Chanel de Eurovisión, “SloMo”, que está hecha a una velocidad de 105 *BPM* (más adelante veremos qué es eso) y gracias a ello se baila bastante bien como nos enseñó la propia Chanel a toda Europa.

Pero últimamente están haciendo canciones de reggaetón y *trap* tan lentas que no se pueden bailar. Si bajan de los 100 *BPM* realmente son canciones de cantar, y si intentamos bailarlas pareceremos rastafaris de bajón. Por ejemplo “El pantysito” de Feid (98 *BPM*), “Te pintaron pajaritos” de Yandar y Yosin (96 *BPM*), y por supuesto más lentas, como dos que me gustan bastante, “La respuesta”, de Becky G y Maluma (90 *BPM*), o “La niña de la escuela”, de Lola Índigo, Tini y Belinda (88 *BPM*). Como veréis, no es que las canciones sean nada malas, solo digo que no son lo más apropiado para bailar, son más para cantar, y si nos las sabemos y las cantamos, genial, pero si las ponemos con intención de que la gente las baile, estaremos metiendo la pata sin saberlo.

Aunque tengan ritmo latino, si intentáis bailar no podéis, es demasiado lento. Con lo cual, realmente, esos estilos son para cantar. Hoy en día las están poniendo en discobares y fiestas de pueblos como si fueran de bailar, pero si no te sabes la letra, te aburres, porque realmente no se pueden bailar, son demasiado lentas, son para cantar.

Además, el *trap* lento suele gustar sólo a adolescentes, que son los que tienen tiempo para estar todo el día mirando música por internet, y se saben las que han salido hasta la semana pasada. Tienen tiempo hasta para memorizar las letras, pero alguien que tiene dinero para gastar en copas trabaja, si trabaja no tiene tiempo para mirar música nueva, así que yo recomendaría poner las canciones que llevan al menos un año sonando, es

decir, para esa gente que tiene trabajo, con lo cual puede gastar en consumiciones, y si no, estamos trabajando para nada, para llenar el local sin mucho beneficio.

Lo que solemos hacer los DJs con algunas canciones que sí valen la pena, o son agradecidas por el público, aunque sean lentas, son los llamados *remixes*: cogemos una canción, la aceleramos hasta que ya se pueda bailar mejor, le metemos un ritmo con más pegada, algunos efectos de sonido o algo así, y tenemos una nueva versión de esa canción que ya se puede bailar un poco mejor. De todas formas, más adelante veremos cuál es el estilo más apropiado para bailar y por qué, científicamente.

3. Salvar la música también depende de los DJs



Hace tiempo estuve reflexionando sobre la historia musical comercial reciente, e investigué un poco sobre ello. La reflexión es la siguiente: desde que se inventaron las discotecas tal y como las conocemos ahora, o clubes, o discobares, o como sea, normalmente, sea cual sea la música que se escuchaba en la calle, o en las casas, en las discotecas siempre se ponía música para bailar.

Por ejemplo, en los años 70, cuando en las viviendas se escuchaban Los Pecos, Camilo Sesto, Nino Bravo, en las discotecas en cambio ponían Abba, Jackson Five, Bee Gees, para bailar. En los años 80 teníamos La Unión, Danza Invisible, Duncan Dhu y demás, para cantar, pero en las discotecas en cambio sonaba Michael Jackson, Modern Talking, Depeche Mode, Madonna, para bailar.

En los 90 cantábamos con Platero y tú, Seguridad social, Extremoduro, Héroes del Silencio, pero en las discotecas se bailaba con Technotronic, Snap, Sash con Ecuador, Gala, Vengaboys, el Flying Free y todo eso.

En los 2000 teníamos a Estopa, El Canto del Loco, La Oreja de Van Gogh, para cantar, pero en las discotecas era casi todo house y dance (que significa literalmente bailar), Safri Duo, Cascada, David Guetta, el Caribe Mix (por qué no, también estaba, sí)... Creo que se empieza a entender por dónde voy.

En la época actual, hoy en día, es la primera vez en la historia de las discotecas, discobares, clubes, y demás que no se pone música para bailar en la mayoría de los sitios. El reggaetón actual, o *trap*, o como sea es tan lento que es para cantar, no para bailar, pero la gente pide canciones de estas en las discotecas, con lo cual las obligan a ser como poner el Spotify en tu casa. Luego dicen “bueno, es que la gente ya no sale tanto, es que la gente prefiere ligar por Tinder, es que la fiesta está cambiando”. Todo eso son excusas y tonterías.

Quizá el problema no sea sólo que la forma de salir haya cambiado. Quizá también estamos poniendo en las pistas de baile una música que ya no invita a bailar como antes.

Cuántas veces hemos oído por ahí a adultos diciendo por ejemplo “estamos hartos del reggaetón”, o dicen que no les gusta. En realidad, están generalizando y simplificando, no están rechazando todo un estilo musical, es que inconscientemente notan que hoy en día se ponen continuamente canciones pensadas para cantar en un contexto donde esperaban bailar. Y si es un rato vale, pero es toda la noche. Y la gente sale menos, y consume menos, normal.

La gente necesita bailar, y ahora vas a una discoteca, te ponen la canción de *trap* que salió la semana pasada, no lo puedes bailar porque es muy lento, no te la sabes porque no estás todo el día en YouTube o Spotify, porque trabajas... y te aburres, normal.

Y a todo esto se suma otro reto: la facilidad con la que hoy se generan canciones falsas, versiones creadas por inteligencia artificial o mezclas virales pensadas únicamente para llamar la atención durante unos días. Ahora, por ejemplo, encontramos en YouTube continuamente canciones hechas con inteligencia artificial de un artista o grupo, modificadas a otro estiloailable, y supuestamente cantadas por gente que jamás ha colaborado (como un dueto entre Inna y Shakira). La canción podrá ser buena, pero sencillamente no existe, y si la descargamos y la ponemos, la gente no la va a conocer y vamos a hacer el ridículo. Como DJs tendremos que aprender a distinguir entre una canción real editada profesionalmente que realmente aporta algo a una sesión y un contenido efímero diseñado para captar clics.

Mucha gente, incluso dueños y encargados de discobares, discotecas, clubs, etc. u organizadores de festejos piensan que la música, *con que haya ruido, vale*. Esto es más habitual de lo que parece, y es lo que más está afectando al ocio nocturno en este país hasta el punto de que ya no gusta tanto la discoteca a la masa estándar como hace por ejemplo 20 años, y de hecho ahora se relaciona con una minoría.

Y corremos el peligro de que, con el tiempo, la gente que disfruta del ocio nocturno o la cultura de *clubbing* sean una minoría y se acabe relacionando con prácticas ilegales (consumo ilegal, vandalismo, desenfreno sexual, etc.) y será el fin de la cultura de *clubbing* tal y como la conocíamos del 95 al 2015.

A ver, no digo que la música haya sido el único factor, pero sí debemos intentar que no sea uno de los factores que nos lleve irremediablemente a la pérdida del ocio nocturno. Cuando la música deja de ser una herramienta para construir una experiencia y pasa a ser simplemente una sucesión de canciones de moda, el valor añadido del DJ disminuye, la gente se aburre, y pierde la costumbre de salir de fiesta como salíamos hace 20 años.

Y si seguimos así acabaremos con la música, y sólo nos quedarán canciones de 20 segundos para hacer bailecitos en redes. Ya han empezado a hacer canciones para bailar de sólo un minuto, porque solo se baila para *trends* de TikTok. Así que ya sabéis... Save the music!

4. Lo que significa realmente ser DJ



La palabra *disc-jockey* nació hace décadas para describir a quien seleccionaba y reproducía discos de vinilo ante un público. Su trabajo consistía en elegir bien la música, conocer al público y mantener el ambiente del local. Con el paso de los años llegaron los platos con control de velocidad, las primeras mezclas, la música electrónica, los *megamixes*, los *remixes* y una nueva forma de entender las sesiones.

En el entorno en el que yo empecé a interesarme por el *DJing*, entre finales de los 90 y los primeros 2000, el término DJ se utilizaba casi siempre para quien mezclaba música de baile. Quien simplemente ponía música en un pub de pop o rock rara vez se presentaba como DJ; normalmente decía que “ponía música en ese local” y listo. Los DJs cuadraban las canciones con vinilos, a oído, era complicado y exigía cierta habilidad y técnica.

Sin embargo, con el tiempo el término DJ ha perdido esa precisión y ha ganado ambigüedad. Hoy en día dos personas pueden presentarse como DJs y ofrecer espectáculos completamente distintos. Uno puede construir una sesión improvisada con mezclas, *remixes* y lectura de pista. Otro puede limitarse a seleccionar canciones una detrás de otra. Ambos utilizan la misma palabra para describir su trabajo, pero el público no sabe qué esperar hasta que empieza la actuación.

En este punto, vamos a aclararnos para eliminar la ambigüedad y, por favor, debemos volver al significado del término como se entendía hace años. Si cualquiera que reproduce canciones fuera un DJ, también podríamos llamar cocinero a quien calienta una pizza congelada. No deja de ser comida, pero en un negocio se requiere algo más para favorecer los beneficios o mejorar la experiencia del público. No importa si solo pones canciones sin más ahora, todos hemos empezado así y, como suelo decir: “nadie nace aprendido”, igual que los cocineros de estrella Michelin empezaron sencillamente haciendo pizzas en el horno.

En esta serie de artículos utilizaremos la palabra DJ para referirnos a un profesional que mezcla temas de forma improvisada y utiliza esa técnica, junto con la selección musical, los *remixes*, la improvisación y la lectura del público, para construir una sesión adaptada a cada momento y conseguir la respuesta deseada: hacer bailar, emocionar, sorprender o transmitir sensaciones como optimismo, felicidad o euforia.

Además de dominar la técnica, un DJ debe comprender la función de la música en cada momento, leer al público, tomar decisiones, adaptarse a cada evento y actuar con responsabilidad. Su trabajo no consiste simplemente en reproducir canciones, sino en construir una experiencia continua, improvisando cuando sea necesario, resolviendo problemas, mejorando constantemente y recordando siempre que el protagonista no es él, sino el público. Sólo así puede conseguir que un evento funcione mejor de lo que lo haría limitándose a reproducir una lista de canciones.

5. El secreto del *BPM*: cómo influye en una pista de baile



Hay canciones que invitan a bailar y otras que no. Una de las razones más importantes es su velocidad. Para hablar de velocidad hablamos de *BPM*, *Beats* (o “Bums” como diríamos en esta parte de España) Por Minuto, y siempre hay que tenerlos en cuenta. Últimamente parece que no se están teniendo en cuenta ni por los creadores de las canciones, y hacen canciones demasiado lentas para bailar, o demasiado rápidas para compatibilizar con otros estilos, lo que puede hacer incluso que los DJs las pongan menos.

Comencemos por lo que ya dijimos: se está haciendo reggaetón, *trap*, etc. demasiado lento. Si algo está a menos de 100 *BPM*, al intentar bailarlo, no podemos, es muy lento. A ver, poder se puede, pero digamos que no es “lo que te pide el cuerpo” estando de fiesta, y estar casi toda la noche así, al final aburre. Recordemos que esto es porque, aunque sean canciones con

ritmos y ambientes latinos, en realidad son canciones para cantar, no para bailar.

En una discoteca, club, discobar, etc. lo que más invita a consumir y pasarlo bien, son las canciones para bailar, así que no hay que confundirlas. Si escuchamos una canción a 105 *BPM* como la de SloMo que cantó Chanel en Eurovisión, es otra cosa, y al menos se puede bailar. No es lo óptimo, pero vamos mejorando.

Cuando algunas canciones de reggaetón o *trap* son demasiado lentas, algunos DJs hacemos *remixes* con ellas aumentando la velocidad a algo más adecuado, y con los ritmos adicionales y arreglos propios de un *remix*, mejoran considerablemente. Recordemos que hay que tener siempre el Time-Stretching (o Master Tempo según fabricante) en nuestra controladora, aparato o programa para pinchar, esto es: el sistema que mantiene el tono de la canción, aunque subamos la velocidad, porque de lo contrario, si subimos mucho la velocidad, el tono se volverá más agudo hasta “sonar como Alvin y las Ardillas”, como decíamos antes.

Esta velocidad del reggaetón para bailar (105 *BPM*) es compatible también con la salsa y la rumba, que también suelen ir de 100 a 110 *BPM*, así que puedes hacer mezclas y fusiones entre ellas, como ya han hecho muchos artistas.

Pero la velocidad que más nos gusta a muchos es alrededor de 128 *BPM*, es la velocidad de la música electrónica. La mayoría del dance, el house, el *techno*, normalmente todos esos estilos de música electrónica, aunque curiosamente también es compatible con el merengue lento y la bachata, y la fusión entre estilos también es bastante sorprendente y actualmente bastante apreciada si es de edición propia.

Dicen que hay una base científica, que 128 son las pulsaciones del corazón cuando se excita, y que por eso esta velocidad resulta tan estimulante.

Personalmente en mis sesiones me gusta subir a 131-133, y alternar entre estilos compatibles para dar gusto al máximo de gente diferente posible.

Por último, tenemos la velocidad de 140-150 *BPM*, es la de dance y *techno* rápido, también el merengue rápido, para la gente que lo quiere dar todo. Al principio parece bastante estimulante, pero mucho tiempo a esta velocidad puede rallar bastante, quizás sea demasiado rápido, pero como todo, depende del momento y la gente que tengamos.

6. Hacer una primera mezcla paso a paso



Como hemos dicho, la mezcla y la edición musical hace que la gente baile más, consuma más, se lo pase mejor y recuerde el evento con cariño. Vamos a explicar primero cómo se mezcla desde el principio, paso a paso. Normalmente las canciones basadas en música electrónica se suelen estructurar con grupos de 8 compases de 4 tiempos. Para entendernos, grupos de 32 "bums" o *beats*. A esos grupos los llamamos *frases*. Después de cada *frase*, la canción suele cambiar de alguna forma.

Esto tampoco es una ley fija, por supuesto, hay veces que, entre las *frases*, o grupos de 32 *beats*, meten 4 u 8 de más y nos pueden estropear la mezcla, hay que estar atentos. Para no complicarnos, os aconsejo empezar a mezclar canciones que tengan *frases* fijas, grupos invariables de 32 *beats*. Es un buen ejercicio simplemente escuchar música electrónica (la que sea, desde el

electrolatino al *techno*) e intentar detectar dónde empieza y acaba cada frase, cada “grupo de bums”.

Pues bien, cuando notemos que toca el primer *beat* de cada *grupo* es ahí donde debemos meter la nueva canción, emparejando los *beats* (los “bums”). A veces los grupos de 32 *beats* se ven claramente en la *forma de onda*, si nuestro equipo nos la muestra, de forma que podemos imaginar cuándo es solo base (*beats* de ritmo sin más), parte instrumental (cuando hay música) y/o parte vocal (cuando cantan), aunque no conozcamos la canción.

Si las dos canciones tienen estructura fija de grupos de 32 *beats* y no se pisan voces ni sonidos principales, la mezcla quedará perfecta. Para esto es necesario (a priori) conocer las canciones, más o menos, saber cuándo hay solo base y cuando empieza y termina la música y/o la voz, para que no se solapen voces o sonidos principales de las canciones.

¿Alguna vez has escuchado una canción que tenía unos segundos de “pun-pun”, sin más, antes de empezar la canción? ¿o que va progresando y cada vez suena más ritmo, luego algo de música, y finalmente la voz? Solemos encontrar esta práctica en las llamadas “versiones extendidas” o algunas “versiones originales” de música electrónica menos comercial.

Estas versiones están hechas así precisamente para que se mezclen, y a esos pun-pun los llamamos “base”. A las bases de antes de empezar la canción en si las llamamos “intro” y a la base que suena al terminar la canción (pero sigue sonando pun-pun un rato más) lo llamamos “outro”.

Pero vamos con la mezcla en sí. Primero, evidentemente, ajustamos la velocidad de las canciones (los *BPM*) para que sea la misma cifra. Esto desde los CDs es más fácil porque la máquina te lo marca, pero con los vinilos había que hacerlo a oído. Luego nos situamos donde suena el primer *beat* de la nueva canción. Al darle al *play* la nueva canción empezaría ahí, con lo cual hay que darle al *play* justo cuando empieza el primer *beat* de una frase de

la canción que esté sonando. ¿Difícil? Normalmente solemos decir también darle al *play* "en el cambio", porque como ya hemos dicho, cuando termina cada *frase*, la canción suele cambiar de algún modo, y con experiencia se nota.

Luego finalmente ajustamos los "bums" para que suenen juntos. En algunos casos con algunos programas para pinchar, tienen guías para cuadrar los bums, como es el caso de *Traktor*, que nos dice si los bums están parejos, y si no, nos dice también en qué grado están separados.

Si queréis podéis ayudaros con el *SYNC*, el botón de la discordia, sincroniza los *beats* (los bums) de las dos pistas automáticamente. Al contrario de lo que piensan muchos DJs, que dicen que si se usa el *SYNC* no eres DJ, yo creo que se puede usar, si se usa el tiempo ahorrado para hacer *loops*, efectos, mejores mezclas, etc. Finalmente, subimos los volúmenes (*faders*) de ambas canciones para que suenen a la vez... ¡y ya habremos hecho nuestra primera mezcla!

7. Desarrollando un poco más la mezcla



Seguimos con la mezcla, en el anterior artículo hemos aprendido a “empatar los bums”, intentando igualar también las *frases*. Para mezclar hay que tener algo de oído, y si la mezcla no suena del todo bien, para eso tenemos los *ecualizadores*. Vamos a tener el *ecualizador* de graves, que son los sonidos “pum-pum”, si se los quitamos nos quedamos sin “pum-pum”, o lo ponemos al tope, suena grave. Luego, tendremos el *ecualizador* de agudos, son los sonidos “chas-chas”, si se los quitamos suena muy grave, y si lo subimos hasta arriba, suena muy “chssss”. Y finalmente el *ecualizador* de medios suele coincidir con las voces (y los sonidos principales).

Debemos mover (si es necesario) los *ecualizadores* de cada canción para que la mezcla suene bien, por ejemplo, si tenemos dos canciones electrónicas, vamos a tener dos “bums” a la vez, lo cual puede producir picos que *saturan* el sonido e incluso se pueden estropear los altavoces. Así que

muchos DJs dejan ambos *ecualizadores* de graves a la mitad, para no *saturar*, o directamente cortan uno de ellos. Pero hay que tener cuidado, porque si quitamos completamente los graves de una canción, sonará muy aguda en general, también la voz y/o los sonidos principales. En conclusión, hay que jugar con los *ecualizadores* para que la mezcla salga bien, por eso vemos a los DJs tocar estas ruletitas constantemente, que es una de las dudas más habituales entre la gente que no entiende del tema.

Como ya hemos dicho, a veces las canciones no se estructuran en grupos de 32 *beats*, y meten 4, 8 o 16 *beats* de más, y podrían estropear la mezcla. En este caso la forma de actuación es lógica: si tenemos una mezcla de dos canciones y vemos que una mete 4, 8 o 16 *beats* adicionales, hacemos (de la mejor forma posible) un *loop* de estos *beats* en la otra canción, y de nuevo comenzarán las *frases* de ambas en el mismo *beat*. Sólo hay que estar pendiente, y procurar que los *loops* añadidos para corregir no se noten mucho.

Según mi experiencia, lo importante es que la mezcla parezca una sola canción y que, si en ambos temas cantan dos personas, que parezca que ambas estén en el mismo escenario, simplemente deja de cantar una persona, y comienza a cantar la otra.

Si se consigue bien, esto sorprende al público, anima, y hace la experiencia muchísimo más especial, dinámica y fácil de recordar. Incluso la gente que esté mirando el móvil, lo más normal es que levanten la cabeza al escuchar, e incluso que dejen el móvil un rato.

Como hemos explicado, vamos a tener bases de *intro* o de *outro*, y en el caso de la música electrónica, con una velocidad de alrededor de 128 *BPM*, cada *frase* de 32 *beats* va a durar aproximadamente unos 15 segundos. Pues bien, una buena mezcla no es más que una buena suma. Si la canción que tenemos sonando en un momento dado tiene 30 segundos (2 *frases*) de *outro* (esa base de bum-bum al final al terminar la canción en sí), y vamos a

mezclarla con una canción con 45 segundos (3 *frases*) de *intro* (base de bum-bum al principio, antes de que empiece realmente la canción), la nueva tenemos que empezar a reproducirla cuando queden aproximadamente $30 + 45 = 1:15$ minutos.

Si logramos hacer esos efectos de que parezca que ambas son la misma canción, o en el caso de tener dos canciones cantadas, que parezca que ambos cantantes estén en el mismo escenario, que simplemente para de cantar uno y empieza a cantar otro, lo habremos logrado, y la gente lo notará.

En ocasiones sí vamos a querer que las mezclas o los efectos sí se noten, por ejemplo, para despabilar al público si está un poco amodorrado, pero, por lo general, este tipo de mezclas dan muy buen resultado, el público se anima mucho más que poniendo canción tras canción sin mezclarlas, y recuerda: así consumen más y se lo pasan mejor, que es el objetivo.

