

- Master Eindwerkstuk (200400974) -

De Toekomst van de DJ

een onderzoek naar de digitalisering van de vaardigheden en platenkeus van de DJ



Nieuwe Media en Digitale Cultuur
Door: Luc Beentjes (0336076)
Docent: Ann-Sophie Lehmann

my ear is open and my heart prepared

Shakespeare, *Richard II*, III-2

Abstract

Dit onderzoek richt zich op de verandering van de performance van de DJ als zijn vaardigheden en platenkeus worden gedigitaliseerd. Daartoe wordt het auditieve gedeelte van de performance geconceptualiseerd door theorieën van musici en improvisatietheater toe te passen op de DJ-vaardigheden en de platenkeus. De digitalisering lijkt de DJ-vaardigheden over te nemen en de platenkeus te vergemakkelijken. Deze ontwikkeling kan als een onderdeel van een utopie worden gezien daar de performance erdoor geperfectioneerd wordt, maar ook als een onderdeel van een dystopie, daar het menselijk element aan de performance wordt onttrokken.

Keywords

DJ, performance, muzikant, improvisatietheater, digitalisering, utopie & dystopie

Dank

Bij deze wil ik Jasper Aalbers, Quentin van Dinteren, Arne van Vliet, Arnoud Willsemsen en mijn ouders bedanken voor hun kritische bijdragen en Niels Vergouwen voor het maken van de mooie afbeeldingen.

Inhoudsopgave

Inleiding	5
Hoofdstuk 1: De hedendaagse DJ	8
1.1 De DJ.....	8
1.1.1 De performance van de DJ	9
1.2 De vaardigheden.....	10
1.2.1 De vijf vaardigheden van de muzikant	11
1.3 De platenkeus	14
1.3.1 Improvisatietheater	14
1.3.2 Ervaring	16
Hoofdstuk 2: De innovaties voor de DJ	19
2.1 Traktor.....	19
2.1.1 De vaardigheden van <i>Traktor</i>	20
2.1.2 De platenkeus van <i>Traktor</i>	21
2.2 Traktor: een Dystopie.....	22
2.2.1 Handtekening.....	23
2.2.2 Status	24
2.2.3 Muziekdragers	25
2.3 De utopie van Traktor.....	27
2.3.1 Gewenning.....	28
2.3.2 Utopistisch relativeren.....	29
Conclusie.....	32
Bibliografie	34
Bijlage 1: Glossarium.....	37

Inleiding

DJ-en leeft meer dan ooit tevoren: zeer hoge bedragen worden voor top-DJ's betaald, Nederland kent maar liefst twee DJ-scholen en in de Verenigde Staten gaan er binnen de dance-industrie — los van de verkoop van DJ-apparatuur — honderden miljoenen dollars om. De vele ambitieuze DJ's die zich opgeven voor DJ-wedstrijden alsook het gegeven dat het computerspel *DJ Hero* van *Activision* is uitgekomen, strekken tot bewijs van de populariteit van het DJ-en. Toch rijst de vraag waarom DJ's — zoals Tiësto en zijn collega's¹ — zo gewild zijn en als resultaat van hun populariteit, een riant inkomen genieten? Wat doet een DJ eigenlijk?

Volgens Sarah Thornton (1996: 63) en Andrew Ross et al. (1995: 71) kan de muziek van de DJ de zaal 'commanderen' om te dansen. De specialiteit van de DJ is het in elkaar laten overlopen van de verschillende muzieknnummers, waardoor het lijkt alsof er slechts één nummer ten gehore wordt gebracht dat continu de behoeften van de aanwezigen bevredigt. Deze artistieke bezigheid staat op het punt om op een andere wijze te worden beoefend dan momenteel het geval is. Met innovaties als *Traktor*² wordt de muziek niet meer handmatig, maar automatisch gemixt en ook het selecteren van de muziek verloopt hiermee volledig digitaal. De performance van de DJ wordt hiermee gedeeltelijk softwarematig vervangen: de plaat of CD wordt niet meer gezocht uit een tas of map, maar gekozen uit een digitale database en het mixen ervan wordt door de computer overgenomen. Op welke manier verandert dit de performance van de DJ? Vervangt de technologie de DJ of kan hij deze innovaties juist in zijn voordeel gebruiken? Dergelijke vragen leiden tot de volgende centrale vraagstelling:

Op welke wijze verandert, gezien de huidige innovaties op het gebied van de digitalisering van de vaardigheden en platenkeus, de performance van de DJ?

Het doel van dit onderzoek is om te beschrijven welke ontwikkeling de performance van de DJ doormaakt als zijn apparatuur volledig gedigitaliseerd wordt. Door middel van onderstaande subvragen beantwoord ik in de conclusie de centrale vraagstelling en geef ik een prognose voor de DJ van de toekomst. De subvragen zijn:

- 1) Hoe kunnen de vaardigheden en platenkeus van de hedendaagse DJ in termen van zijn performance worden beschreven?
- 2) Wat houden de innovaties van *Traktor* in voor de performance van de hedendaagse DJ?
- 3) Op welke wijze kunnen innovaties als *Traktor* als een element van een utopie en een dystopie³ worden gezien?