8. Otros tipos de transiciones



Normalmente utilizamos la mezcla para las transiciones, pero a veces esto no es posible, bien porque las canciones no tienen bases para mezclarse, o bien porque son de distintos estilos, entonces tenemos que pensar en otro tipo de transiciones para pasar de una canción a otra de la forma más atractiva y dinámica posible.

Vamos a echarle imaginación. Otro método es el *loop* progresivo, si lo que vamos a poner es más rápido o más lento, hacemos un *loop* de un *beat* y vamos cambiando su velocidad adecuándolo con la nueva canción. También podemos empezar con un *loop* de 4 *beats*, pasar a dos, luego a uno, y ahí hacer el cambio de velocidad hacia la siguiente canción. Es un poco de principiantes, pero nos puede sacar de un apuro.

Otro método más es el "backspin", que es como si tuviéramos vinilo, y le damos hacia atrás muy rápido mientras comienza la nueva canción o subimos su *fader*. Normalmente todos los aparatos y programas para pinchar suelen tener este efecto, o se suele hacer de alguna manera. Por ejemplo, con una *Traktor S2/S4* es poniendo uno de los discos en modo de giro, y hacerlo girar muy rápido de repente hacia atrás, como si fueran vinilos de verdad.

Otro más. La mayoría de los programas para pinchar tienen el efecto *Delay*, que es un eco largo, pues bien, activamos el eco largo y paramos la canción en seco al final de una frase de la letra (o al final de una musiquilla) que queramos que se repita hasta desaparecer, y mientras ponemos la siguiente canción.

Por último, hay otro truco, que es cambiar las canciones mientras se está hablando por el micrófono, por una dedicatoria o algo así. Por ejemplo, decimos: "La siguiente va para Carlos, que es su cumpleaños. ¡Felicidades!", y a mitad de decir esto, discretamente, bajamos la canción que estaba sonando y al terminar de hablar, ponemos la nueva. Fácil.

En realidad, lo importante no es la transición en sí, sino que ayude a que la sesión siga fluyendo y el público continúe disfrutando sin sentir que la música se ha interrumpido.

Siempre estamos dispuestos a sorprendernos con algún otro tipo de transición, así que, si tienes suficiente imaginación y te inventas alguna otra forma de transición, tanto el público como otros compañeros DJs que quieran copiar tu método te estarán agradecidos.

9. Cómo hacer un *remix* sencillo



Primero lógicamente, empezaremos explicando lo que es un *remix*. Técnicamente es una modificación de una canción existente para adaptarla o darle un estilo diferente. Por ejemplo, hay muchas canciones que han sido originalmente diseñadas para escuchar o cantar, pero si aceleramos un poco la canción, le ponemos un ritmo de música electrónica (que normalmente llamamos base), y le agregamos algunos efectos de sonido, la canción se adapta a las pistas de baile, porque ahora tiene un estilo diferente, y ya es para bailar.

Ahora ya sería más apropiada para poner en discotecas o festejos que la original, y gracias a la base, también es mezclable. Si la mezclamos con una canción y empieza a sonar, pero modificada, a la gente le gusta porque recuerda la canción original (si es suficientemente conocida), pero los cambios sorprenden, y como tiene velocidad, ritmo y formato para bailar, la

percepción es más positiva, original, agradecida y representa un extra muy positivo en el evento o la celebración.

Podemos hacer la prueba: Cogemos una canción a 110-120 *BPM* (como por ejemplo “Playa del inglés”, de Myke Towers y Quevedo (113 *BPM*)). Si intentamos bailarla, no invita demasiado, resulta demasiado lenta, y en parte es evidente, al fin y al cabo, es un reggaetón rápido, que proviene del reggae, para ambientes digamos más tranquilos y relajantes.

Pero cogemos una base de latín house, a 130 *BPM* y la reproducimos en *loop* (en bucle), repitiendo una *frase* de 32 *beats*, empatamos la canción de la “Playa del inglés” a esos 130 *BPM*, y todo funciona muchísimo mejor. La sensación cambia completamente, se puede bailar mucho mejor, sorprende al público e inspira optimismo y dinamismo. La canción original no era mala, pero se hizo para escuchar o cantar, y ahora simplemente la hemos adaptado a otro entorno más de baile. De hecho, se te van los pies, el cuerpo quiere fiesta, tomar un chisme... esas cosas. Y una vez aquí, podemos meter efectos, redobles, ecos, lo que queramos, jugar con la música.

Si nos ponemos estrictos, un *remix* es una modificación de la canción original autorizada, y un *bootleg* es un *remix* no oficial normalmente realizado sin autorización del propietario de los derechos de la canción original. También tenemos que comentar que los *remixes* profesionales de calidad se suelen hacer “en estudio”, con programas de edición musical avanzada como FLStudio o Ableton. Y ya que estamos, vamos a definir un par de conceptos más que a veces se confunden actualmente.

Si queremos rizar el rizo, podemos componer un *mashup*, que son dos o más canciones distintas mezcladas para crear una nueva, alternando las canciones, o complementándolas para que ninguna de las dos tenga mayor protagonismo. Esto es más que ponerle una base a una canción vocal, que sería un *remix*, es por ejemplo mezclar una canción instrumental sobre una vocal, ambas durante toda o casi toda la duración.

También tendremos el *megamix*, otra composición que hacemos muchos DJs, que son varios trozos de corta duración entrelazados de canciones relacionadas, por ejemplo, podemos enlazar los mejores 30 o 45 segundos de unas cuantas canciones de dance de los 90 para conseguir una pieza (lo que antes se llamaba popurrí) de unos 7 u 8 minutos, con trozos de 10 canciones. Antes se usaban los *megamixes* como primera pista para presentar las canciones de un disco recopilatorio. También los componen en directo muchas de las mejores orquestas porque aumenta el dinamismo de cualquier sesión.

Estas composiciones enriquecen la sesión, la hacen más dinámica, sorprenden al público y aportan personalidad al evento. Después de muchos años trabajando en discotecas, bodas y fiestas de pueblo, muchos DJs hemos visto una y otra vez que trabajar con música electrónica comercial y utilizar este tipo de recursos hace que la gente baile más, disfrute más de la experiencia y recuerde mejor la celebración.

Al fin y al cabo, la gente se lo va a pasar bien porque está con sus amigos, pero una buena selección de dance, unas mezclas bien hechas o unos buenos *remixes* consiguen ese extra que marca la diferencia.

Muchas veces el público dice que no sabe explicar por qué, pero con unos DJs se lo pasa mejor que con otros. En gran parte, ése es el motivo. Ese extra no sólo se nota en el ambiente: también hace que la gente permanezca más tiempo, disfrute más, recuerde el momento con más ilusión, consuma más (con diferencia) y, en definitiva, que el evento funcione mejor. Y precisamente ese es el objetivo de cualquier discoteca, bar, club u organizador de eventos.

10. Cómo funcionan los efectos



Hablaremos ahora de un tema complicado: los efectos. Explicar cómo y cuándo usar efectos siempre es complicado porque es un tema más de percepción que de norma. Podría empezar con que los efectos deben sumar y motivar, no recargar, respetar la canción original y, en definitiva, mejorar la experiencia.

Los efectos no están para demostrar que el DJ sabe hacer ruido. Están para ayudar a que la transición, el cambio o un momento concreto de la sesión resulte más natural, más sorprendente o más emocionante, si se usan debidamente.

Los efectos van a depender del aparato o programa que utilicemos para pinchar. Yo uso el programa *Traktor Pro 4* con una controladora *Traktor S4 MK3*. Tiene dos tipos de efectos, los efectos completos y los efectos rápidos. Los más interesantes son los efectos completos, y la controladora nos va a

permitir activar y configurar al vuelo dos efectos, pero yo realmente uso cuatro.

¿Cómo lo soluciono? Podemos tener un efecto a cada lado de la controladora, y enviar el efecto a cualquiera de los cuatro canales que deseemos. En el lado izquierdo tengo para activar y subir o bajar el llamado *Flanger Flux*. Se activa y se mueve un control de ruleta a un lado o a otro, produce una especie de sonido espacial de subida o de bajada y me gusta activarlo de subida justo antes del *drop* o “subidón”, o de bajada justo antes de cualquier *valle* o momento tranquilo de la canción. Esto lo puse yo muy de moda en Salamanca en el 2010, consiguiendo un sonido muy característico.

En el lado derecho tengo el *Beatmasher*, que bien configurado nos permite (si se ejecuta justo en un *beat* de una base) un redoble que además es variable. Al activarlo tenemos un redoble de una velocidad, y girando levemente una perilla, esa velocidad se acelera o se ralentiza. Con esto podemos conseguir un redoble progresivo justo antes del *drop* que en mi opinión es uno de los recursos que más anima al oyente, de hecho, es una herramienta muy utilizada por grandes productores de *remixes* como Afrojack, Hardwell o DJ. Nev.

Como en mi controladora ya no hay sitios para más efectos, uso el teclado del portátil. Gracias al teclado puedo activar *Delay*, un eco largo, a cualquier canal. Yo lo uso por ejemplo para enfatizar momentos concretos de la canción, resaltar un momento de voz sin base. Es un efecto que, si se usa bien, emociona bastante.

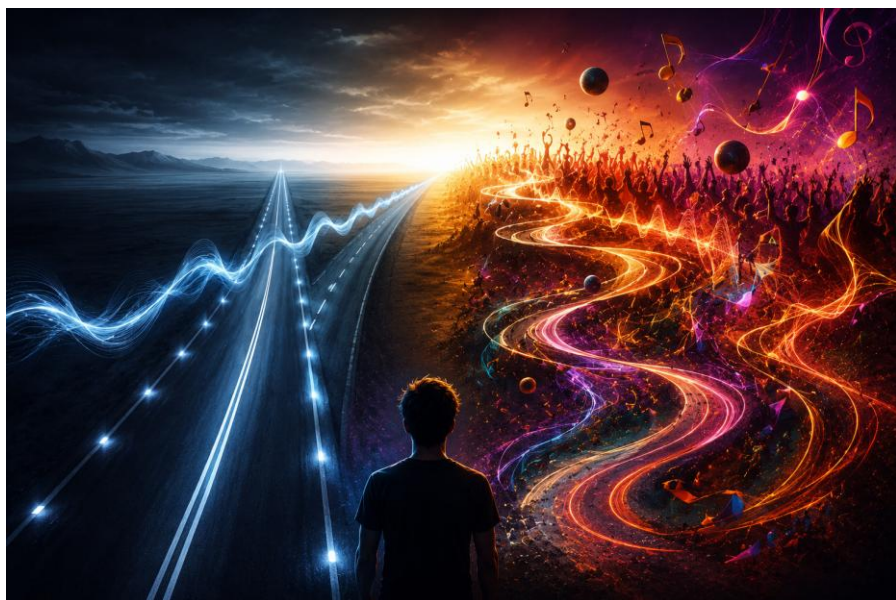
Por último, también en teclado, tengo la última herramienta que han añadido al programa en su última versión: el *Pattern Player*, que es una caja de ritmos configurable con distintos sonidos y distintas velocidades rítmicas, que se va a adaptar a los *BPM* que tengamos establecidos. Yo suelo tener

una especie de redoble agudo bastante llamativo, por ejemplo, para enfatizar un fin de *frase*.

Hay que tener en cuenta que el mejor efecto es el que el público apenas percibe como efecto. No porque pase desapercibido, sino porque parece formar parte natural de la música. Cuando un efecto llama más la atención que la propia canción, probablemente se ha utilizado demasiado.

Y esto es todo lo que puedo decir sobre los efectos, pero son importantes para quienes editamos, especialmente en directo. De hecho, yo no querría usar otro programa, y es el motivo principal por el que llevo usando distintos programas de la marca *Traktor* desde el 2007. Si usas otro programa o aparato con otros efectos, simplemente vete probando cada efecto y pregúntate: ¿qué me hace sentir este efecto? Si la respuesta es positiva, piensa en qué momento de una sesión podría transmitir esa misma sensación al público. Porque, al final, los efectos no están para impresionar al DJ, sino para emocionar a quien está bailando.

11. La mezcla *techno*



Entre todos los estilos musicales, a mí con lo que más me gusta trabajar es con el dance-house comercial, por varios motivos. El primero es que me parece bonito,ailable y optimista. También porque entre sus subgéneros nos vamos a encontrar desde el electrolatino hasta el house de Ibiza, abarcando así a un amplio abanico de gente.

A este estilo suelo aplicarle una velocidad ligeramente superior, por ejemplo 131 *BPM*, juego entre todos los estilos relacionados como dance, tribal, house, *techno*, *remember* de los 90, y además es compatible con la bachata y el merengue lento.

Pero sobre todo me gusta este estilo porque mezclar la música de una canción con la voz de otra, hacer como que las dos voces estén en el mismo escenario, juntar canciones instrumentales que se complementen,

mejorar una canción con efectos... lo considero un reto, a veces complicado, pero muy apreciado por el público.

Tradicionalmente se ha considerado que los DJs que trabajan con *techno* son los mejores, cuanto más oscuro y menos comercial, mejor, pero yo creo que es más complicado trabajar con dance comercial. Supongo que cada uno tenemos nuestras opiniones, pero vamos a experimentar y a ver qué podemos demostrar.

Si hemos aprendido a hacer una mezcla sencilla, reproduzcamos un tema de *techno*, un *techno* puro y oscuro, y la mezclamos con otra del mismo estilo en un determinado punto. Si ecualizamos bien, sonará bien. Luego intentemos meter la segunda canción unos segundos después, o incluso dos minutos después si el tema es largo... y también sonará bien. En cambio, con el dance comercial hay que meter las canciones en el momento justo, si no, o bien se solapan las canciones donde no deben, o bien hay bases vacías varios segundos, y en mi opinión eso lo hace más complicado. Por eso creo que la dificultad de una mezcla no depende del prestigio de un estilo musical, sino del margen de error que permite.

Concretamente, a mí me gusta alternar entre canciones con bases y canciones vocales, de esa manera, ayudado con bases largas o con *loops* sobre ellas, juego con redobles, efectos de ecos en el tema vocal o cosas así. Por ejemplo, empiezo con una canción vocal A, la mezclo con una canción B con bases de *intro* y *outro*, durante la base de *intro* hago efectos, redobles y virguerías mezclándola con la canción A, luego suena sola la canción B, pasa a la base de *outro* mezclada con la canción siguiente C, vocal, y hasta la mitad la mezclo con el *outro* de la B, en un *valle* sin base dejo la C sola, sigo mezclando con la base *intro* de una canción D.... y así sucesivamente. En la pista es prácticamente un no parar, y la gente lo nota.

Que os gusta el *techno*, genial. A mí también me gusta escucharlo y utilizarlo en determinados momentos de la sesión. Pero no por trabajar con *techno*

un DJ va a ser necesariamente mejor que otro. Hay auténticos genios y auténticos mantas en todos los estilos musicales.

12. Cómo y por qué hacer Versiones reducidas



Últimamente nos hemos dado cuenta de que parte de la música nueva que sale, en especial de reggaetón o de *trap*, es rechazada por los mayores de 30 años, que buscan volver al electrolatino o al dance de alrededor del 2010, ¿os acordáis de Pitbull o de Juan Magan, David Guetta, Inna, Avicii, o mejor, la música electrónica de los años 90?

Siempre está muy bien recordar este tipo de música, pero no nos olvidemos de que ya pasó, entonces, ¿nos gusta o no nos gusta? Nos gusta recordarla, pero no queremos estar los cuatro minutos que duraba cada canción. ¿Entonces? La respuesta es sencilla: Versiones reducidas.

Normalmente, las canciones de música electrónica, sean de dance, de electrolatino, *techno*, etc. tienen un cuerpo que se repite, con lo cual resulta posible hacer versiones de esas canciones de 2 minutos o 2 minutos y poco sin afectar el sentido de la canción.

Si tenemos una canción estándar como por ejemplo “Sexy B*tch” de David Guetta, veremos que la canción (aparte de las bases de *intro* y *outro*) consta de repetir dos veces la misma letra, si mezclamos la canción consigo misma, y juntamos la primera parte con la segunda, automáticamente la canción pasará a ser la misma, pero durará dos minutos, es decir, hemos hecho una versión reducida. Respetaríamos las bases de *intro* y *outro* para que sea una canción igualmente mezclable, pero la canción en sí, lo que es la parte instrumental y/o vocal, durará dos minutos o dos minutos y medio.

Con esto podemos recordar la canción, y disfrutarla, sin cansarnos de ella por tener que escucharla los cuatro minutos y pico que dura originalmente.

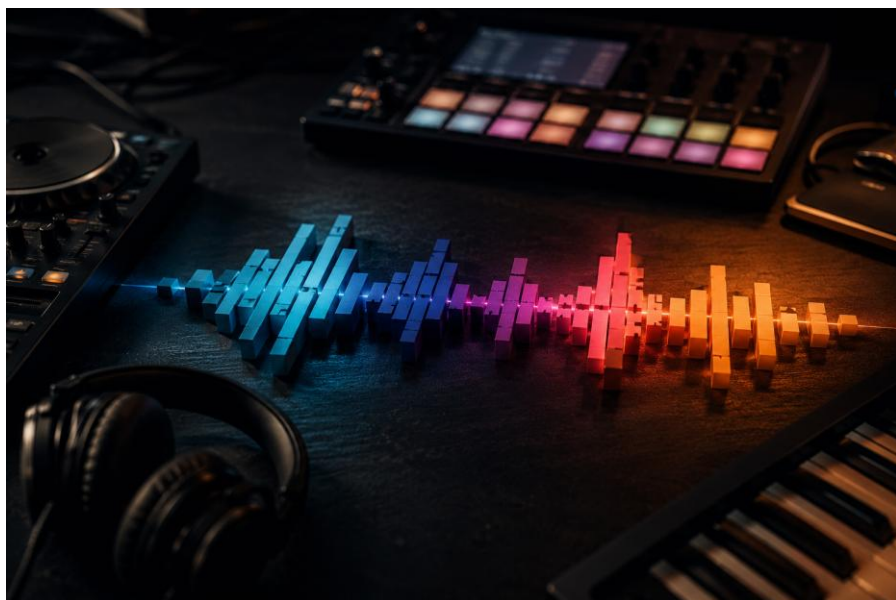
A veces tenemos canciones algo más complicadas, que no solo repiten lo mismo dos veces y punto, pero si tenemos una controladora, juntar un trozo de canción con otro trozo de la misma canción pero en otra parte debería ser fácil, no hay más que subir y bajar *faders*. De esta forma podemos eliminar partes de la canción que no sean importantes, como letra adicional, *raps* de relleno, parte instrumental algo más aburridilla, cosas así.

Imaginemos que tenemos una buena colección de versiones reducidas ya editadas, ¿qué conseguimos con ello? El resultado es un espectáculo más dinámico en el que cada 2 minutos se cambia de canción (mezclándolas correctamente) sin cortarlas abruptamente. A veces ponemos electrolatino, a veces dance, a veces *techno*, a veces electrónica de los años 90, podemos ir cambiando de estilo para dar gusto a todo el mundo de 30 años en adelante, que ya dijimos que son los que tienen dinero para consumir y generar los beneficios que necesitamos aumentar.

¿Y el resto (de menos de 30 años)? El resto también lo baila, por supuesto, porque hasta los chavales jóvenes lo han escuchado alguna vez. Quizás no sea el reggaetón o el *trap* que tanto les gusta, pero también lo bailan. Desde hace meses he estado poniendo estas versiones reducidas mezcladas con

remixes de electrolatino y dance actual como Aitana, Ana Mena, Lola Índigo y la sesión siempre, como resulta tan dinámica y cubre tantos estilos, gusta a casi todo el mundo, asegurándonos el éxito del evento. ¿Te preguntabas por qué unos eventos funcionan y otros no tanto? Esta es una de las mejores herramientas para conseguir que un evento o celebración sea memorable.

13. Hacer un *remix* más elaborado



Como decíamos, la forma correcta de hacer un *remix* es “en estudio”, con programas como FLStudio, Ableton, Cubase, etc. Es un gran trabajo porque hay que “rehacer” la canción, además de lo que supone aprender a manejar los programas y probablemente algo de equipo, de hardware musical. Pero nosotros no tenemos tiempo para tanto, así que vamos a explicar cómo hacer un *remix* al vuelo, pero más elaborado.

En lugar de usar una base de *intro* o de *outro* al vuelo, vamos a preparar primero nuestra propia base, y luego editamos el *remix*, suponiendo que queremos mezclar una canción vocal con esa base.

Para conseguir una buena base, sin utilizar una pista especialmente diseñada para ser base (que también las hay), hay dos métodos:

El primer método lo utilizaremos cuando tenemos una canción cuyas bases de *intro* y *outro* nos gusten. Supongamos que tenemos una versión extendida, o versión original larga, que tiene 1:30 minutos de *intro* y 1:15 minutos de *outro* (por ejemplo). La podemos “mezclar” consigo misma, es decir, grabamos la base de *intro* ese minuto y medio, y al acabar la última frase de la *intro*, justo en ese punto bajamos su *fader* a la vez que subimos el *fader* del canal donde tenemos la misma canción a partir del comienzo de la base de *outro*. Si lo hacemos rápido y de forma inteligente, tendremos la base de *intro* y justo a continuación la base de *outro* sin que se note el cambio, y tendremos una base de 2:45 minutos de duración.

Evidentemente la base no tiene por qué ser muy larga, porque podemos hacer *loop* entre frases para alargar la base como queramos para cubrir toda la canción vocal con la que la vamos a mezclar para hacer el *remix*.

El segundo método lo utilizamos cuando nos gusta más el centro de la canción, siendo una base perfecta quitando la voz (si la tiene), y puede ser que quitando también alguno de los sonidos. Para esto podemos usar algunas de las herramientas de IA que separan las canciones por “*Stems*”. Evidentemente yo uso el programa *Traktor Pro 4*, que tiene esta herramienta como una de sus novedades. Es capaz (la mayoría de las veces) de separar correctamente en una canción la percusión, el bajo, la música y la voz en cuatro canales diferentes. Con lo cual podemos aplicar la separación por *Stems* a cualquier canción, silenciar la voz y/o alguna musiquilla que no nos venga bien, y grabar la parte central, ese trozo de base que nos gusta. Con un par de minutos bastarán, porque recordemos que podemos ayudarnos del *loop*.

Vale, pues ya tendremos una base, con cualquiera de los métodos que hayamos elegido. Si queremos hacer un *remix* en condiciones, dejaremos un principio de base de *intro* para poder mezclar este nuevo *remix* con otras canciones en nuestras sesiones, luego la mezclaremos con la canción vocal,

y vamos metiendo los efectos que consideremos que sumen, sin sobrecargar y respetando siempre la canción vocal.

Como hemos dicho, si la base queda corta, no importa, haremos *loop* en las frases de 32 *beats* que nos interesen hasta completar la canción vocal, y de paso, lo suyo es que dejemos algo de base al final para mezclar en nuestras sesiones con la siguiente.

¡Y listo! Ya tendremos nuestro *remix* bien elaborado con una base preparada previamente. No es lo más profesional del mundo, pero en las sesiones, las nuevas versiones darán mucho juego, y serán nuestras.

14. Cómo pedir canciones al DJ



Este es probablemente uno de los artículos más útiles de esta colección, y deberíais compartirlo todos porque debería saberlo todo el mundo, tanto los DJs como la gente que nos viene a escuchar: cómo pedir canciones. Cuando pides una canción a un DJ no es como cuando pides un plato en un restaurante, que sólo te lo vas a comer tú. Hay que pensar también en el resto de la gente.

Si hay algo que los DJs escuchamos continuamente cuando nos piden música es “tú ponlo que les da lo mismo”, o “ponlo que les va a gustar” o el mítico “esto lo peta (o algo parecido)”. No, no da lo mismo, puede que no les guste y no, no vas a descubrir América: no lo va a petar. Lo primero que debes tener en cuenta es que lo que haces es una sugerencia al DJ, no una exigencia, no puedes exigir nada tú por encima del resto de los asistentes, salvo que sea tu boda.

Tú le dices tu sugerencia al DJ, y él valorará si eso podría gustar también al resto o no, porque el DJ es un profesional y debe saber esas cosas, no es tu primo pinchando en tu *peña*. De hecho, cuando un DJ valora positivamente una petición, la pone y no gusta, es un error suyo, no de quien le pide la canción, que debería haberse llevado un NO bien clarito y sin montar ninguna escena.

Para que el DJ te ponga lo que le pides, lo primero es que no tenga su sesión preparada o pregrabada, que podría ser, y que acepte peticiones. En mi caso, todas las sesiones son improvisadas, y me gusta atender a las peticiones, si puedo, para demostrarlo. También debes pedirle el mismo tipo de canción que está sonando, es decir, no el mismo estilo, si quieres, pero sí el mismo tipo.

Recordemos que hay dos tipos de canciones: para cantar y para bailar. Por ejemplo, si está sonando El canto del loco, que es para cantar, y le pides Melendi, probablemente te lo ponga, pero si está sonando *techno*, que es para bailar, probablemente no te ponga Melendi, y si lo hace quizás tengas que esperar un buen rato a que cambie de tipo de música, por respeto al resto de asistentes.

Otro consejo es que debéis observar qué tipo de local, de evento o de DJ es, porque si estás en una sesión de house, donde van todas las canciones bien mezcladas, y donde esté la mayoría de la gente bailándolo o escuchándolo de buen rollo, el DJ no va a cortar su espectáculo para poneros una rumba, aunque tanto el house como la rumba sean de bailar. Para eso, esperad a vuestra boda, o iros a otro sitio.

Otra cosa muy importante cuando nos piden canciones. En ocasiones una persona no está recordando la canción tal y como es, sino cómo la vivió. Quizá la escuchó en una película, en un viaje, en una fiesta inolvidable o en un momento importante de su vida. En su memoria esa canción está asociada a unas emociones muy intensas. Por ejemplo, hay muchas

canciones que aparecen en una fiesta dentro de una película o serie y todo el mundo se vuelve completamente loco bailando. Son actores, ¿vale? Están fingiendo. O también puede tratarse de un trozo de canción utilizado en un *trend* o *reel* viral. Sin embargo, cuando esa misma canción suena en un evento real, fuera de ese contexto, puede resultar lenta, larga o romper completamente el ambiente. El DJ debe distinguir entre la emoción que esa canción provoca en quien la pide y el efecto real que tendrá sobre cientos de personas en ese momento. Una cosa es el recuerdo de una persona. Otra muy distinta es una pista de baile llena.

Por último, recordad que cuando más trabaja un DJ es cuando está cambiando de canción o preparando la siguiente, y durante ese tiempo no puede atenderos. Si es una mezcla, tiene que escuchar atento para corregir velocidades, *ecualizadores*, y otras cosas. Hay que esperar a que acabe de cambiar. Además, tened en cuenta que los DJs trabajan con el oído, si os empeñáis en hablarles cuando están escuchando lo que suena o lo que va a sonar, ni va a entender lo que decís, ni va a poder trabajar, así que calma y esperad unos segundos.

Si quieres aumentar las posibilidades de que el DJ ponga tu canción, sé amable y dale libertad. Un simple "cuando puedas, si te viene bien, ¿podrías poner...?" funciona mucho mejor que exigirla o repetir la petición cada cinco minutos. Si el DJ cree que encaja en la sesión, seguramente buscará el mejor momento para ponerla.

Que el DJ no ponga una canción inmediatamente no significa que no le guste o que no quiera ponerla. Muchas veces simplemente está esperando al momento adecuado para que encaje con la sesión y el resto del público la disfrute más.

15. Uso del micrófono siendo DJ



Vamos a hablar del micrófono y de cuál es la mejor forma de animar al público sin que resulte contraproducente. Lo primero y más importante es que hablamos por el micrófono para que se nos entienda, así que conviene ecualizarlo realzando ligeramente los agudos y controlando los graves, para que se entienda lo más claro y nítido posible, porque si no se nos entiende lo que hablamos, ¿para qué hablamos?

Lo siguiente es no gritar. Si os dais cuenta, cuando se le acerca el micrófono a alguien que no es un profesional, casi siempre gritan. El micrófono capta bien tu voz, y si no, se sube el volumen, no hay que gritar, porque llega un punto que no se entiende lo que dices.

Otro buen consejo es que hay que tener muy claro en nuestra cabeza qué vamos a decir antes de activar el micrófono, no improvisar, porque

probablemente nos quedemos sin saber qué decir a mitad de frase, pasa mucho.

Aunque es de sentido común, comentemos que no se deben decir consignas políticas o de opinión. Nuestro objetivo es llegar a todo el mundo, cuanta más gente nos escuche, mejor, nadie quiere pinchar sólo en su *peña* con sus cuatro amigos, queremos llenar estadios, y para eso debemos pensar que tenemos todo tipo de gente escuchándonos, incluso gente que no piensa igual ideológicamente, o con otras opiniones. Si decimos por ejemplo "vamos a cambiar a *techno* porque el reggaetón es un asco", podemos ofender a la gente que le gusta el reggaetón, y no hay motivo.

Debemos animar y adornar la canción que estamos poniendo, invitando a la gente a cantar diciendo "¿cómo dice?" o "¡vamos, arriba!", o cosas así mejor cortas, porque si nos liamos hablando y hablando, la gente no va a poder escuchar la música.

El protagonista de la fiesta es la música, no el DJ. El micrófono debe utilizarse para reforzar un momento concreto, presentar una canción, felicitar un cumpleaños o animar al público, pero nunca para sustituir a la música ni para hablar continuamente. Cuanto más breve y oportuno sea el mensaje, mejor funcionará.

Yo propongo practicar para lograr que justo cuando acabamos de hablar por el micrófono, comience el estribillo o el subidón de la canción. Al principio cuesta, pero luego se le acaba pillando el tranquillo, y queda genial.

Y para la gente que no es DJ, debo deciros que por mucho que la fiesta y la bebida os altere: NO, nadie quiere escucharte hablar por el micrófono. Como mucho dile al DJ que diga lo que quieres decir, si es realmente importante, pero no te empeñes en decirlo tú mismo por el micrófono, porque esto no es un karaoke y no estás tan bien como crees.

16. Organiza tu música sin perder la cabeza



Os voy a dar uno de los mejores consejos que un DJ puede escuchar. Para ser un buen DJ tienes que saber de todo tipo de música, especialmente durante los últimos años. Está bien que te especialices en un estilo, pero hay que estar preparado para todo, y saber las cosas básicas que cualquier DJ sabría, desde los Jackson Five a Rosalía, aunque sólo pinches *techno*.

Uno de los grandes problemas que tenemos todos los DJs es nuestra clasificación de música. Antes en discobares y discotecas había una colección de CDs, o más tarde un ordenador, que usaban todos los DJs que pasaban por allí, y cada uno tenía su forma de ordenar las cosas. No podemos hacer como en una de las mejores discotecas de Salamanca en la que fui residente, cuyo nombre no recuerdo, donde se guardaban todas las canciones de los últimos 5 años en una misma carpeta.

Pero, ¿cómo es mejor hacerlo? ¿Por estilos? ¿Por años? Pues depende. Primero por estilos generales, muy generales: pop, rock, electrónica, reggaetón, rumba, etc. Eso ya cada uno según lo entienda. Y luego depende del estilo, por ejemplo, en las carpetas de Pop y Rock lo mejor es ordenarlo luego por grupo o artista, y luego por discos, pero en la mayoría de los estilos de electrónica no tenemos grupo o artista, tenemos productores y DJs, muchas veces varios, así que es mejor ordenarlos por *subestilos*.

Tenemos que evitar en la medida de lo posible que una misma canción pueda estar en dos o más carpetas a la vez. Por ejemplo, ¿Melendi es rock o rumba? Y ya no os digo si un tema es más dance, house, *techno*, makina, trance, progressive o todo lo anterior junto de forma experimental. No intentes hacerlo perfecto, no existe forma, pero seamos lo más organizados posible.

Imagínate que tienes que preparar para una fiesta de eurodance de los 90, tendrás que saber qué es, y dónde está eso en tu carpeta de música.

En los estilos donde tenga sentido clasificar por grupo o artista, no tendremos demasiados problemas. Sin embargo, en muchos estilos de electrónica es más útil clasificar por estilos y *subestilos*. El objetivo es ir dividiendo la música hasta llegar a carpetas finales de unas 100 o 200 canciones como mucho. Incluso dentro de ellas podemos destacar las 50 mejores o más representativas. Esto hará mucho más fácil encontrar rápidamente lo que necesitamos.

No recomiendo clasificar primero por años (y menos por meses) porque las veces que yo mismo lo he hecho, pasados un par de años ya no sabes qué canción salió exactamente este año u otro y encontrar ahí un estilo concreto va a ser una locura.

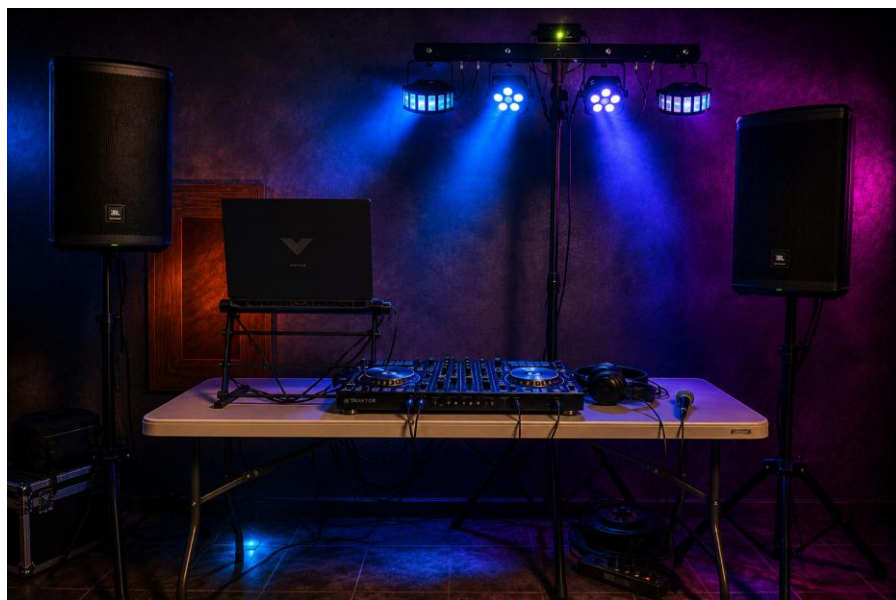
Por último, debería hablar de la posible caducidad. Últimamente están saliendo muchas canciones cuya caducidad es muy pequeña. Por ejemplo, una canción, normalmente de reggaetón o *trap*, aparece en listas de Spotify

como de las más escuchadas de España durante dos, tres meses, o poco más, la aprende gente muy joven, de 15 a 20 años, y luego nunca más se vuelve a saber. Incluso la gente que la escuchaba a diario ya no les gusta, y pasan a querer la canción que haya salido en ese momento. No nos esforcemos por clasificar y guardar con cuidado estas canciones, guardémosla en un cajón desastre o fosa común, porque probablemente ya no vamos a necesitarlas a no ser que alguien las pida. Si alguien nos pide una canción, no necesitamos que esté bien clasificada, ya que buscamos su título como archivo en Windows y listo. Hablaremos de las canciones que caducan más adelante.

Sin embargo, hay otras canciones que sí intuimos que van a ser escuchadas durante bastante tiempo, e incluso recordarse con cariño en el futuro, porque la gente las relacionará con buenas experiencias. En este caso el oficio nos enseñará qué canciones son las que se olvidan y cuales hay que tener en la recámara, y el paso de los años nos ayudará a tenerlo claro.

Es muy importante aprender a descartar música, hay que practicar el desapego, y no tener “síndrome de Diógenes musical”, seleccionemos cuidadosamente las canciones que creemos que van a perdurar. Cuantas menos necesitemos conservar en nuestras carpetas principales, mejor. Y el resto enviémoslas al cajón desastre de ese estilo o *subestilo*, porque van a ser pocas las canciones que quedan en la memoria colectiva. Sobre todo, no te fíes de lo que te gusta a ti, sino de la reacción de la gente hacia la canción, porque es habitual descubrir, con el paso de los años, que algunas canciones que apenas nos llamaban la atención terminan convirtiéndose en clásicos, mientras que otras que parecían imparables desaparecen en pocos meses.

17. Montando el equipo básico para irse de *bolo*



Mucha gente piensa que un DJ empieza a trabajar cuando llega al escenario y conecta la controladora. En realidad, el *bolo* comienza mucho antes. Empieza cuando decides qué equipo necesitas llevar, preparas la música, compruebas que no falta nada y empiezas a cargar el coche o la furgoneta.

Hay que estar preparados para todo y repasar siempre que tenemos lo necesario. Controladora, portátil si se requiere, auriculares, micrófono, cables de alimentación, cables de sonido, regleta, alargador, pies, altavoces, iluminación... No es la primera vez que un *bolo* empieza dos horas tarde por ejemplo porque faltaba el *truss* horizontal del puente de luces.

Es muy importante fijarlo todo dentro del coche o la furgoneta, no queremos que el interior sea una batidora, ni que los objetos se golpeen entre sí hasta estropearse, incluso puede peligrar nuestra seguridad. Recordemos que, si frenamos con el vehículo cargado, la carga ejerce una

fuerza enorme sobre las sujeciones que puede hacer que el equipo se desmorone o incluso nos golpee. Un bache puede costarte cientos de euros, o algo peor.

Rechacemos el tópico de que los espectáculos siempre empiezan tarde. Intentemos llegar a tiempo, e incluso un poco antes porque siempre puede haber imprevistos. Si luego el organizador, el público o alguna razón de peso nos hace empezar el espectáculo más tarde, eso es otro tema, pero que no sea por nuestra culpa. A la hora establecida debe estar todo montado y preparado para sonar.

También se debe utilizar un equipo en condiciones. A veces hay gente que utiliza un equipo que no está en condiciones, con altavoces más abollados que el coche de la basura. O cojea el equipo informático, si usamos portátiles de hace 15 años que no pueden ni abrir el *VirtualDJ*, dependemos de una tarjeta de sonido justita para videojuegos, o seguimos con discos duros magnéticos, es más fácil que la música, por ejemplo, se pare de repente. No digo que todo sea lo más nuevo, o matar mosquitos a cañonazos. No siempre hace falta llevar el equipo más grande posible. Hace falta llevar el adecuado para el evento.

Montamos todo y no suena, algo falla. Bueno, nos puede pasar a cualquiera, no te preocupes. Vamos a ir paso a paso, puerta por puerta, supongamos que tenemos unos altavoces *autoamplificados*, con cables de sonido que van a la controladora, que está conectada a un portátil, que tiene un determinado programa abierto, pero no suena. Vamos a ir al revés, paso por paso.

Primero verifica que el programa marca que la música está sonando, los segundos corriendo, la *forma de onda* pasando, etc. Después verifica que el ordenador saca sonido: que no haya nada en la configuración del sonido en mute o con volumen bajo. Seguidamente si conectamos el ordenador por USB a la controladora, o lo conectamos por minijack (“clavija de

auriculares”) a una mesa de mezclas, en la controladora o la mesa deben saltar los *leds* de que está recibiendo sonido, subir el *fader* del canal en cuestión, subir el *master*, y tiene que haber por ahí *leds* rebotando como locos en alguna parte. Por último, si la controladora o la mesa lanzan el sonido enviado por el programa del ordenador, solo queda mirar los altavoces: que estén encendidos, con el volumen subido, y sin configuraciones extrañas. Seguro que en algún punto encontramos qué es lo que falla, y si mantenemos la calma en breve volverá a sonarnos como siempre.

Por último, deja todo más o menos ordenado, no dejes cables con los que podría tropezar la gente, evita siempre vasos cerca del equipo, en especial controladora, mesa de mezclas y ordenador, y no parezcas un pequeño punto limpio. Cuando todo sale bien, nadie piensa en el montaje. Precisamente ése es el objetivo.

Cuando el público llega, sólo ve una cabina con música y luces. Lo que no ve son las horas de preparación, el coche cargado, los cables, las pruebas, los problemas resueltos y todo el trabajo previo. Un buen DJ no empieza cuando pulsa el *play*. Empieza mucho antes, preparando todo para que, si es posible, el público no tenga que preocuparse absolutamente de nada.

Personalmente, si alguien se lo pregunta, yo llevo como equipo básico para un evento pequeño, aproximadamente para un máximo de 150 personas en exterior o 200 en interior: una controladora *Traktor S4 MK3*, un ordenador portátil HP Victus con Intel i7, con *Traktor Pro 4* como programa, configurado exactamente de acuerdo con mis necesidades y mi forma de pinchar, dos altavoces JBL Eon 712 (Potencia: 650 W RMS) y un juego de luces automáticas con dos LED-Derbys giratorios, dos LED-Spots y un láser de dos diodos. Tardo unos 20 minutos tanto en desmontarlo para cargarlo en el coche, como para sacarlo del coche y montarlo donde sea el evento, no pesa mucho para mí y da buen resultado. Si se espera más gente, ya se alquila más equipo, simplemente.

18. ¿Qué hace que un DJ marque la diferencia?



Quizás alguno de vosotros se haya preguntado qué es lo importante para ser un buen DJ. Por ejemplo, ¿un buen DJ es el que elige las canciones más famosas para poner? ¿el que pone mejores *mashups*? ¿el que anima más por el micrófono? ¿el más guapo? El más guapo no, eso está claro.

Casi todo el mundo diría que es quien pone las canciones más famosas, pero no. Tú puedes sacar la lista de las canciones más escuchadas de España, y darle al *play* cada tres o cuatro minutos, pero... no se hace así. En una sesión para bailar como en una discoteca, fiesta de pueblo o algo así, si la gente canta, pero no baila, y estás así mucho tiempo, perdona, pero la estás cagando.

Si observamos a los DJs con más éxito, a menudo ponen novedades, descubrimientos, *remixes* inéditos, canciones que la gente no ha oído nunca, tú no vas a decirles lo que quieres escuchar, ellos te dicen qué es lo

que te gusta que aún no sabes que te gusta, un poco como los buenos cocineros con el menú degustación.

Si eres DJ, tú haz lo que quieras, yo no soy quién para decir qué hacer, pero sí sé que un DJ es en gran parte psicología. Utilizamos la psicología más que un mecánico usa la llave inglesa. Tenemos que observar y “leer” a la gente constantemente. Hay que hacerlos bailar, porque han decidido contar contigo y no poner el Spotify y punto. Y hacer bailar a la mayoría, no sólo al grupito que se pone adelante para salir bien en Instagram.

Tampoco consiste en poner las canciones favoritas de cada grupo de gente que tengas. Imagínate que tienes un grupo que le guste el *trap*, otro grupo que le gusta el rock, otro grupo que le gusta el tipo Caribe Mix, otro grupo de heavies... si pones la canción preferida de cada grupo, como son grupos musicalmente digamos incompatibles entre sí, al poner la música de unos, los demás se enfadarán, y se irán. Se debe poner principalmente algo que agrade a la mayoría, es decir, puede que no sea su música favorita, pero si gusta a la mayoría del grupo global, vas acertando.

Se nota que un DJ sabe trabajar cuando primero intenta conseguir una *base de gente*, un puñado de personas que evite que el local o el evento se vea vacío, y la gente que pueda mirar dentro no se vaya “porque no hay nadie” o hay poca gente. Una vez que tengamos una *base de gente*, un DJ que vale la pena, entre otras cosas, sabe controlar la energía de la pista durante toda la sesión, de lo que hablaremos más adelante. Por ejemplo, el mejor DJ no es el que nunca cambia su sesión, es el que sabe abandonar una idea cuando descubre que esa noche no está funcionando.

A partir de aquí la experiencia nos dice qué estilos, temas, *remixes*, *mashups*, mezclas y efectos animan más a la gente que tenemos, en una improvisación constante. Un DJ de verdad no se limita a poner canciones una detrás de otra: utiliza los recursos y la técnica para construir un sonido propio, una sesión con personalidad capaz de transmitir optimismo,

emoción, euforia o simplemente buen ambiente según lo que necesite la pista en cada momento.

No hace falta irse a un festival enorme para comprobarlo. Basta comparar una sesión donde simplemente se enlazan canciones con otra en la que el DJ crea mezclas, remezclas y transiciones que hacen que toda la sesión parezca una sola obra. La diferencia en la implicación del público suele ser evidente. La diferencia no está en las canciones, está en lo que ocurre entre una canción y la siguiente.

Si mezclando o remezclando puedes conseguir que la gente baile o se mueva con canciones que no conozca, ahí has subido un nivel importante. Por eso yo casi siempre intento llevar mis propios *remixes* y *mashups*, hacer *remixes* en directo, mezclas con la música de una canción y la voz de otra, y esas cosas. Afortunadamente nada de eso lo hace todavía el Spotify. Una lista de reproducción reproduce canciones. Un DJ construye momentos.

Además, un buen DJ no necesita estar haciendo cosas constantemente: ahora mezclo, ahora corto *ecualizadores*, ahora hago efectos, ahora hablo por el micrófono, etc. Un DJ necesita estar concentrado porque está tomando decisiones constantemente. A veces la mejor decisión es preparar una remezcla compleja, o una transición elaborada; otras, simplemente basta con observar la pista y confirmar que la sesión va por buen camino. Si el supuesto DJ prefiere estar ligando, fingiendo que toca controles, o se encuentra alterado por sustancias... no debería estar ahí.

19. ¿Qué espera realmente la gente de un DJ?



Para orientar nuestro trabajo hacia el tipo de público que queremos tener en una fiesta, conviene preguntarse qué espera realmente la gente de un DJ. No hablo de gustos musicales, sino de aquello que casi todos tenemos en común cuando salimos con ganas de divertirnos: pasar una buena noche, disfrutar de la música y volver a casa con un buen recuerdo.

Por ejemplo, hay gente que se divierte buscando conflictos e incluso violencia, vamos a descartarlos, así como descartamos aquellos que llamábamos “protagonistas”, que salen a sentirse bien siendo el llamado “*main character*”, el personaje principal de su grupo o del evento, por ejemplo, pidiendo al DJ la canción más rara para que quede claro que, si la pone, es por él o ella. También hay otras actitudes tóxicas que no vamos a tener en cuenta, vamos a centrarnos en la gente normal.

Hay cosas que prácticamente todos esperamos cuando salimos de fiesta, que solemos resumir con “pasarla bien”, pero concretamente, ¿cómo puede el DJ ayudar a eso? A todo el mundo le gusta que lo sorprendan con la

música, escuchar canciones reconocibles, pero de una forma que sume, de una forma que sea muy distinta a poner un pendrive con canciones, sintonizar un canal de radio, o dejar el programa *VirtualDJ* en automático. Si en una fiesta hay un DJ, es porque esperamos algo que no puede ofrecer un simple reproductor de música, una lista automática o un programa mezclando por sí solo.

Cuando contratamos a un DJ esperamos más que un reproductor de canciones, esperamos que juegue con la música, que una las canciones de forma ingeniosa, que adorne canciones sin pasarse con los efectos, que sorprenda, que mantenga la energía, que haya momentos para cantar, momentos para bailar, momentos para levantar el brazo, y momentos para tomar unos chismes mientras hacemos todo lo anterior.

También esperamos poder confiar en el DJ. Confiar en que elegirá buena música, en que sabrá mezclarla con criterio, en que jugará con ella cuando sea el momento y en que no dejará que la pista pierda interés. Cuando un DJ transmite esa confianza, el público deja de pensar "a ver qué pone ahora..." y simplemente se deja llevar por la sesión.

Sinceramente, tampoco esperamos que sea una noche completamente épica, o eso ya no depende del DJ, con lo cual no intentemos cosas increíbles, porque si no salen, el riesgo es muy alto.

A casi todo el mundo le gusta reconocer una canción que conoce, pero también descubrir algo que no esperaba, escuchar cómo dos canciones encajan entre sí, ver cómo el DJ construye una mezcla delante de sus ojos, sentir que el DJ está creando algo en ese mismo momento. Cuando eso ocurre, la pista reacciona, la gente sonríe, levanta las manos, canta, baila, y muchas veces acaba animando al propio DJ. Porque no está escuchando simplemente canciones, está disfrutando de una actuación.

No significa que todo el mundo vaya a aplaudir cada improvisación, significa que es una reacción bastante natural cuando el público percibe que está

ocurriendo algo especial, que la música está cobrando vida. Es entonces cuando la música deja de ser una sucesión de canciones para convertirse en una experiencia que el público vive y recuerda.

20. Controlando la Curva de Energía



Toda sesión tiene una curva de energía que hay que controlar. Una vez que hemos concretado una *base de gente*, ese puñado de personas con los que conseguimos que, si alguien se plantea quedar, no se vaya porque no hay gente, o hay poca, comenzaremos a imaginar una curva de energía.

Hay canciones que, por sí mismas o por la forma de ponerlas y el momento en que aparecen dentro de la sesión, aumentan la energía o la disminuyen. Por ejemplo, si ponemos varias canciones que todo el mundo conoce, nos gusten más o menos, eso suele ir aumentando la energía, al menos conseguimos una predisposición al optimismo, pasárselo bien y esperar a que todo vaya mejorando canción por canción. Además, la energía es contagiosa. Si tenemos 300 personas y conseguimos hacer bailar y estar animadas a 25 o 30, el resto de la gente tiende a animarse.

Si logramos poner varias canciones que realmente conecten con el público, éste se vendrá arriba, y podremos controlar la curva, por ejemplo, poner una canción más tranquilita que rebaje la curva de energía para fomentar que vaya más gente a la barra, o aprovechar para poner música nueva, que puede bajar la energía, pero no nos importa porque si esa música nueva llega a ser un éxito, será bueno para nuestra marca como DJ.

Normalmente si tenemos buena fama la gente esperará a que llegue ese momento de comenzar a subir la curva de energía. Si entre el público y el DJ no se conocen mutuamente, podemos intentar intuir con qué les gustará arrancar (empezar a subir la curva de energía) e incluso ir probando estilos hasta que alguno empiece a funcionar. Pero jamás debemos situarnos en un estilo concreto solo porque nos guste, o esté de moda, o porque sea lo que más tenemos preparado, a no ser que el público sí que “arranque” con ese estilo, es decir, que empiece a mover los pies o la cabeza, y que se le empiece a notar un poco más animado.

Lo que hace “arrancar” a la gente no es siempre lo mismo, porque la gente siempre va a ser diferente en cada actuación. Y no siempre es fácil dar con el estilo que los arranque, pero debo darte algunos consejos que he observado estos años. Normalmente son buenas para ayudar a arrancar a la gente las canciones muy conocidas de hace unos cuantos años, cinco, diez, o quince, alguna remezcla curiosa, estilos un poco animados, hacia el dance o el electrolatino. E incluso la pachangada para hacer el bobo si queremos meter un momento divertido, pero no conviene abusar de ella si queremos mantener cierto caché de calidad.

La energía de una pista tarda mucho en construirse y muy poco en perderse. Por eso un buen DJ no sólo sabe subirla, sabe cuándo merece la pena arriesgar y cuándo es mejor conservarla.

Y cuando tengamos una curva de energía alta, conviene alternar momentos de mayor y menor intensidad, pero sin abusar de nuestra confianza. Si

arriesgamos demasiado con canciones nuevas o con temas que se alejan de lo que ha hecho "arrancar" al público, podemos empezar a perder energía. Al principio apenas se nota, pero varias decisiones poco acertadas seguidas pueden hacer que la pista se venga abajo. Es como empujar un columpio: una vez que está en movimiento, mantenerlo cuesta poco; volver a arrancarlo desde parado requiere mucho más esfuerzo.

Un error bastante común es pensar que una buena sesión consiste en ir subiendo la energía continuamente hasta el final. En realidad, ocurre justo lo contrario. Una sesión necesita pequeños descansos para que los momentos más intensos vuelvan a sorprender. Si todo el tiempo estamos en el máximo nivel de energía, al cabo de un rato ese máximo deja de parecer tan especial.

Es muy importante aclarar que la energía no depende del volumen. Depende de la implicación del público. Un DJ puede subir todos los *faders* al máximo y sonar de forma atronadora, pero si nadie baila ni presta atención, la energía seguirá siendo baja. Peor aún, algunos confunden la *ganancia* con el volumen y terminan *saturando* el sonido. El resultado es una sesión que suena peor, cansa más al público y, si se abusa, incluso puede perjudicar al equipo de sonido. Subir el volumen puede dar una sensación momentánea de mayor energía, pero es sólo una ilusión. La verdadera energía no sale de los altavoces: sale de la pista de baile.

21. El DJ como artesano



Cuando pensamos en un artesano, normalmente imaginamos a un carpintero, un alfarero o un relojero. Personas que conocen profundamente su oficio y que, gracias a la experiencia, toman cientos de pequeñas decisiones que no aparecen en ningún manual. Un DJ profesional se parece mucho más a un artesano de lo que mucha gente imagina.

Un DJ tiene muchas facetas, y muchas de ellas no se notan desde el otro lado de la cabina. Está la elección de las canciones, la técnica para reproducir la música, la técnica para mezclar las canciones, así como otras transiciones, observar la pista, controlar la curva de energía, solucionar algún problema técnico si surge, hablar y animar al público por el micrófono, uso de efectos, tener mano izquierda con los clientes, etc. Es una lista larga y seguro que me quedo corto.

Hace poco intenté utilizar una inteligencia artificial para ayudarme a seleccionar las mejores canciones para una serie de sesiones. Pensé que, si le daba suficiente información, sería capaz de hacer ese trabajo. Sin embargo, ocurrió algo curioso. La propia inteligencia artificial reconocía una limitación importante: podía analizar datos, popularidad o estilos musicales, pero no sabía cómo reaccionaría un público concreto en un momento concreto.

La diferencia entre un artesano y una máquina no está en las herramientas que utiliza, sino en las decisiones que toma.

Una inteligencia artificial podrá recomendar canciones, organizarlas o incluso mezclarlas técnicamente. Pero un DJ artesano no trabaja únicamente con canciones. Trabaja con personas. Y mientras cada público siga siendo distinto, seguirá haciendo falta alguien capaz de entenderlo.

¿En qué se traduce todo esto en la práctica con un DJ de verdad?

- Sabe qué gusta más a cada momento a varios rangos de edades de público, entornos, estilos, tipos de locales o eventos y demás. Yo mismo, inconscientemente, llevo más de 20 años observando al público cuando pongo canciones, para ver si les gusta, cómo reaccionan, o si le gusta más a cierto sector de la población.
- No pone simplemente lo más escuchado en Spotify, YouTube o TikTok porque en España la gente a la que le gustan estas canciones en entornos de fiesta va de 15 a 21 años, acabaríamos poniendo canciones favoritas de gente de 15 años a gente de 25 o 30. Esto se hace muchísimo hoy en día, en muchos eventos y festejos. Un concejal dice “ponemos esto para los jóvenes”, y la música de ese evento es para niños de 15 años en vez de ser para chavales de 25 o 30...
- Hace sus propios *remixes* (*bootlegs*) y ediciones para intentar las mejores transiciones armónico-rítmicas y mezclas que buscan una sensación optimista y/o eufórica en el oyente.

- Controla la energía de la sesión sabiendo poner en marcha a la gente y hacer que baile o se emocione más o menos según le interese.
- Entiende que mezclando primero ciertas canciones y después otras, de una forma concreta, la gente presente (y no otra hipotética) se anima a consumir más.
- Busca la atención de los rangos de edad que trabajan y que, por ello, tienen capacidad para consumir, comprendiendo que esto es música y que el DJ es un artesano artístico, pero también forma parte de un negocio, las cosas como son.
- Un artesano no fabrica dos piezas exactamente iguales. Aunque utilice las mismas herramientas, adapta su trabajo a cada encargo. Un DJ hace exactamente lo mismo. Puede empezar una sesión con una idea, pero será el público quien termine marcando el camino. Ninguna actuación es idéntica a la anterior, y ahí reside precisamente el valor de la experiencia.

Las herramientas cambian con los años. El oficio permanece. Y mientras haya personas que quieran vivir una noche especial, seguirá haciendo falta alguien capaz de construirla.

22. Seguidores o resultados



Antes, para saber si queríamos contratar o no a un DJ bastaba con escucharle pinchar. Ya sé que es una locura, pero así es como se sabía si un DJ sabía trabajar, y si tenía el nivel suficiente que requería el local, el evento, la celebración o el festival. Hoy en día, por lo que sea, eso ha cambiado un poco. Recuerdo que una vez me querían para una fiesta de nochevieja y me preguntaron por mis seguidores en Instagram, obviamente para calcular cuánta gente podría ir por mí. Ni contesté, cancelé la conversación inmediatamente. Estamos confundiendo popularidad con capacidad profesional. ¿Queremos más dinero? ¿Entendemos que esto es un negocio? ¡No se nota, amigos! Hagamos números.

Imaginemos dos eventos similares. En uno tenemos un DJ con 30.000 seguidores en Instagram, los empresarios calculan que irá a una sesión suya un 1%, 300 personas, el DJ es normalito, pone canción tras canción, sin más,

solo elige las canciones más escuchadas en Spotify, YouTube y TikTok, que ya hemos concretado que en España el público al que le gustan estas canciones para estar de fiesta va de 15 a 21 años. Esto significa que su público es joven, muy pocos trabajan, se toman una consumición cada uno y el 30% se toman dos = 400 consumiciones (y más de la mitad serían refrescos, no copas).

Se hacen selfies, pero no se ofrecen experiencias, hay publicaciones, pero no risas.

Tenemos otro DJ en un escenario real, entiende su público y lo anima, buena sesión de calidad como las que se hacían antes. Solo van 200 personas porque el DJ no tiene muchos seguidores, pero están motivadas, al ver la gente y escuchar la música, entran otras 100 que pasaban por ahí. Los temas están dirigidos a gente de más edad, que trabaja, tienen dinero, hacía tiempo que no sentían eso de ir de fiesta como hace 15 o 20 años, consumen más. 300 personas se toman dos consumiciones cada uno, al menos un 50% se toma tres. Eso son 750 consumiciones, y no son casi todos refrescos.

En conclusión, conseguimos casi el doble de beneficio, y de hecho la diferencia de bebidas alcohólicas entre un evento y otro podría suponer más del doble del beneficio. Esto significa economía real, psicología del consumo, comportamiento social, sostenibilidad del negocio. Significa entender la música, la gente y los números.

Un buen DJ no garantiza por sí solo el éxito de un evento. Influyen muchos factores: el lugar, el día, el tiempo, la organización, el público... Pero la música es una de las pocas variables que podemos elegir y controlar. Precisamente por eso merece la pena pensarla bien. Por ejemplo, en unas fiestas patronales, algunos concejales o alcaldes quieren organizar un evento pensado para jóvenes de unos 25 o 30 años. Sin embargo, terminan contratando un DJ que selecciona música dirigida principalmente a adolescentes de unos 15 años. No lo hacen con mala intención;

simplemente confían en el criterio del supuesto profesional. Eso está pasando ahora mismo en muchísimos pueblos españoles y es un problema.

Yo soy DJ. Cody, cuando escribo estas líneas sólo tengo 170 seguidores en Instagram, pero... ¿ofrecemos un producto musical adecuado y con nivel para conseguir que la gente viva experiencias, y así también ganamos dinero, o nos fiamos de los seguidores y el postureo?

23. Cómo “leer la pista”



Mucha gente piensa que leer una pista consiste simplemente en mirar si la gente baila o no. En realidad, es mucho más que eso. Un DJ observa continuamente pequeños detalles que le permiten entender qué está ocurriendo y tomar decisiones antes de que aparezca un problema o simplemente para agradar más al público o controlar la curva de energía. Un DJ no observa a la gente para juzgarla. La observa para comprender qué necesita en ese momento.

Con los años he observado que, en los grupos de amigos o amigas, suele haber una persona líder. Si la música gusta a esta persona, o la tolera, todo va a estar tranquilo. De hecho, nos puede ser útil para comenzar a tener una “base de gente”, como veremos más adelante. Si la persona líder está cómoda, el grupo se queda, pero a veces son los demás los que no están cómodos, entonces lo expresan de una curiosa manera: piden canciones.

Cuando a alguien no le gusta la música de un local o de un evento, muchas veces no se va. Es difícil mover al grupo, puede haber consumiciones por acabar, tickets por gastar o simplemente otras personas del grupo hablando con alguien. En esas situaciones, lo habitual es que pida una canción. Pero debemos tener mucho cuidado, porque también piden canciones quienes quieren ser los protagonistas. No es necesario que sea la persona líder, podemos encontrar un protagonista también entre el resto del grupo, no tiene que ver.

Al perfil del protagonista no le importan los demás del local o el evento, quiere sentirse especial, y suele pedir una canción muy específica que sólo le gusta a él o a ella. Y tiene que ser esa canción, no puede ser otra. Suele ser una canción tan rara que esté claro que si la ponemos es porque lo ha pedido esa persona. Así reconoceremos al tipo de persona que pide canciones para convertirse en la protagonista del momento. A esa persona no debemos hacerle caso. Nunca. La fiesta es un evento colectivo y no tiene sentido perjudicar la experiencia de cientos de personas para satisfacer el ego de una sola. Como ya expliqué en "Cómo pedir canciones al DJ", el objetivo del DJ no es complacer individualmente, sino construir una buena experiencia para el conjunto del público.

El DJ no está para hacer felices a quienes más llaman la atención. Está para conseguir que la mayor cantidad posible de personas disfruten al mismo tiempo.

Entonces, si tenemos a alguien que está pidiendo una canción porque prefiere otra música, no porque quiera ser el protagonista, lo notaremos porque pedirán una canción que probablemente sí podamos poner, no será tan exclusiva (tan rara, para entendernos), y además será más fácil negociar para poner algo parecido, o aceptan esperar un rato, o piden directamente un grupo o estilo en general, dejando elegir la canción concreta al DJ. A esta persona sí conviene hacerle caso, sencillamente porque lo que nos pide sí va a gustar al resto, con lo cual es una sugerencia constructiva.

Debemos agradecer estos aportes constructivos con buena fe, porque básicamente el público nos está diciendo: se está bien aquí, pero se estaría mejor con esta otra música. Además, suele ser gente agradecida, suelen quedarse más tiempo, consumir más y/o volver en otra ocasión.

También hay gente que se acerca a la cabina, no para pedir canciones, sino para observar el equipo, la técnica, cómo trabaja quien está detrás de la música que les está haciendo disfrutar, etc. Esto es muy importante porque nos envía un mensaje: lo estamos haciendo bien y merecemos cierta atención. Tampoco nos dejemos llevar por el ego y sigamos trabajando tranquilos.

Otra forma de leer la pista es con el baile. Hay gente que suele bailar, o mejor dicho marcan el ritmo, moviendo levemente la cabeza o los pies, sin parecer Chayanne, de forma discreta. Eso también es bailar porque denota que están cómodos y que les gusta la música y el ambiente. Incluso hay personas que no bailan, pero están encantados, están hablando con gente, o simplemente se encuentran a gusto, para lo que queremos, es como si estuvieran bailando, también aportan energía a la pista. En cambio, hay gente que baila muy exageradamente, se pueden cansar rápido y se van. Por lo general la gente suele hacer un equilibrio entre bailar y consumir, si bailan de forma muy airada, suelen consumir menos.

Hoy es frecuente ver vídeos en redes sociales donde el único que parece estar disfrutando es el propio DJ. Mientras tanto, gran parte del público habla entre sí, mira el móvil o permanece completamente ajena a la música. Ésa es una señal que no conviene ignorar. Si la pista no responde, probablemente haya llegado el momento de cambiar algo: variar el estilo, introducir una canción más conocida, utilizar una técnica que vuelva a captar la atención o incluso animar por el micrófono. Al fin y al cabo, si han contratado a un DJ en lugar de poner una lista de reproducción, es porque esperan que alguien sea capaz de cambiar lo que está ocurriendo en la pista.

Una pista no suele cambiar de estado de golpe. Antes de vaciarse suele dar pequeños avisos. Si aprendemos a detectarlos podremos actuar antes de que el problema sea evidente. La diferencia entre un DJ que sobrevive a la noche y uno que la construye reside precisamente en esto: en no ver la pista como una masa uniforme, sino como un conjunto de personas con motivaciones distintas. Cuando dominas el arte de "leer la pista", dejas de ser alguien que pone música y pasas a ser el artesano que controla la psicología de la sala. Una pista de baile siempre está hablando. La diferencia es que unas personas sólo oyen la música, mientras que un buen DJ también aprende a escuchar a la gente.

24. Cosas que pueden hacer caer una pista



Imagina que hace cinco minutos la pista estaba llena y, de repente, la gente empieza a sentarse, salir a fumar o pedir copas. No ha pasado nada grave, pero notas que la energía se está escapando. Ese es uno de los momentos más difíciles para un DJ, y nos puede pasar a todos, hagamos lo que hagamos con la música.

Siempre hay que estar preparado para recuperar una pista que se cae porque en un evento o festejo puede pasar cualquier cosa, y nosotros debemos tener la capacidad para ayudar a arreglarlo. A veces resulta que no tiene ningún arreglo, pero que no sea porque no lo hemos intentado.

Hay varias cosas que pueden hacer que una pista se caiga, que la curva de energía esté rozando el suelo:

- **Varias transiciones dudosas.** Si hacemos transiciones muy simples dejando mucho tiempo instrumental sin que pueda cantar la gente con las canciones de cantar, o por ejemplo mucha base vacía (sin

instrumental ni vocal) si son canciones de electrónica, o hacemos muchos “caballitos” (mezclas que son demasiado imperfectas y se notan los “pu-tum!” porque los *beats* no están bien empatados), dejamos silencios entre canciones, o hacemos transiciones con efectos de forma disonante o incluso molesta, o cosas parecidas. Si pasa mucho esto quizás deberías preguntarte si no deberías hacer otra cosa, como pintar o algo.

- **Exceso de canciones demasiado comerciales.** Si ponemos alguna canción orientada a hacer el tonto, la gente probablemente se divertirá, pero si abusamos de este tipo de canciones, la gente puede llegar a sentirse ridícula, y destrozaremos la energía. De hecho, suele observarse que, cuando mayor nivel técnico tiene el ambiente, más sorprendente, curioso y gracioso es soltar una de estas canciones divertidas, pero si nos basamos en este tipo de canciones, la energía, el caché y el respeto bajarán a la alcantarilla.
- **Una petición que rompió el ambiente.** Bueno, eso le puede pasar a cualquiera, es fácil de recuperar con canciones o trucos que sabemos que van a subir la curva de energía. Al menos ya sabemos a quién no debemos volver a hacer caso, lo tomamos como que no ha pasado nada, y fuera.
- **Una pelea o conflicto que atrae toda la atención.** Esto sí que fastidia porque no tiene nada que ver con nosotros. ¿Nada? Bueno... a veces sí. Muchos compañeros que ponen música en México aseguran que cuando llevan unos minutos con corridos tumbados la fiesta acaba en múltiples peleas, el *trap* que habla de... de lo que habla (todos lo sabemos), puede dar un ambiente bastante molesto que no ayuda a calmar los ánimos si hay algún inicio de trifulca, al contrario, lo aumentará. Incluso a mí mismo me pasó: allá por el año 2008 mezclé la canción “Confusion” de The Pump Panel (la mítica de Blade) con la canción Smack my b*tch up de The Prodigy, dos canciones sonoramente bastante violentas, y comenzaron dos peleas en la discoteca a la vez.

- **Demasiada intensidad durante demasiado tiempo.** La curva de energía debe fluctuar, no podemos mantener a la gente siempre arriba, la gente necesita descansar, hablar, ir al baño, pedir una consumición, y esas cosas. Si mantenemos a la gente siempre arriba, nuestros compañeros de la barra se aburrirán, las sorpresas dejarán de sorprender, y los “temazos” perderán su efecto. Además, cuando la curva de energía es alta y la gente se lo está pasando genial, es un buen momento para probar canciones nuevas, experimentar y cosas así.
- **Monotonía sobre un mismo estilo musical y forma.** Si estamos mucho tiempo haciendo lo mismo, la gente se aburre. De hecho, esta es la mejor forma para hundir la curva de energía y que la gente se ponga a hablar en grupo, mirar sus móviles, o estar a cualquier cosa ignorando completamente la música.
- **Cambio de público.** Si el público va cambiando, quizás nos acabemos encontrando poniendo un estilo de música que gustaba antes, pero ahora no, sencillamente porque la gente es otra, con preferencias distintas. Parece evidente, pero hay DJs que no miran al público, y no se dan cuenta.

Cualquiera de estas cosas se puede solucionar, no te preocupes, cada evento o festejo es un mundo y si queremos tener muchos, no podemos quedarnos preocupados por uno en el que se nos cayó la pista. A veces es inevitable, es normal, somos humanos, pero debemos esforzarnos por encontrar soluciones y hacer que el próximo evento o celebración sea mucho mejor. Porque una pista que hoy se cae puede convertirse mañana en una de las mejores sesiones de tu carrera si aprendes de lo que ocurrió.

Y por último lo más importante: estemos siempre pendientes de la gente. No seamos como esos DJs que se limitan a poner una lista o una selección de canciones de moda, o que les gusta a ellos, y no tienen capacidad para cambiar de estilo, o reaccionar de alguna manera, simplemente siguen a su rollo como si nada pasara porque van a cobrar igual. Luego nos preguntamos

por qué no vuelven a llamarnos, o peor, nos siguen llamando porque no hay más alternativas (o no tan baratas) y se vuelve a hacer lo mismo.

25. Cómo recuperar una pista que se está cayendo



Antes de intentar arreglar nada, asegúrate de que realmente hay un problema. A veces la gente simplemente ha ido a pedir una copa o a descansar unos minutos, y en cuanto empieza la siguiente canción vuelve sola a la pista.

Si necesitamos recuperar una pista que se está cayendo, como se suele decir “cada maestrillo tiene su librillo”, todos tenemos nuestros trucos que da la experiencia, pero ahí van algunas posibles soluciones para aquellos que están empezando:

- **Los comodines de la temporada.** Cada temporada hay dos o tres canciones “comodines”, las que más están de moda. Pongas cuando las pongas, siempre van a gustar a la mayoría del público. ¡Ojo! ¡Mayoría! Porque hay algunas veces que en cierto sector o plataforma anuncian algunas canciones como “los temazos de la temporada” pero realmente a nivel nacional no son conocidos para casi todos. Por ejemplo, los supuestos “más escuchados en España en Spotify” o “los temas más

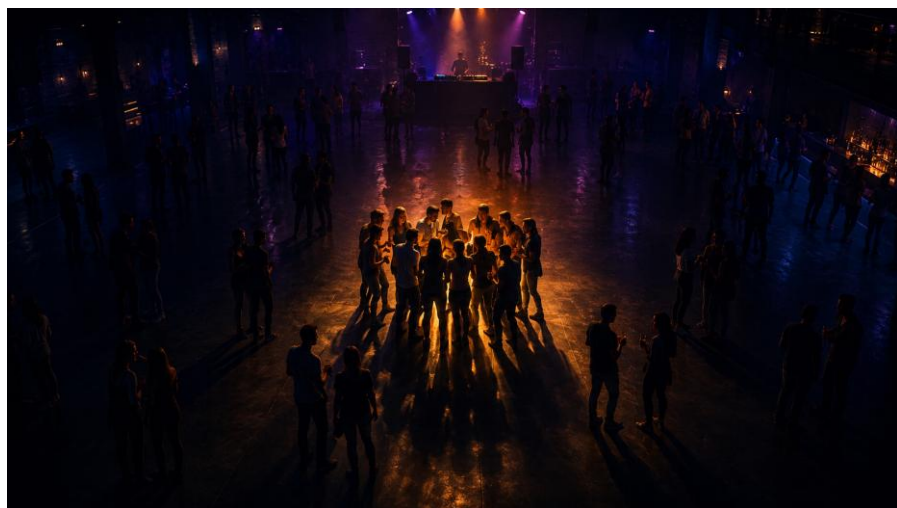
virales en redes sociales” no suelen ser conocidos por casi todos. A nosotros nos parece que sí, porque es nuestro entorno, nuestro círculo, nuestra burbuja, pero si salimos fuera... no. Si localizamos uno de estos *comodines* y lo ponemos correctamente, siempre subirá la curva de energía.

- **Cambiar de estilo a otro más comercial.** A veces la gente necesita conocer las canciones. Puede que unas canciones sean parecidas, de estilo similar, de más calidad, que nos gusten más, pero para mucha gente si no las conocen, no bailan, por muy buenas que sean las canciones. ¡O al contrario! Quizás nos estemos pasando con el grado comercial y el público requiera algo más experimental, todo es estar pendiente de la gente que tenemos.
- **Un *mashup* o *megamix* sorprendente.** A veces levanta la pista un *mashup* que podamos hacer en ese momento, mezclar dos canciones de manera complementaria o alterna que parezcan una canción distinta juntas, que peguen perfectamente entre sí, eso sorprende a la gente, pero debemos tenerlo ensayado o grabado antes. O bien hacer *megamixes*, por ejemplo, poner un minuto de varias canciones de un determinado estilo o época. Eso sorprende a la gente por los cambios rápidos, y queda suficientemente entretenido como para levantar la pista.
- **Usar el micrófono para animar.** Siempre es buena opción usar los trucos de animador: animar por el micrófono y/o animar a cantar, pero no debemos abusar de ello. Debemos evitar por ejemplo animar a cantar una canción que nadie está cantando, porque probablemente, aunque pidamos por el micrófono que la gente cante, al reducir o bajar volumen nadie cantará, y nos quedaremos con cara de circunstancia.
- **Mejorar la curva de energía a base de mezclas.** Esta es una práctica habitual en mi propia manera de pinchar. Habitualmente alterno canciones con bases de *intro* y/u *outro* con canciones vocales, y hago *remixes* en directo entre estas bases y las vocales. Como explicaba en

“La mezcla *techno*”, si tengo una canción que tiene una base al final, me ayudo con *loops* y efectos para remezclar la canción siguiente, creando una “versión *bootleg* al vuelo”. Si esto se repite un rato, anima bastante, aporta valor a la sesión, impulsa a consumir, la gente se lo pasa mejor, etc.

Estos trucos pueden ayudar a levantar la pista, a elevar la curva de energía, pero recordemos lo anterior: cuidado con mantener a la gente siempre arriba, porque lo que sorprende un rato, luego puede dejar de sorprender, así que debemos estar siempre pendientes de la gente que tenemos, porque sin nuestro público, los DJs no somos nada.

26. La importancia de la *base de gente*



Hablaremos ahora de la *base de gente*, no confundir con la base musical, que es cuando tenemos un trozo de canción sin la parte instrumental y sin voz, solo ritmo (lo que coloquialmente llamamos “el bum bum”).

Una *base de gente* es el mínimo de personas necesarias en un local musical o en un evento para que no parezca vacío, de forma que pueda espantar a posibles nuevos asistentes que se planteen quedar.

Desde el punto de vista del DJ tener una *base de gente* es esencial, porque si no tenemos suficiente *base de gente* y el local o el evento se ve vacío, es más difícil que se quede la gente, hagamos lo que hagamos con la música. Hay DJs que se desesperan con esto, pero no es culpa suya. Pensemos como clientes, si dudamos si entrar en un local o no, porque están poniendo muy buena música, ¿entraríamos? Puede que sí, puede que no, pero si tiene gente suficiente, entramos seguro. La gente no entra solo porque le guste un sitio, a veces entra porque ve que otras personas ya han decidido entrar.

Pero entonces, si no entra gente porque el local o el evento parece vacío, ¿cómo conseguimos gente para que no parezca vacío? Es la pescadilla que se muerde la cola. Pues vamos a tener varias herramientas, que no aseguramos que funcionen sí o sí, pero pueden ayudar:

- Empezar con cierta música comercial, agradable, ligera, que permita tanto bailar como hablar, pensada en un pequeño grupo, que haga que los primeros que asistan se encuentren cómodos hasta que venga el resto y comience musicalmente lo importante de la actuación.
- Concentrar a la gente. Hay veces que tenemos gente, pero está muy dispersa, hay unos en la entrada, otros en la barra, otros más allá... tenemos que juntarlos, ¿cómo? Poniendo canciones para bailar que pueda gustar a todos, eso hace que se vayan juntando inconscientemente. A veces tenemos que estar un rato, pero suele funcionar.
- Cuidado con empezar fuerte: hemos hablado de poner cierta música comercial y agradable con la que las primeras personas estén cómodas, o poner música de bailar para que se junten si están dispersos, pero no te confundas: no me refiero a los mejores temas de la noche. Si ponemos al principio los bombazos que tenemos para el grueso de la sesión, ya no los tendremos para usarlos más adelante, o tendremos que repetir, y además lo que suele pasar es que la gente que hay al principio, si no es mucha, puede incluso ignorar las canciones, o las disfrutan, pero no tiene el mismo efecto que cuando está lleno, porque lo bueno de esas canciones no es solo disfrutar de ellas, sino del ambiente colectivo que generan cuando hay bastante gente.
- La promoción del local o el evento, que puede suponer la fama que ya tenga anteriormente, la publicidad en medios locales en la que se haya invertido, la promoción en redes sociales que no debe descuidarse hoy en día, etc. Esto es básico porque la gente sabe cuándo y dónde es el evento, llega más o menos a tiempo y espera, porque es lógico que algunos tengan que ser los primeros. Y ahí tenemos nuestra *base de*

gente. Más adelante puede entrar gente que no tenga ni idea del evento, pero se anime a entrar al escuchar la música si el DJ responde.

- La fama del DJ, ya sea porque su trabajo es comentado en la calle o en redes sociales. Esto no es lo mismo que tener muchos seguidores, recordemos que éstos se pueden comprar. Cuando un DJ es bueno la gente suele hablar de ello o no, tenga los seguidores que tenga. Es muy importante no depender únicamente de esto para la promoción de un evento, pero tampoco ignorarlo. Si un local quiere tener éxito a medio o largo plazo, o un evento quiere tener más ediciones, no hay que ignorar a los DJs centrando únicamente la promoción en el local o el evento, suponiendo que a la música “podría estar cualquiera”, porque con todo lo que llevamos con estos artículos ya hemos visto que no, no podría estar cualquiera con el mismo resultado. En conclusión, con un DJ apreciado por la gente será más fácil tener una *base de gente*, a veces desde el mismo principio del evento o al abrir el local.
- Tener *relaciones públicas*. Yo siempre he estado en contra de esto, porque un evento o local que necesite tener gente en la puerta intentando convencer al público para entrar... es por algo. Mis amigos y yo casi nunca aceptábamos esas ofertas. Esto chocaba con la estrategia básica de muchos locales de ocio nocturno en Salamanca: las personas de *relaciones públicas* hacían ofertas en la puerta para meter a la gente que el DJ (o más bien el que ponía música) tenía que mantener. Nosotros éramos más de ir a locales que, sea por la música o el ambiente, no necesitaban tener gente de *relaciones públicas* en la puerta.

Quizás la mejor forma de generar una buena *base de gente* es una combinación de casi todos estos puntos, para ir sobre seguro. Un DJ no llena un local vacío por arte de magia. Pero cuando ya existe una base suficiente de personas, sí puede conseguir que muchas más decidan quedarse.

27. ¿Qué *imaginario* queremos construir?



Todo local musical, evento o festejo debe hacerse esta pregunta clave: “¿qué *imaginario* queremos tener?”, es decir, ¿cómo queremos que la gente se sienta estando aquí dentro? Esto es muy importante porque influye directamente sobre el éxito del negocio, el evento, o el festejo. Aquí voy a proponer tres opciones y nos vamos a ir imaginando la música que correspondería.

En primer lugar, tenemos un ambiente como de chiringuito de playa, con chicos y chicas en bañador o bikini, diversión, alegría, estamos de vacaciones, con música divertida, y el calor, la pasión y las bebidas ricas (no necesariamente alcohólicas) te hacen sentir en el paraíso.

Por otro lado, podemos estar en un club exclusivo de New York, está cuidado elegantemente cada detalle, un excelente trato al cliente, cócteles de nivel, música de nivel, los pies se van solos, es un ambiente que nos hace sentir bien, nos hace sentir que cualquier cosa puede ocurrir.

Por último, tenemos un bar viejo en una ciudad fronteriza entre USA y México, con algunas chicas que alquilan sus servicios, gente que trafica con todo tipo de sustancias, armas y otras actividades ilegales, donde el que más grande tiene el arma, más manda. La música relata experiencias tristes, tratos que salieron mal, combate armado entre bandas callejeras, y relaciones íntimas sin ningún control y de forma explícita.

Sinceramente, ¿qué música te has imaginado para cada caso? Supongo que sabrás que, si queremos asegurar el éxito de un entorno musical, es mejor que nos alejemos del tercer caso. Elegir cualquier otro *imaginario*, sea los otros dos descritos o cualquier otro que nos parezca mejor, tampoco asegura el éxito del evento, pero probablemente sume más que la tercera opción, que probablemente reste.

Seamos claros: no podemos tener un local, o planear un evento o festejo cuidando al máximo la decoración, la iluminación, con cabezas móviles, láseres y focos de última generación, con un marketing en redes ejemplar, una publicidad local que asegure la presencia de marca, una imagen de prestigio, elegir el día adecuado, la ubicación perfecta, el clima aceptable... pero luego la música evoca a ese tercer *imaginario* que hemos propuesto, y durante tres horas todas las canciones hablan de relaciones íntimas explícitas, desamores, tráfico de cosas ilegales, guerra armada entre bandas, etc. Porque todo se nos viene abajo. La música también decora un local, solo que, en lugar de decorar las paredes, decora las emociones de quienes están dentro.

Yo tengo una experiencia personal en un local donde fui DJ residente, recién reformado, precioso, con mucho nivel, como si fuera un club exclusivo de Ibiza, todo muy cuidado, especialmente decoración, iluminación, el trato al cliente, el marketing, etc. Con los mejores camareros de Salamanca, en una buena zona de fiesta de la ciudad... Yo fui con mis mezclas, mi estilo en su mayoría dance y electrolatino, mis mezclas en directo y todas esas cosas, pero el encargado quería poner música de verbena popular, y cuanto más

ridícula o atrasada, mejor, sin modificaciones, sin más, una tras otra. No hay ningún problema con ello, pero no puedes cobrar 7 euros cada copa en Salamanca en 2013 poniendo la misma música que ponen en las fiestas de un pueblo pequeño, donde la bebida es prácticamente gratis porque la traes del supermercado poniendo bote toda la peña. El local ya no existe; cerró poco tiempo después de prescindir de mí. Influyeron muchos factores, por supuesto, pero el hecho de que el ambiente que pretendía ofrecer no coincidiera con el contexto musical, lógicamente, también influyó bastante.

Sé que hay gente que lleva muchos años en esto y sin embargo no lo ha pensado, gente que dirá “qué más da la música, con que suene algo”, o incluso gente que crea que las canciones no influyen para nada en un entorno musical, pero subconscientemente influye, y mucho.

Influye tanto que, de un tiempo a esta parte, cuando estos estilos de música más propios del tercer *imaginario* han invadido casi todos los entornos musicales de nuestro país, ya sean locales, eventos o festejos, curiosamente ha bajado considerablemente la costumbre de salir a tomar un chisme el fin de semana.

Que sí, que hay muchos factores: las redes sociales, las apps de ligue, el cambio de costumbres, lo que sea, esas cosas restan, de acuerdo, y no lo podemos evitar, pero sí podemos evitar que la música también reste. La música nunca es un elemento aislado. Forma parte del *imaginario* que construimos para quienes nos visitan. Si podemos transmitir alegría, ilusión, diversión o elegancia, ¿por qué vamos a poner música para fingir que estamos en un antro de perdición fronterizo?

28. Cómo la música atrae a una gente u otra



Una vez decidido el *imaginario* que queremos construir, llega la siguiente consecuencia: la música atraerá a unas personas y alejará a otras. Esto no es bueno ni malo; simplemente ocurre. Cada propuesta musical habla un idioma distinto, y cada persona decide si quiere formar parte de ese ambiente.

Por ejemplo, si ponemos la lista de las canciones más escuchadas de Spotify en España, que actualmente, no sé por qué, siempre tiende hacia el estilo urbano, como los que prefieren esa música para estar de fiesta en este país suelen tener de 14 a 20 años, lo normal es que la mayoría de la gente que tengamos en nuestro evento o festejo sea de esa edad, aunque la decoración sea de películas de los años 80 para intentar atraer a público de más edad.

¿Pero qué tipo de público queremos? Eso que decida cada uno. Hay eventos que requieren gente muy joven o gente muy mayor, porque para la gente de edades intermedias ya hay suficientes eventos planeados. Pero si

queremos organizar un evento general cuyo objetivo sea que la gente baile, permanezca en el recinto y consuma, tengo que volver a insistir en algo que considero muy importante. Si elegimos una música dirigida principalmente a un público demasiado joven, lo normal es que ese sea el público que atraigamos. Y un público que todavía no trabaja, por regla general, dispone de menos dinero para consumir que otro de mayor edad. No es una crítica; simplemente es una consecuencia lógica de su situación. Además, recordemos que la cultura de consumo en España hace veinte años también era distinta de la actual.

En cualquier caso, hay que estar acertado con la música según la realidad actual. Por ejemplo, desde hace muchos años se ha supuesto que “la gente mayor sólo quiere escuchar o bailar cosas como El Consorcio, Julio Iglesias, El Dúo Dinámico, pasodobles, rumbas etc.” Esta frase aún la piensan muchos empresarios actuales que vivieron épocas anteriores, pero no es cierto, ya no. De hecho, si tienes gente algo mayor y, prejuzgando, pones esas cosas sin estar seguro de que les gustan, podrías hacer que la gente se sienta más mayor de lo que es.

Sencillamente, cuando alguien tiene 65 años hoy, no tiene los mismos recuerdos musicales que alguien que tenía 65 años en 1995. Es otra generación, ha vivido otro ambiente, ha bailado otra música. Y eso cambia completamente la selección: No significa que no puedas poner un pasodoble, significa que no debes asumir que todo tiene que ser pasodobles, rumbas y copla.

Porque la gente que hoy en día son suficientemente mayores como para conocer música anterior, pero no son tan mayores que no puedan ya salir de fiesta, ya estuvieron en la época de AC/DC, Village People, Grease, Siniestro total, o incluso Bananarama, Technotronic, Snap, y demás, es decir, cosas más modernas y no tanto “de IMSERSO de hace 20 años”. Si a esa gente le ponemos música conocida algo más moderna de “lo que suponemos que le tocaría a la gente de su edad”, incluso música muy

famosa de hace cinco o diez años, es posible que se sientan más jóvenes, y nos lo agradezcan.

Dado que el movimiento se demuestra andando, propongo un ejemplo real: Organizamos una fiesta para gente de 25 a 45 años, con estilo dance y electrolatino de canciones actuales, con remezclas de los artistas más conocidos, como Aitana, Quevedo, Ana Mena, Bizarrap, Lola Índigo, Shakira, etc. Ponemos también algo de house y electrolatino del 2010, y quizás un poco de *remember* de los 90, con música bien mezclada y remezclada.

Con ese ambiente probablemente tengamos gente de la edad deseada, acostumbrada a consumir en las fiestas, con ganas de estar en una fiesta como las de antes, con buen rollo incluso antes de empezar, y con un buen recuerdo al terminar.

En ese festejo no necesitarían hacer botellón (o no todos), y luego muchos se quedarían un poco más a tomar un par de copas después, favoreciendo a los locales de ocio nocturno de la zona. Lo mejor es que, tanto los chavales de 15 a 25 años, como los mayores de 45 años también podrían asistir sin problema, pero la música no estaría dirigida a ellos, son (musicalmente) invitados, no protagonistas.

Las veces que he observado un evento o festejo de este tipo, el resultado es que la gente de 15 a 25 se lo han pasado genial porque están escuchando la "música de los mayores" a los que siempre admiran porque pueden hacer cosas, ir a sitios y experimentar historias que ellos aún no pueden, bien por no ser aun adultos, bien por no tener aún suficiente dinero, por no tener coche, lo que sea.

En una ocasión entré como residente en una discoteca que se encontraba de capa caída, que estaba cerca de la discoteca de moda en aquel momento. El estilo de esta discoteca que estaba de moda era típico de Ibiza: dance/house comercial bien mezclado, remezclas, etc. Como es un estilo con el que me gusta trabajar, nada más entrar de residente, empecé a poner

yo también esa música, en vez del estilo más tradicional al que estaban acostumbrados, y también algo de electrolatino, ya que era 2012 si no recuerdo mal. Poco a poco la discoteca donde estaba empezó a llenarse antes, y empezó a verse gente más propia de la otra discoteca de moda. Digamos, de hecho, que el tipo de gente empezó a cambiar: gente más joven, más arreglada, más predispuesta a pasarlo bien, sin preocuparse por gastar más en consumiciones, y francamente, mejorando la imagen del local. En ocho meses acabó siendo un local distinto, con mejores resultados, aunque físicamente no había cambiado. Simplemente había cambiado de DJ.

29. Canciones que caducan



Todos los DJs sabemos que hay canciones que caducan, porque todos cogemos siempre simpatía por alguna canción en un momento dado y de repente en un par de meses... ya no le gusta a nadie, y cuando la ponemos la gente ya no la baila o la canta. Esa canción ha caducado, descanse en paz (en la carpeta de la fosa común del estilo que corresponda). Con la experiencia cada vez nos irá pasando menos esto, pero al principio pasa mucho.

Debemos tener claro que una canción que caduca no es una canción vieja, puede haber salido ese año y caducar en dos, tres o cuatro meses. Tampoco es una canción mala, puede ser una canción buena y nadie sabe del todo bien por qué, pero de repente, deja de mover al público cuando hacía poco les gustaba, a ver, no se volvían locos, pero sí les gustaba.

Tampoco es una canción que ya no suena en la radio, o que ya no aparece en redes sociales o televisión, puede seguir saliendo, no es ese el problema, simplemente dejémoslo en que a la gente le deja de gustar, sea cual sea el

motivo. Vale, puede ser porque en su día se invirtió bastante en su publicidad, pero realmente no conectó tanto con la gente, y al cortarse el grifo, la gente perdió el interés por la canción, o incluso el artista.

Y tampoco hay que confundir "las canciones del verano" con "las canciones que caducan", porque las canciones del verano pueden estar asociadas a buenos recuerdos, pero las canciones que caducan no. Por eso la gente recuerda las canciones de Georgie Dann o King África con cariño, aunque sean de calidad cuestionable. Nos guste o no, lo cierto es que hoy en día poca gente recuerda con cariño canciones que "iban a ser éxitos eternos", como "Borró cassette" de Maluma, "Fardos" de JC Reyes, o, yéndonos más lejos en el tiempo, "Trampa de cristal", de Nika, de Operación Triunfo.

Esta canción de Nika, de hecho, es un buen ejemplo porque hoy en día, si la buscamos en Google, podemos leer: "Debido al tremendo éxito en ventas que tuvo tras su lanzamiento en mayo, la canción estuvo sonando sin parar en todas las radios, discotecas y chiringuitos de España durante los meses de junio, julio y agosto de 2003". En aquella época yo estaba en un discobar de pop/rock para cantar, en mi pequeña ciudad natal, y recuerdo que tenían el disco grabado, no comprado, e hicieron bien porque no recuerdo aquella canción, ni aun siendo una persona con buena memoria.

Si podemos detectar de alguna manera una canción que caduca es porque no genera recuerdos, no llega a identificarse del todo con el público, puede que sea de un estilo demasiado explotado, genera saturación y cuanto más se escucha, menos se quiere volver a escuchar, así que es mejor retirarla de nuestra selección titular y dejarla guardada. Si nos la piden en algún momento, ahí está, pero por lo general es mejor dejarla hibernando.

El problema de las canciones que caducan es que, si no nos damos cuenta de que han caducado, y las ponemos en las actuaciones como "temazos", en un momento de "voy a poner una canción antigua superfamosa para elevar la energía de la pista", observaremos que la energía se "fogona", que

es como decíamos cuando yo era pequeño a los petardos que enciendes la mecha pero luego no explotan: "se ha fogonao". La curva de energía cae, la gente se queda que ni fu ni fa, y luego eso hay que recuperarlo.

En definitiva, un DJ no debería conservar una canción porque un día fue un éxito, sino porque hoy sigue funcionando. La música no tiene valor por los discos que vendió, los premios que ganó o las veces que sonó en la radio, sino por lo que consigue cuando vuelve a sonar delante del público.

Si una canción sigue haciendo cantar, bailar o sonreír veinte años después, probablemente ya forme parte de la historia de la música. Si, por el contrario, solo provoca indiferencia, lo más inteligente es aceptarlo y dejarla descansar. Las canciones también tienen un ciclo de vida, y saber reconocer cuándo una ha caducado es otra de las habilidades que separan a un DJ que simplemente pone música de otro que sabe mantener viva una pista de baile.

30. Errores que parecen buenas ideas



Cuando empiezas a pinchar hay decisiones que parecen tener todo el sentido del mundo. Sin embargo, con la experiencia descubres que muchas de ellas consiguen justo el efecto contrario al que buscabas. Muchos errores no nacen de una mala intención, sino de una idea que parece lógica. De hecho, casi todos los DJs caemos en alguno de ellos cuando somos principiantes. El problema es que la pista no siempre funciona como nuestra intuición nos dice.

- **Subir la *ganancia* en vez del volumen.** Hay algunos que ponen música que tratan la *ganancia* como si fuera el volumen, o viceversa. No son lo mismo. Si subes demasiado la *ganancia*, la señal se *satura*, provocando un sonido desagradable y distorsionado (el famoso clipping) desde el inicio, el cual no podrás arreglar ni siquiera bajando el volumen de salida.

- **Estar mucho tiempo haciendo *loops*.** Hay DJs que cambian de una canción a otra con el método de los *loops* (repeticiones de un trozo de música, o uno o dos *beats*) o haciendo *tone playing* (repeticiones usando *hot cues*, teclas para volver a una determinada posición de la canción sin parar de reproducirse), hasta ahí bien, pero están mucho tiempo con las repeticiones hasta que suena la nueva canción, y eso ralla bastante, tanto consciente como inconscientemente.
- **Abusar de los efectos o *samples*.** Esto es evidente, pero había que decirlo. No debemos abusar de los efectos y/o *samples* (soniditos eventuales sobre la canción original) para presumir de que editamos, porque al hacerlo la canción puede perder su identidad. Esto es como en el Instagram, más de tres filtros es disfraz, pues en la música parecido: mucho abuso de efectos o *samples*, no es *remix*, es gamberrada.
- **Cortar canciones continuamente.** Esto se hace mucho últimamente y no sé por qué, porque queda fatal. Precisamente por eso yo estoy editando las versiones reducidas, para no tener que cortar canciones a la mitad. He visto a muchos que ponen música en redes sociales hacerlo, para hacer rotación rápida, pero no nos engañemos: se nota, todos lo notamos, y no queda bien. Que se haga alguna vez, pues vale, pero no habitualmente, porque hacerlo de continuo pone nerviosa a la gente.
- **Crear que más *BPM* significa más fiesta.** Pues no, subir la velocidad de las canciones durante un rato puede significar energía, euforia, darlo todo... pero estar así mucho tiempo puede agotar al público. Si estamos en un entorno de fiesta, haremos una sesión para salir de fiesta, no para hacer cardio.
- **Intentar poner todos los éxitos a primera hora.** ¿Alguna vez has jugado a un videojuego donde tenías munición limitada? Pues esto es lo mismo. Los mejores éxitos y las canciones comodín (que ya hemos explicado anteriormente) son limitados, y si los ponemos todos al principio no podremos aumentar la curva de energía cuando lo

necesitemos. Puede parecer buena idea, pero la gente se irá antes de tiempo, siempre pasa.

- **Poner la canción que pide el grupo más ruidoso o insistente.** El grupo que más insiste no siempre representa al resto de la pista. Si haces caso únicamente a quien más grita, puedes romper la dinámica que estaba funcionando para decenas o cientos de personas. Debemos escuchar las peticiones, pero también debemos decidir siempre pensando en el conjunto del público.
- **Poner la canción que pide la persona más atractiva.** Puede parecer una tontería, pero ocurre más de lo que parece. El DJ no está para agradar a una persona concreta, sino para mantener la energía de toda la pista. Además, ya hemos hablado de esto, en muchas ocasiones lo que nos piden son canciones un poco raras para que se note que, si las ponemos, es por esas personas, para así sentirse especiales y más atractivas, y... mejor no.
- **Rechazar todas las peticiones por sistema... o aceptarlas todas.** Hay que acercarnos al público escuchando peticiones, pero tampoco ser tan servicial que hagamos caso a alguien especial y que el resto se fastidie. Tengamos un poco de sentido común, preguntémosnos: ¿a esta gente le gustará la petición? Si dudas, es que no.
- **Abusar del micrófono.** Sí, hay gente que lo hace, e incluso se pueden poner a cantar. Parece buena idea, en especial si tienes buena voz, pero no lo es. Cuidado también con saludar a doscientas *peñas* una por una, creernos en el Club de la Comedia, o cosas así, muchas veces cuanto menos hablemos, mejor.
- **Fingir que tocas controles que realmente no usas, o incluso no están ahí.** Por favor, por lo que más quieras, no finjas tocar botones, *faders*, perillas o controles que no necesitas o que no existen simulando que estás constantemente haciendo cosas con la música. No estás haciendo nada, has puesto un *remix* o *mashup* grabado, o incluso es la canción

original sonando sin más, ¡para! ¡deja las manos quietas! Y aún menos subas el vídeo a Instagram, por favor, que eso mucha gente lo va a notar.

- **Querer demostrar todas las técnicas que sabes en una sola sesión.** Hay eventos, locales o festejos que no requieren ciertas técnicas o estilos por su naturaleza, hay que tener sentido común. Según el evento o la gente que haya, a veces es mejor poner canciones sin más, un rato, ya habrá tiempo para jugar o demostrar algo más, o mejor no utilizar alguna técnica o estilo que no sea muy compatible con la sesión que debemos ofrecer.
- **Creer que el DJ es el protagonista de la fiesta.** El DJ puede sorprender, jugar, editar, mezclar, animar, pero es solo un impulso, una herramienta. El verdadero protagonista siempre es el público. No es necesario estar haciendo siempre mezclas increíbles, ediciones geniales o sorpresas musicales, a veces basta con dejar que la música haga su magia mientras el público la disfruta, porque es así como se eleva el nivel de un evento.

31. Estructura de una boda



Las bodas son un ecosistema aparte. Es curioso, porque en una boda suelen preparar todo al milímetro: los vestidos, la ceremonia, los invitados, la decoración, el banquete, los extras, los tiempos... he dado bodas que tenían hasta una escaleta que ríete tú del guion de Masterchef. Pero, ¿el baile? ¡Nada! El baile no les importa lo más mínimo, qué más da, “pon ahí el Venao, la Mayonesa y cuatro tonterías más, si vamos a estar todos borrachos”... Ya, no prepararán nada, pero en mitad de la boda te pedirán cosas rarísimas que en ese momento no vas a tener.

Aunque por otro lado no sé qué es peor, si el hecho de que no preparen absolutamente nada, o que te traigan una lista detalladísima con 120 canciones para tres horas (no, no salen las cuentas ni de coña). ¿Sabéis lo que me solían durar a mí las listas? Diez minutos. Eligen sus canciones favoritas, que les gustan solo a ellos, en su burbuja, sin respetar ciertas

normas no escritas en una boda, no baila nadie, todos ponen cara de aburridos y a los diez minutos subían los novios y me decían “mejor pincha tú lo que veas mejor”.

En una boda hay que pinchar primero, al menos una hora más o menos, para la familia, principalmente la parte mayor de la familia básicamente. Pero como he comentado anteriormente, esto no significa que tengamos que basarnos en pasodobles, rumbas, canciones de los años 60 y otras cosas que escuchaba la gente que tenía 70 años... hace 20 años.

Pensemos en la gente que tiene de 50 a 70 años ahora, que les puede gustar música más moderna, como la pachangada de siempre, pop-rock de los 80 y los 90 e incluso algo de música electrónica comercial de hace algunos años. Y sí, probablemente haya que poner El Venao, La Mayonesa y Paquito Chicolatero, no hay ningún problema, ya subiremos el caché del evento más adelante, pero primero que la familia se divierta.

Tampoco debemos centrarnos exclusivamente en este plan, no pasa nada por poner alguna actual, como un guiño a la gente joven, pero que pegue con lo anterior. Es decir, si estamos con la pachangada de siempre y termina Torero de Chayanne, no me pongas un *trap* que habla sobre delincuencia organizada de venta de cosas, ni reggeaton que hable sobre cosas muy explícitas, porque a la abuela le puede dar un infarto. Es broma, no le va a dar un chungo a nadie, pero sí podría enfadar a parte de los invitados, y podría estropear parte de la celebración.

Normalmente hacemos bailar a la gente con bailes de grupo, se anima por el micrófono, etc... pues lo que es una boda, y ya más adelante ya tendremos tiempo de jugar con la música. Porque es nuestro deber, o incluso nuestra obligación, decirles (no con nuestra voz, por supuesto), con nuestra música y nuestro talento a los invitados que... pondremos música en una boda, sí, pero también somos DJs que podemos jugar con la

música, presentar material exclusivo, editar en directo, y mezclar como no se suele ver en una boda habitual. Y es ahí cuando nos suelen recomendar.

Sobre las peticiones de música de los invitados, dado que suele haber barra libre, debemos tener un poco más de cuidado. Cuando una petición puede alterar un momento importante o romper el ambiente general, conviene confirmar con los novios que realmente desean escuchar esa canción. Ellos son los protagonistas de la celebración y su criterio debe prevalecer sobre cualquier petición individual. Y no nos fiemos del típico “lo quiere la novia”, algunos invitados ya saben que son las palabras mágicas para que no rechistemos y hagamos caso, pero podría ser mentira fácilmente.

En el tramo final de una boda, cuando ya hemos recorrido todas las edades de más a menos, y estamos con algo de discotequeo, suele haber dos caminos, al menos en la zona donde siempre he trabajado: o música electrónica algo menos comercial tipo *Tomorrowland*, o pop-rock de los 90, depende de los novios. Si al terminar te piden otra muy insistentemente, tardan en salir del salón, e incluso acaban cantando, habrás hecho bien tu trabajo.

A ver, si soy sincero, las bodas no es lo que más me gusta, y no creo en la superstición, pero lo cierto es que... que yo sepa, la mayoría de las parejas que yo he casado siguen juntos o se llevan bien. Y llevo más de 20 años en esto.

32. Efecto de las luces en la gente en un local



Todos hemos visto las luces típicas de una discoteca, de un evento o de unas fiestas. Son de colores, parpadean, las mejores se mueven, cambian de forma, los láseres dibujan puntos o líneas y los flashes resaltan los movimientos. Pero... ¿por qué se utilizan todos estos efectos?

Científicamente, en psicología ambiental se dice que, si las personas creen que están menos expuestas, se desinhiben, se comportan de forma más relajada. Por eso hablan más, ligan más, bailan con menos vergüenza y beben más. No significa oscuridad total, significa menos sensación de estar siendo observado, y esa sensación suele aparecer en ambientes con poca iluminación y luces en movimiento.

Por otro lado, con luces de colores moviéndose o parpadeando, el cerebro está activo, las luces transmiten que está pasando algo, con lo cual estamos

más predispuestos a bailar, relacionarnos, beber, y estar más activos que en otro ambiente más estático visualmente.

Sobre si los colores de las luces influyen en el estado de ánimo, teóricamente tenemos que: Rojo y ámbar dan sensación de calor, intensidad y cercanía. Azules y violetas dan sensación más fría, elegante o futurista. Los blancos dan mayor sensación de claridad, limpieza y confort. En cuanto a los colores no significa que uno sea mejor que otro. Depende del ambiente que queramos crear.

Aparte va el famoso flash blanco, que es para resaltar el movimiento: cualquier persona que baile de forma normal, sin moverse mucho, bajo los flashes parece un bailarín de espectáculo. Crean pequeñas "fotografías" de la pista que hacen que cada salto o movimiento parezca más explosivo. Además, el cerebro humano detecta muy rápido los cambios bruscos de luminosidad y el movimiento, por lo que un estrobo bien sincronizado con la música aumenta muchísimo la sensación de impacto.

El movimiento de las luces, parpadeos, colores, formas, etc. también producen, al parecer, cierta estimulación que influye en la percepción del paso del tiempo. La música, las luces en movimiento, el humo, la gente bailando... todo eso hace que el cerebro tenga muchos estímulos simultáneos y deje de "mirar el reloj". No está muy desarrollado oficialmente, pero hay estudios que defienden esta teoría.

Por último, si hay algo que resalte todas las luces en un entorno, es el humo. Vamos a tener dos tipos de humo: El hielo seco es el humo pesado que es más denso y baja a los pies para tener la sensación de caminar sobre nubes, y tenemos láseres que hagan puntos en el suelo o *leds* que enfoquen al suelo, el efecto es genial. Y luego está el "humo de base", que es ligero y llena los espacios, dando relieve a las luces y multiplicando sus efectos. Por eso hay veces que vemos máquinas de humo en los ambientes festivos, sea de un tipo o de otro.

Comento todo esto porque, aunque no tenga que ver del todo con la música y el *DJing*, es interesante ver el porqué de las luces, y sobre todo es muy interesante aprender a programar sistemas *DMX* (control de iluminación profesional en locales musicales y eventos).

Algunos son bastante sencillos y es muy bonito jugar con las luces para programar ciertos movimientos predefinidos que podríamos necesitar a lo largo de una noche de fiesta, como por ejemplo algunas scenes, que son capturas fijas de una configuración estática de luces como por ejemplo para iluminar el escenario si alguien sube a hablar o actuar allí, o diseñar chases, bucles dinámicos donde varias escenas se reproducen una tras otra para crear movimiento.

En conclusión, un buen sistema de iluminación no está para decorar un escenario. Está para reforzar lo que la música quiere transmitir en cada momento. Cuando sonido e iluminación trabajan juntos, el público no suele ser consciente de ello... simplemente siente que esa noche ha sido especial.

33. La gestión del ego



El ego no es malo. Todos los DJs tenemos ego. Hace falta cierta confianza para ponerse delante de cientos de personas y asumir la responsabilidad de una pista de baile. El problema aparece cuando el DJ deja de preguntarse qué necesita la pista y empieza a preguntarse qué necesita él, entonces el ego deja de ser una herramienta y empieza a tomar las decisiones por nosotros. Cuando el ego reina, hay DJs que hacen alguna de estas cosas:

- **Discute con el público.** Un DJ puede equivocarse, el público también, pero cuando un profesional entra en una discusión con un cliente en mitad de una sesión, ya ha perdido. Aunque tenga razón. La cabina no es un juzgado ni una red social, es un lugar para hacer disfrutar a la gente, así que si discutes con el público no eres DJ, eres colaborador de un programa del corazón.
- **Se cree más que nadie.** Hay DJs que tienen muchos seguidores por unos motivos u otros, no exclusivamente por destacar como DJs, pero aun así se creen más que nadie. Se burlan o son ofensivos con quienes no les

hacen la rosca, o incluso se enfadan si se conversa sobre el aspecto técnico del *DJing*. Cuando alguien consigue reconocimiento muy deprisa, es fácil acabar creyendo que todo lo que hace está bien y que quien le critica constructivamente es simplemente porque le tiene envidia. Tiene más ética profesional alguien que se lo curra desde abajo que aquel a quien le regalan las cosas. Quien ha pasado años resolviendo problemas suele valorar más el trabajo que hay detrás de la profesión. No quiero abrir una guerra entre DJs de la vieja escuela y DJs-Influencers, pero si tus seguidores no tienen que ver exclusivamente con tu trabajo de cara al público, y piensas más en la viralización que en la calidad de la música... eres un influencer que pone música, no DJ.

- **Finge usar controles que no usa o incluso que no existen.** Esto también tiene que ver con el ego. Si realmente te gustaría utilizar todos esos controles que finges tocar: aprende, esfuérzate, practica, y entonces editarás en directo y podrás tocar botones y controles que realmente sirven para algo, sin fingir. También entrarían en este grupo quienes ponen grabaciones de otros como si fueran directos suyos, también muy numeroso. Si crees que realmente es necesario todo esto, no eres DJ, eres actor.
- **No acepta peticiones porque considera que el público tiene que aceptar todo lo que ellos pongan.** Decimos que “Los buenos DJs ponen música que quieres escuchar, los DJs geniales ponen la música que no sabías que querías escuchar”, pero que no se te suba a la cabeza. Si a la gente no le gusta el estilo que pones, no les gusta, no hay nada que hacer, no importa. Todos hemos estado en eventos que hemos tenido que poner algo que no es del todo el estilo que queríamos poner, pero hay que hacerlo, por la gente. Si estás pinchando para gente y no aceptas sus peticiones por norma, es como si estuvieras pinchando en tu casa solo para ti, y quizás deberías limitarte a eso.
- **Cree que el público tiene que educarse para entenderle.** La gente sale de fiesta para pasarlo bien, no debería ser necesario estudiar una

carrera para entender tu estilo. Cuando el ego lleva al DJ a pensar que quien no le gusta su música es porque no entiende, no es DJ, es profesor, pero la gente no ha pagado la matrícula para que les des clases, ni lo va a hacer.

- **Desprecia otros estilos.** Esto suele ser muy habitual, sobre todo entre DJs de música especializada. Como ya hemos dicho, hay genios y mantas en todos los estilos. Debemos respetar todos los estilos de música, y entender que en otros entornos, culturas o países tengan otros gustos, costumbres y modas.
- **Cree que la cabina es un escenario.** Hay DJs que están continuamente haciéndose fotos, mirando la cámara, haciendo poses, bailando porque han dejado algo ya grabado, ligando, levantando las manos, y mientras tanto... la pista está cayéndose. Si te preocupa más tu imagen, en especial de cara a las redes sociales, no eres DJ, eres influencer, vete a recorrer el mundo generando contenido que quizás tengas más éxito.
- **Nunca admite un error.** Todo es por culpa del público, el sonido, el encargado, el camarero, el compañero, el algoritmo... nunca es culpa suya. No suelen aprender cosas nuevas porque creen que ya saben de todo. Quien nunca se equivoca, tampoco mejora. De hecho, esto suele ser consecuencia de alguna característica anterior que se resiste a cambiar por su ego. Pero la gente se acaba dando cuenta, y suele haber poco futuro para ellos.

Si te has reconocido en alguno de estos comportamientos, no pasa nada, todo el mundo mete la pata alguna vez. Vete al ordenador, ponte una imagen de la galaxia en la que se vea la tierra, pequeña, allá a lo lejos, respira profundamente. Eso eres: una mota de polvo en el espacio. Piensa en la gente que te quiere, familia, amigos, ¿qué serías sin ellos? Lo mismo es el DJ sin el público si sólo mira su ombligo: nada. Así que dejemos el ego a un lado, miremos a la pista, y hagamos que la gente se lo pase bien.

34. Cuando todo el mundo empezó a llamarse DJ



Como ya hemos dicho, hubo un tiempo en que, cuando alguien decía que era DJ, todos entendíamos aproximadamente lo mismo: una persona capaz de seleccionar música, mezclarla y, en muchos casos, crear sesiones o incluso producir sus propios temas. Quien simplemente ponía canciones en un pub no necesitaba llamarse DJ. Decía que ponía música, igual que un camarero no dice que es sumiller por servir vino.

Hoy ya no. Hoy puedes encontrarte a dos personas que se presentan como DJs y descubrir, al verlas trabajar, que desempeñan funciones completamente distintas. Sin embargo, ambas utilizan exactamente la misma palabra para describir su profesión y eso crea mucha confusión. Si ponemos música, podemos ser animadores, influencers, creadores de contenido o cualquier otra cosa. No pasa absolutamente nada, son profesiones tan respetables como cualquier otra. El problema aparece

cuando utilizamos la palabra DJ para describirlas, es como si dijéramos que somos pilotos solo porque conducimos nuestro coche, o que somos chefs por hacer una pizza congelada.

El problema no es que existan ambos perfiles; el problema es utilizar la misma palabra para describir trabajos tan diferentes. Compartir un entorno de trabajo no convierte automáticamente las profesiones en equivalentes, igual que un celador, un enfermero, un médico y un cirujano no son lo mismo. Cada profesión merece el mismo respeto. Ninguna es mejor que otra, pero sí requieren capacidades y responsabilidades diferentes.

Un futbolista puede cantar una canción, pero eso no lo convierte automáticamente en cantante. Igual que un influencer o creador de contenido puede poner música, pero eso no lo convierte automáticamente en DJ. Hay creadores de contenido que incluso utilizan alguna técnica de *DJing*, pero su objetivo principal sigue siendo mantener el *hype* y ser *trending*, no ofrecer un producto musical editado y elaborado para controlar las emociones y sensaciones del público, independientemente de las visualizaciones o *likes* que reciban sus *reels*. De hecho, un DJ de verdad no suele grabarse: o le graba su personal, o el público, pero suele estar más pendiente de la música.

Ser DJ implica unas responsabilidades y unas competencias mucho más amplias. Si llamas a un DJ debes entender que estás llamando a un gestor de la fiesta, no a alguien que le da al *play* cada cuatro minutos. Si llamas a un DJ de verdad, no importa que sea una boda, un cumpleaños, un evento empresarial, una celebración, un festejo o un festival: si llamas a un DJ debes saber que es un profesional que mezcla, edita, tiene su material, gestiona la fiesta, y se adapta... pero si le pides que solo ponga canciones sin más lo más normal es que se ofenda, porque es como contratar a Dabiz Muñoz para que te haga una tortilla francesa.

Con lo cual, si contratas a un DJ, debes estar preparado para que te pueda hacer una fiesta digna de las mejores salas de Madrid o las mejores actuaciones de *Tomorrowland*, porque cualquier DJ de verdad puede sorprender a una pista de baile exactamente igual, cada uno dentro de su estilo y de su experiencia. No debemos pensar que, si un DJ trabaja en las Castillas, Aragón o Extremadura, y no en Madrid ni en la costa, solo sabe poner canción por canción, porque suponemos que no va a saber mezclar ni editar. Si es DJ, debería saber hacerlo, y si no, quizás se está haciendo llamar DJ antes de tiempo.

La diferencia entre el DJ que llamamos y otros DJs con más medios es que probablemente no harán un *mashup* en directo acompañado de visuales y cañones de CO₂ y una producción millonaria, pero sí puede hacer una entrada inesperada, una mezcla impresionante, o traer un producto musical propio que haga disfrutar a la pista. Y eso es precisamente "jugar con la música".

En definitiva, el escenario no convierte a nadie en DJ. Tampoco los seguidores, las visualizaciones ni el presupuesto. Lo que convierte a alguien en DJ es la capacidad de utilizar la música para dirigir una fiesta y emocionar a un público. Todo lo demás son simplemente herramientas o circunstancias.

35. Por qué la gente joven no baila



Se han dado muchas explicaciones por redes sociales de por qué la gente joven no baila (y podemos añadir “por qué la gente joven consume menos”), pero después de este manual, nosotros ya sabemos el porqué, ¿verdad? Vamos a enumerar algunas razones de por qué podría ser que la gente joven no baile en entornos de fiesta, evento musical, celebración, fiesta patronal, etc:

- **Por el miedo a que te graben y a hacer el ridículo en redes.** La gente no baila porque ahora cualquiera te puede grabar en cualquier momento con cualquier móvil, con lo cual, si estás bailando, si no lo haces bien, estás haciendo el ridículo, y si alguien te graba te expones al escarnio público en redes y por lo tanto, a una vergüenza insoportable que podría destruir tu vida social.

No, porque el mismo público sí baila cuando la música realmente invita al movimiento. Basta observar festivales o eventos donde predominan estilos más orientados al baile (por ejemplo, dance, house o EDM) para comprobar que miles de jóvenes siguen moviendo los pies, levantando las manos o saltando, aun sabiendo perfectamente que están siendo grabados por cientos de teléfonos móviles. Si el problema fueran las cámaras, tampoco bailarían allí. Con otra música con un ritmo más rápido (125-135 *BPM*) sí bailan, o al menos demuestran que les gusta la música con (al menos) leves movimientos de pies y/o cabeza, y con eso a los DJs nos vale.

- **Porque los jóvenes ya no saben divertirse:** Otra explicación muy habitual es que las nuevas generaciones son más tímidas, más inseguras o menos sociables que las anteriores. Sin embargo, basta con observar conciertos, festivales o cualquier evento donde la música realmente invite al movimiento para comprobar que miles de jóvenes siguen bailando, saltando y disfrutando sin ningún problema. Sin cambiar el público, basta cambiar la música para que cambie también su comportamiento.
- **Porque está todo el mundo mirando el móvil (o grabando con él):** Es cierto que hoy utilizamos el teléfono mucho más que hace veinte años, pero el móvil no impide bailar. Todos hemos visto a personas grabando un vídeo, levantando el brazo con el teléfono y, al mismo tiempo, cantando, saltando o moviéndose al ritmo de la música. El móvil puede distraer unos segundos, pero difícilmente explica por qué una pista permanece inmóvil durante horas mientras otras, con el mismo tipo de público y los mismos teléfonos móviles, permanecen llenas.

Todas estas explicaciones pueden influir en mayor o menor medida, pero después de todo lo que hemos visto en este libro, la respuesta parece bastante más sencilla: la gente baila cuando la música invita a bailar y deja de hacerlo cuando deja de invitar al movimiento. Si durante demasiado

tiempo predominan canciones pensadas para cantar, escuchar o simplemente seguir la moda, la energía de la pista termina desapareciendo.

No es que los jóvenes hayan olvidado bailar. Es que, en muchos eventos, hace tiempo que dejaron de ponerles música pensada para hacerlo.

Y cuando el problema se atribuye a los móviles, a las redes sociales, a la vergüenza o a que "los jóvenes han cambiado", dejamos de mirar hacia donde probablemente deberíamos mirar primero: la música. Si confundimos el diagnóstico, también nos equivocaremos con la solución.

¿Cuál es entonces la solución? No consiste en prohibir unos estilos musicales ni en poner únicamente música electrónica. Consiste en volver a entender cuál es la función de cada canción. Hay música para escuchar, música para cantar y música para bailar. Cuando un DJ confunde esos conceptos y llena una sesión de canciones pensadas principalmente para ser escuchadas o cantadas, la curva de energía cae, la pista pierde movimiento y se hunde la fiesta. En cambio, cuando la programación recupera el protagonismo de la música que invita al baile, el público vuelve a responder de forma natural.

No dejemos que las listas de reproducción, Spotify o la industria decidan qué debe sonar en una fiesta. Debe sonar aquello que haga bailar a ese público. Una canción no debería entrar en una sesión porque sea la más reproducida en Spotify o la más escuchada en TikTok, sino porque ayuda a mantener la energía del público. La función del DJ siempre ha sido seleccionar la música adecuada para cada momento, no limitarse a reproducir la música que está de moda.

Habrà alguien que diga: "ya, pero nosotros no podemos hacer lo mismo que en Ibiza o *Tomorrowland* porque no tenemos la misma capacidad de producción ni, sobre todo, los mismos DJs capaces de hacer esas cosas con la música"... Bueno. ¿se lo decís vosotros o se lo digo yo? Sí, cualquiera que se considere DJ podrá hacer bailar a la gente como lo hacen en esos sitios.

Cambiará la infraestructura monumental de decoración, iluminación y sonido ensordecedor, pero si la música invita a bailar, la gente bailará parecido con y sin cientos de miles de euros en producción. Ahora bien, ¿tenemos un DJ o tenemos alguien que pone música en redes sociales con muchos seguidores?

36. Todo puede pasar



Cosas que pueden [y suelen] pasar mientras se pincha

Cuando empiezas como DJ, piensas que tu trabajo consiste en poner música. Con el tiempo descubres que eso solo es una pequeña parte.

En una misma noche puedes encontrarte con problemas técnicos, cambios de última hora, peticiones contradictorias, imprevistos meteorológicos, cortes de luz o personas que quieren cambiar el rumbo de la sesión por completo. Algunas situaciones son previsibles; otras parecen sacadas de una película.

La diferencia entre un DJ con experiencia y uno que no la tiene no está en que al primero nunca le ocurran estas cosas. Está en que ya sabe reaccionar cuando suceden.

Y, créeme, suceden.

- **El empresario te pide algo contradictorio.** El empresario suele tener una idea de cómo quiere que sea la fiesta. El problema es que, a veces, esa idea cambia cuando ve cómo responde el público. Es posible que al principio te dé unas instrucciones y, horas después, te pida justo lo contrario. No te lo tomes como algo personal. Mantén la calma, adapta la sesión y, si el cambio afecta a algo importante, confirma siempre con él antes de hacerlo.
- **El público llega frío.** A veces puede darnos esa sensación, pero es algo normal, y hay que tener paciencia. Durante los primeros minutos conviene construir el ambiente poco a poco. Aunque existan canciones capaces de levantar una pista en segundos, utilizarlas demasiado pronto suele desperdiciar parte de su efecto, ya que todavía falta mucha gente por llegar y el ambiente aún no ha alcanzado su punto de ebullición. Los grandes éxitos deben aparecer cuando puedan desplegar todo su potencial, y los *comodines* cuando hagan falta, por ejemplo, para subir la curva de energía rápidamente por alguna razón, no al principio.
- **La pista se llena demasiado pronto.** Aunque pueda parecer una buena noticia, una pista completamente llena durante los primeros minutos también puede convertirse en un problema. Si el DJ utiliza demasiado pronto los temas más potentes, los grandes éxitos o los *comodines*, corre el riesgo de quedarse sin recursos para mantener la intensidad durante el resto de la sesión. Una fiesta es una historia que debe ir creciendo poco a poco. Si el punto más alto llega demasiado pronto, mantener ese nivel durante varias horas será algo más complicado.
- **La pista se vacía demasiado pronto.** Cuando la pista comienza a vaciarse, el error más habitual es entrar en pánico e intentar solucionarlo poniendo, uno detrás de otro, todos los grandes éxitos disponibles. En muchas ocasiones eso solo consigue quemar las mejores cartas sin resolver el problema. Lo primero es intentar comprender por qué está ocurriendo. ¿La sesión lleva demasiado tiempo con la misma intensidad? ¿Hace falta un cambio de estilo? ¿Se han puesto varios

temas que no conectan con ese público? ¿La gente simplemente está aprovechando para ir a la barra o descansar unos minutos? Antes de actuar conviene identificar la causa. Solo entonces tiene sentido decidir si hay que recuperar energía, cambiar de estilo, introducir una sorpresa o simplemente esperar a que el público vuelva de forma natural.

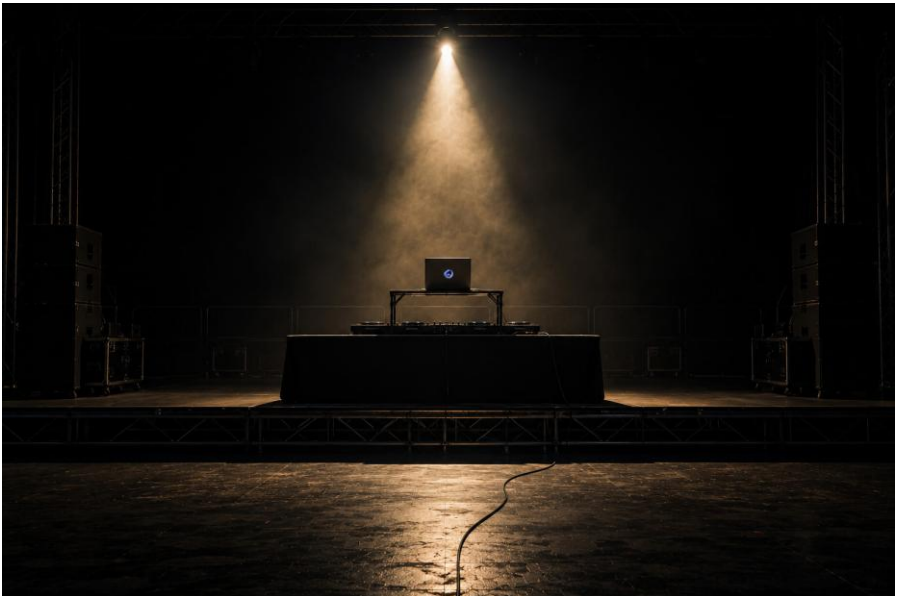
- **Un grupo monopoliza las peticiones.** Es habitual que un grupo numeroso quiera influir constantemente en la sesión. En ocasiones pedirán muchas canciones seguidas e incluso insistirán si no suenan de inmediato. Como DJ, conviene recordar que trabajas para todo el público, no para un único grupo, por grande o insistente que sea. Escuchar sus sugerencias puede ser una buena idea, pero sin perder de vista el ambiente general de la pista. Una buena decisión para un grupo puede ser una mala decisión para el resto de asistentes.
- **Te piden un estilo que no esperabas.** Ningún evento sale exactamente como fue planificado. Puede ocurrir que el público responda mejor a un estilo diferente al que esperabas o que varias personas comiencen a pedir un género que no tenías previsto utilizar. Antes de rechazar la idea, conviene observar qué está ocurriendo realmente en la pista. Si ese cambio puede mejorar el ambiente general, quizá sea el momento de adaptarse. Si, por el contrario, solo responde a los gustos de un pequeño grupo, probablemente sea mejor mantener el rumbo de la sesión.
- **Se rompe algo en el equipo.** Por muy bien preparado que esté un evento, ningún equipo está libre de sufrir una avería. Un cable defectuoso, un micrófono que deja de funcionar o un reproductor que falla pueden ocurrir en cualquier momento. Lo más importante es mantener la calma. Un DJ nervioso transmite nerviosismo al público; un DJ tranquilo transmite confianza. Siempre que sea posible, conviene disponer de material de repuesto y conocer alternativas para continuar la sesión mientras se resuelve el problema. Los problemas técnicos son inevitables; el pánico es opcional.

- **Hay una tormenta en una fiesta al aire libre.** Esto es importante porque hay gente que piensa que, si no llueve, pueden estar tranquilos. No del todo, el ambiente húmedo también es peligroso, entonces habrá que hablar con la organización para decidir. Un buen DJ siempre quiere seguir, pero no a costa de su equipo o de su propia seguridad por peligro de accidente eléctrico.
- **Un borracho quiere estar en la cabina.** La cabina es un espacio de trabajo, no una zona de ocio. Es habitual que, a lo largo de la noche, alguna persona con unas copas de más quiera subir a saludar, pedir canciones o simplemente hacerse una foto. La mejor respuesta suele ser mantener la educación, pero también la firmeza. Una negativa tranquila y respetuosa evita muchos problemas. Si la persona insiste o empieza a molestar, lo más sensato es pedir ayuda a quien corresponda antes de que la situación vaya a más. Por lo general es buena idea ser cordial, pero siempre avisando amablemente de que deben tener cuidado con la bebida, para proteger el equipo. A diferencia de lo que pudiéramos pensar, casi siempre hacen caso.
- **El organizador quiere alargar una hora.** En ocasiones, cuando la fiesta está funcionando especialmente bien, puede surgir la posibilidad de prolongar la sesión. Antes de aceptar, conviene comprobar que realmente puedes hacerlo: disponibilidad del equipo, horario permitido, personal que trabaja contigo y cualquier otra limitación existente. Hace poco tuve un problema con esto: si veo un ambiente familiar suelo animar por el micrófono por si quieren alargar, pero se quejaron por poca profesionalidad (no era un ambiente tan familiar como había imaginado). Olvidemos este asunto, da para otro artículo que es mejor que no escriba.
- **El encargado te dice una cosa y luego la contraria:** En algunos eventos es posible que las instrucciones cambien varias veces durante la noche y el encargado se ve obligado a contradecirse, pero en ese caso su actitud será amable y comprensiva. Otras veces lo pueden hacer para

generar presión para que tiremos la toalla o hacer que los jefes nos despidan para contratar a un amigo suyo o algo así. No es broma, a mí me pasó: pero bueno, solo duraron un año más ambos.

Ningún manual puede enseñarte todas las situaciones que vivirás. Pero sí puede ayudarte a entender que los imprevistos no son la excepción: forman parte del trabajo. Después de veinte años, todavía hay noches que me sorprenden. Precisamente por eso sigo disfrutando de esta profesión. Cuando crees que ya lo has visto todo, llega el siguiente evento y vuelve a enseñarte algo nuevo.

Resumen



Qué queremos conseguir:

Que el público:

- Baile más
- Consuma más
- Disfrute más
- Permanezca más tiempo
- Recuerde mejor la experiencia

Para qué queremos conseguirlo:

- Para que vaya más gente a los locales musicales

- Para que los locales musicales tengan más beneficios
- Para que la gente no se aburra en entornos de fiesta
- Para que funcionen mejor las fiestas patronales
- Para que los muy jóvenes no escuchen tanta letra sobre vicios y delincuencia

Cómo conseguirlo:

- Mejorando la velocidad del ritmo: aconsejable 125-135 BPM.
- Improvisando mezclas compatibles o transiciones originales.
- Poniendo canciones con letras o instrumentales optimistas y alegres.
- Usando efectos que sumen, sin recargar.
- Editando remixes que rediseñen la música para bailar (no sólo para escuchar o cantar).
- Editando Versiones reducidas de canciones anteriores.

Glosario



Este glosario no pretende ser la definición oficial de nada. Es simplemente la forma en la que muchos DJs entendemos estas palabras después de pasar cientos de noches delante de una pista de baile.

- **Autoamplificado:** Equipo de sonido (altavoz) que lleva el amplificador incorporado, de forma que no necesita un amplificador externo para funcionar. Menos chismes, menos cables y menos posibilidades de que alguien pregunte dónde está el amplificador.
- **Base de gente:** No es un instrumento musical gigante ni un grupo de bajistas. Es el número mínimo de personas necesarias para que un local parezca que tiene ambiente. Si no existe, el DJ tiene un problema. Si existe, el DJ tiene una oportunidad.
- **Beat:** Cada uno de los golpes rítmicos regulares que marcan el pulso de una canción. Es el famoso «pum» que permite a un DJ cuadrar dos canciones. Si no sabes dónde está, tenemos un problema.

- **Beatmasher:** Efecto que toma pequeños fragmentos de una canción y los repite rápidamente para crear una especie de tartamudeo rítmico. Bien utilizado puede ser una herramienta como por ejemplo, un redoble variable, mal utilizado puede parecer que la canción se ha quedado atascada.
- **Bolo:** Actuación de un DJ, músico o artista contratada para un evento. Es lo que ocurre cuando alguien decide que sabes hacer algo suficientemente bien como para pagarte por hacerlo. Luego puede pasar que se arrepienta porque aún te falten tablas, o que quiera que sigas un rato más, sea como sea, vas por buen camino.
- **Bombazo:** Canción que sabes que funciona tan bien que llevas veinte minutos peleándote contigo mismo para no ponerla todavía.
- **Bootleg:** Remix no oficial de una canción, normalmente creado combinando, modificando o remezclando elementos de una o varias canciones sin ser una versión autorizada por la discográfica. Es decir, un remix que se ha hecho por amor al arte... y porque el DJ no podía dejar la canción tranquila.
- **BPM:** Siglas de *beats per minute*, es decir, golpes por minuto. Indica la velocidad del ritmo de una canción. Cuantos más BPM, más rápido va el ritmo de la canción, eso no significa necesariamente que haya más fiesta. Tampoco significa que cuantos menos BPM hay menos fiesta, pero si bajas de 105... podrías convertir la fiesta en un fumadero de opio.
- **Caballito:** Mezcla tan mal cuadrada que el "pum-pum" parece un caballo galopando. Si haces muchos, igual deberías dedicarte a pintar o algo.

- **Clubbing:** Término utilizado para referirse a la cultura de salir a clubes y discotecas, especialmente cuando hablamos de música electrónica y de los ambientes asociados a ella. En otras palabras, salir de fiesta, pero con una palabra en inglés para que parezca más profesional.
- **Comodín:** Canción que sabemos que funciona con la mayoría del público y que podemos utilizar cuando necesitamos subir rápidamente la curva de energía. Es como tener un as en la manga, pero con música, así que siempre conviene guardarse alguno.
- **Con que haya ruido, vale:** Frase coloquial utilizada para describir la creencia de que cualquier música sirve para amenizar un evento sin prestar atención a su selección, programación o adecuación al público. Es habitual escucharla en negocios de ocio que, tarde o temprano, terminan cerrando sus puertas.
- **Delay:** Efecto que repite una señal de audio después de un pequeño intervalo de tiempo, creando una especie de eco largo controlado. Bien utilizado puede aportar profundidad y movimiento; mal utilizado puede hacer que parezca que hay otro DJ trabajando desde el baño.
- **Disc-jockey:** Persona que selecciona y reproduce música para un público, normalmente utilizando técnicas de mezcla, edición o adaptación musical para construir una sesión. Es importante saber que no todo el que pone música es DJ, si no, sería DJ el albañil que deja puesto el transistor “pa” la obra. Yo calculo que ahora mismo serán DJs de verdad el 20% de los que dicen ser DJs en España... ¡como mucho!
- **DJ de piloto automático:** Especie muy abundante. Pone exactamente la misma sesión independientemente de si tiene delante cinco personas, quinientas o una boda.

- **DJing:** Conjunto de técnicas y conocimientos relacionados con la profesión de DJ: selección musical, mezcla, edición, programación, lectura de la pista y adaptación al público. En resumen, todo lo que hace un DJ cuando no está simplemente pulsando el play.
- **DMX:** Protocolo utilizado para controlar sistemas de iluminación profesional, permitiendo enviar órdenes a focos, cabezas móviles, láseres y otros dispositivos. Es lo que hace posible decirle a un montón de luces que hagan exactamente lo que tú quieres, en vez de esperar que tengan iniciativa propia.
- **Drop:** Momento de una canción en el que, después de una introducción o una subida de tensión, entra con fuerza su parte principal, normalmente con más ritmo, bajo o elementos musicales. Lo que normalmente llamamos “el subidón”.
- **Ecualizador:** Perilla en la mesa de DJ que permite aumentar o reducir determinadas frecuencias del sonido, normalmente graves, medios y agudos. Sirve para que dos canciones puedan convivir mejor, pero también para descubrir que alguien ha subido todos los controles porque pensaba que así sonaba mejor. Es lo que acarician (sin mover realmente) algunos supuestos DJs para fingir que hacen cosas.
- **Fader:** Control deslizante en la mesa de DJ que permite regular el volumen o la velocidad de una señal de audio. Básicamente, una palanquita que parece sencilla hasta que alguien decide utilizarla como si estuviera pilotando un avión.
- **Falso temazo del verano:** Canción que internet asegura que conoce toda España y que luego, en la verbena de un pueblo, no conoce ni el camarero.

- **Flanger:** Efecto de audio que mezcla una señal con una copia de ella misma ligeramente retrasada, produciendo ese sonido característico robótico que cambia el tono subiendo y bajando en bucle (en el VirtualDJ). En programas más avanzados podemos controlar el tono para que haga una especie de sonido espacial de subida y de bajada, para drops y valles respectivamente. Bien utilizado puede dar mucho juego, si lo dejas demasiado tiempo, y es el flanger automático, parece que la canción está atravesando un agujero negro.
- **Forma de onda:** Representación visual de cómo varía una señal de audio a lo largo del tiempo. Es lo que vemos en la pantalla cuando cargamos una canción. Algunos podemos distinguir las partes de la canción en la forma de onda antes incluso de escucharla, para otros no es más que una barra de progreso que marca cuanto falta para que acabe la canción que está sonando.
- **Frase:** Conjunto de beats que forman una unidad musical reconocible dentro de una canción, normalmente organizada en grupos regulares que ayudan al DJ a saber cuándo realizar una mezcla o introducir cambios. Es una de esas cosas que, cuando empiezas a pinchar, no sabes que existe y después ya no puedes dejar de escuchar.
- **Ganancia:** Control que determina el nivel de entrada de una señal de audio antes de enviarla al resto del sistema. Sirve para ajustar correctamente el nivel de cada canción y evitar que la señal llegue saturada. No es el volumen. Subirla a tope porque «así sonará más fuerte» es una manera bastante rápida de descubrir qué es el clipping, y descubrir también que ese que lo maneja no es DJ de verdad.
- **Hype:** Expectación, entusiasmo o excitación que se genera alrededor de algo antes o durante un evento, canción, artista o espectáculo. En una fiesta, mantener el hype significa conseguir que la gente sienta que está a punto de pasar algo grande. También sirve para vender cualquier cosa

que todavía no sabemos si es buena, como por ejemplo gran parte del humo que se vende en Instagram.

- **Imaginario:** Conjunto de sensaciones, imágenes, emociones y expectativas que un entorno transmite a quienes lo viven. La música forma parte de ese imaginario, aunque no se pueda colgar en una pared.
- **Intro:** Parte inicial de una canción, normalmente utilizada para comenzar una mezcla o preparar la entrada de la siguiente parte. Suele ser “solo de pum pum” (solo percusión) o con pocos elementos instrumentales, lo que facilita trabajar con ella. Es esa parte que agradecemos cuando queremos mezclar sin tener que pelear con el cantante.
- **Leds:** Diodos emisores de luz utilizados en iluminación y pantallas, muy habituales en equipos profesionales por su bajo consumo, tamaño reducido y capacidad para producir diferentes colores y efectos. Básicamente, lucecitas, tanto las grandes que iluminan escenarios y pistas, como las pequeñitas que se iluminan en la mesa de DJ.
- **Loop:** Repetición continua de un fragmento de una canción. Permite mantener un ritmo o una parte concreta durante el tiempo que necesitemos para mezclar, crear efectos o hacer una remezcla en directo. Si lo haces bien, parece que sabes exactamente lo que estás haciendo. Si lo dejas demasiado tiempo, la gente empieza a preguntarse dónde está la canción que debería estar sonando.
- **Main character:** Expresión utilizada para referirse a alguien que se comporta como si fuera el protagonista de todo lo que ocurre a su alrededor. En una pista de baile, es esa persona que quiere que todo gire alrededor de ella, no le importa que haya otras quinientas personas intentando disfrutar, para esa persona los demás son NPCs de su juego.

- **Mashup:** Dos canciones que juntas parecen una sola. Si necesitas explicar constantemente qué has mezclado para que la gente lo entienda, probablemente no ha quedado tan bien, y si parece que las canciones están peleándose entre ellas, no es un mashup, es una gamberrada.
- **Master:** Control de volumen principal de una mesa de mezclas o sistema de DJ que regula el nivel general de salida del equipo. Es el que manda sobre todos los demás, así que mejor no tocarlo sin saber qué estás haciendo.
- **Megamix:** Mezcla que combina fragmentos de unos segundos de varias canciones relacionadas de algún modo, normalmente de forma rápida y enlazándolos para crear una mini-sesión continua. Es como hacer una ensalada musical, pero si está bien hecha nadie debería echar de menos ninguna canción entera.
- **Outro:** Parte final de una canción, normalmente utilizada para terminarla o facilitar la mezcla con la siguiente. Suele ser “de solo pum pum” (solo percusión) o con pocos elementos instrumentales, lo que permite al DJ trabajar con ella. Es la parte de la canción que agradeces especialmente cuando quieres salir de ella sin cortar al cantante por la mitad.
- **Pattern Player:** Herramienta que permite disparar y combinar patrones rítmicos o fragmentos musicales previamente preparados, normalmente para añadir elementos a una sesión en directo. Bien utilizado puede aportar bastante juego a una mezcla; mal utilizado puede convertir la cabina en una caja de ritmos con patas.
- **Peña:** Aquí se llama peña tanto al grupo de amigos especialmente habitual en fiestas patronales y otros festejos populares, como al local donde se reúnen. De hecho, puede ser desde cuatro amigos con una

nevera en un garaje, hasta una organización capaz de movilizar a todo el pueblo.

- **Pista caída.** No siempre significa que el DJ lo haya hecho mal. A veces simplemente coincide con que media discoteca ha decidido ir al baño al mismo tiempo. La vida es así.
- **Play:** Botón para reproducir una canción o sonido. Si es lo único que tocas en una mesa de DJ aparte del fader del volumen... lo siento, pero no eres DJ: solo pones música.
- **Rapeo:** Alguien cantando una especie de rap entre una canción vocal, se usa como relleno. Algunos como Pitbull han conseguido hacerse famosos en todo el mundo solo diciendo tonterías de esta forma entre la canción de otros. No se entiende, pero ha pasado. Si no sabes bien quien es Pitbull es porque ese “rapeo” suyo realmente sobraba.
- **Reel:** Vídeo corto publicado en redes sociales, especialmente pensado para ser consumido rápidamente y compartirlo con otras personas. Es una herramienta estupenda para enseñar lo que haces como DJ, siempre que no te pases más tiempo grabándote que pinchando, de lo contrario, no eres DJ, eres creador de contenido que pone música.
- **Relaciones públicas:** Persona encargada de atraer clientes a un local o evento antes de que entren, normalmente ofreciendo invitaciones, descuentos o simplemente convenciendo a la gente para que pase. En algunos sitios eran casi imprescindibles; en otros, cuando la música y el ambiente eran buenos, nadie necesitaba que le convencieran para entrar.
- **Remember:** Sesión o selección musical basada en canciones de una época anterior que fueron populares y que el público recuerda con especial cariño. En España suele llamarse remember al

techno/trance/dance/house/etc. de los años 90. No consiste simplemente en poner canciones viejas: hay que conseguir que la gente recuerde por qué le gustaban. Es un reto porque muchas de estas canciones no tienen frases fijas de 32 beats.

- **Remix:** Nueva versión de una canción en la que se modifican, reorganizan o sustituyen algunos de sus elementos musicales. Puede cambiar el ritmo, la estructura, la instrumentación o prácticamente todo lo que haga falta, siempre que siga siendo reconocible la canción original. Si mejora la original para ciertos entornos, el DJ ha hecho su trabajo, si no, ha perdido el tiempo.
- **Saturar:** Llevar una señal de audio por encima del nivel que puede manejar correctamente un equipo, provocando distorsión y pérdida de calidad. Es lo que ocurre cuando alguien piensa que «más volumen» significa «mejor sonido» y decide comprobar hasta dónde aguanta el equipo. Un equipo que tendrá muy poco de vida si sigue así.
- **Seguidores:** Número que sirve para presumir de popularidad, conseguir likes y hacer creer que eres importante. Para saber si eres buen DJ sigue siendo más útil escucharte pinchar.
- **Stems:** Archivos o pistas de audio que contienen por separado distintos elementos de una canción, como voz, batería, bajo o instrumentos. Permiten al DJ mezclar, silenciar o modificar elementos concretos del interior de una canción. Básicamente, es desmontar una canción para volver a montarla a nuestra manera.
- **Subestilo:** Variante o categoría más concreta dentro de un estilo musical general. Por ejemplo, dentro de la música electrónica podemos encontrar house, techno, trance, etc., y dentro de estos todavía más subestilos. Porque aparentemente un estilo musical no puede complicarse lo suficiente con una sola etiqueta.

- **Sync:** Función de algunos programas y equipos de DJ que sincroniza automáticamente el tempo de una canción con otra. Es una herramienta útil si sabes qué estás haciendo, y si usas el tiempo ahorrado en hacer otras cosas para mejorar el producto musical, pero pulsar un botón para cuadrar dos canciones no convierte automáticamente a nadie en DJ.
- **Techno:** Antes, el techno era un estilo de música electrónica sin letra (o sin mucha letra), oscuro, fuerte, para gustos minimalistas, como si fuera una orgía de golpes en una fábrica metálica industrial, que se disfruta mucho más con ciertas sustancias. Ahora es casi cualquier canción de house o incluso de dance, con una percusión más seca o instrumentales más electrónicos. Así que cuando pidas techno a alguien, fíjate en su edad, porque uno puede ponerte una sesión de Mulero y otro te puede poner una de Charlotte de Witte.
- **Tomorrowland:** Festival internacional de música electrónica celebrado en Bélgica y conocido por su enorme producción, escenarios, iluminación y grandes artistas. Se ha convertido en una referencia mundial de la música electrónica comercial. Es donde muchos que dicen ser DJs les gustaría estar, aunque solo tengan nivel para poner urbano y pachangada sin más.
- **Traktor:** Programa y ecosistema de herramientas para DJs desarrollado por Native Instruments, utilizado para reproducir, mezclar, editar y controlar música digital. Tiene tantas posibilidades que algunos DJs necesitan más tiempo para aprender el programa que para aprender a pinchar. Si te parece complicado, prueba con el VirtualDJ... pero en tu casa.
- **Trap:** Estilo musical entre el reggaeton y el rap caracterizado, entre otras cosas, por su simplicidad musical, voces arregladas artificialmente y letras sobre intimidad explícita, vicios prohibidos y delincuencia de todo

tipo, desde tráfico de sustancias hasta violencia mortal entre bandas. A algunos nos empieza a preocupar que los jóvenes de 14 a 21 años estén escuchándolo constantemente a diario solo porque así lo ha decidido hoy en día la industria de la música. Y digan lo que digan, es música para escuchar o cantar, no para bailar, y mientras no se den cuenta de eso, la fiesta en España va a ser de todo menos fiesta.

- **Trend:** Tendencia o tema que se pone de moda durante un periodo de tiempo, especialmente en redes sociales. Puede ser una canción, un baile, una frase, un reto o cualquier otra cosa que de repente parece estar en todas partes. Lo complicado es saber si realmente le gusta a la gente o simplemente lo estamos viendo constantemente porque el algoritmo ha decidido que nos tiene que gustar.
- **Trending:** Término utilizado para indicar que algo está siendo muy popular o comentado en un momento determinado, especialmente en redes sociales. Puede aplicarse a una canción, un artista, un tema, una noticia o cualquier contenido que esté teniendo mucha difusión. Que algo esté *trending* significa que está por todas partes, no necesariamente que sea bueno.
- **Truss:** Estructura metálica formada por piezas trianguladas que se utiliza para montar equipos de iluminación, pantallas, sonido y otros elementos en escenarios y eventos. Es ese andamiaje metálico que hace que una producción parezca mucho más seria y que además sirve para colgar media discoteca.
- **Valle:** Momentos en una canción cuando la música y o la letra se vuelven más tranquilas, suele ser lo opuesto al *drop* o “subidón”. Un valle bien tratado en un remix puede hacer que el siguiente subidón parezca mucho más grande, y puede hacer que el remix sea mucho mejor que otros que sólo se centran en los *drops*.

- **VirtualDJ:** Programa para DJs que permite reproducir y mezclar música digital, además de ofrecer numerosas herramientas para efectos, edición y automatización. Es muy accesible y fácil de utilizar, lo cual ha permitido que mucha gente empiece a pinchar con él. También ha permitido que mucha gente piense que por tenerlo instalado ya es DJ.