¹ Een van de nationaal en internationaal meest gerenommeerde DJ's — DJ Tiësto — kost per uur zo'n acht à tienduizend euro, waar andere en minder bekende DJ's al snel zo'n vijf- tot vijftienhonderd euro per uur vragen (Auteur Onbekend, 2009a).

² Het nieuwe DJ-systeem van *Traktor*, dat naar alle waarschijnlijkheid binnen nu en twee jaar wordt geïmplementeerd, verkeert nog in een bèta-fase. Momenteel zijn enige DJ's (waaronder de Nederlandse Chuckie, Laidback Luke en Luciën Foort) met deze apparatuur aan de slag gegaan en rapporteren verbeteringen en aanmerkingen bij de distributeurs, die dit doorspelen aan *Traktor* (Bron: interview met Pascal Wever, eigenaar DJ-speciaalzaak *Paramorph*, www.paramorph.nl).

³ Een utopie – een uiterste van een onmogelijke droomwereld waar alles in een perfecte staat verkeert – kent zijn tegenhanger in een dystopie, waar alle onwenselijkheden zijn uitgekomen. Binnen de wetenschap die zich met nieuwe media bezig houdt, wordt doorgaans gesproken over 'utopische' en 'dystopische' visies. "As has occurred before within the history of emerging media, the advent of digital media (...) generated two opposing discourses on the social and cultural effects of the new media: one utopian and one dystopian" (Müller, 2009: 49). De utopische benadering waardeert de wenselijkheid van een innovatie voor de samenleving waar de dystopische zienswijze de onwenselijkheid van innovaties behandelt.

Om een prognose te kunnen geven naar aanleiding van de digitalisering van de DJ-apparatuur, zal ik in hoofdstuk 1 de performance van de DJ conceptualiseren en inhoudelijk beschrijven. Hiervoor maak ik gebruik van bestaande literatuur aangaande improvisatietheater en het bespelen van een muziekinstrument. De performance van de DJ lijkt namelijk op een kruisbestuiving tussen het enerzijds beheersen van bepaalde vaardigheden en anderzijds interactie met publiek, gepaard met de kennis en expertise van bepaalde muziknummers en de effecten daarvan op de aanwezigen. Een synergetische samenkomst van deze twee traditionele vormen van muziek en theater lijkt de performance van de DJ te behelzen.

Om dit te onderzoeken maak ik gebruik van het onderzoek van Gary E. McPherson (2005), waarin een vijftal vaardigheden wordt beschreven welke van belang zijn voor een bedreven muzikant. Deze theorie zal ik toepassen op de vaardigheden van de DJ en uitbreiden met literatuur van onder andere Paul F. Berliner (1994) en Robert S. Root-Bernstein (2001). Voor de vergelijking van improvisatietheater met de platenkeus van de DJ, staat de literatuur van Keith Johnstone (1990) en Erik Vos (2005) centraal. Beiden geven hun theorieën op improvisatietheater en deze zullen – met toevoegingen van onder andere Ross et al. (1995) en Ivo Swartjes & Joost Vromen (2007) – op de platenkeus van de DJ worden getoetst. Hiermee wil ik de eerste subvraag beantwoorden.

Op welke wijze *Traktor* van invloed is op de hedendaagse vaardigheden en platenkeus, beschrijf ik in het tweede hoofdstuk. Naar aanleiding hiervan zal een wetenschappelijk debat plaatsvinden over de mogelijke wenselijkheid van een volledige digitalisering van de DJ-apparatuur. Aan de hand van onder andere Peter Betjemann (2008) en Jacques Ellul (1967) zullen dystopische standpunten worden behandeld over de digitalisering van het DJ-en, daar menselijke vaardigheden en specifieke kennis verloren gaan in ruil voor een gestandaardiseerd en universeel product. Het laatstgenoemde proces ziet Bruce Sterling (2008) echter niet als ongewenst omdat vernieuwingen van alledag zijn en Marshall McLuhan – behandeld door Baran & Davis (2000) en Stappers et al. (1997) – neemt eerder een utopische benadering in en stelt dat innovaties in staat zijn de menselijke zintuigen te verwijderen. Een andere utopische benadering is die van Thornton (1996), die zich specifiek richt op de wenselijke gevolgen voor de performance van de DJ die zijn ontstaan door de opvolger van vinyl: de CD.

In de conclusie zal ik mijn mening te kennen geven aangaande de utopische en dystopische visies van de digitalisering van de vaardigheden en de platenkeus, alsook de hoofdvraag beantwoorden en een prognose geven van de DJ van de toekomst.

Dit onderzoek is van maatschappelijk belang omdat het DJ-en een culturele praktijk is met een groeiende populariteit en financiële impact. Innovaties als *Traktor* maken het mogelijk dat nagenoeg iedereen de technische aspecten van de draaikunst kan beheersen⁴. Deze toegankelijkheid kan leiden tot een toename van het aantal DJ's. Gepaard met de technologische ontwikkelingen leidt dit tot een verandering in de culturele praktijk: de performance van de DJ verandert, evenals de betekenis van de DJ binnen de samenleving. Zodoende is het wenselijk om de bezigheden en ontwikkelingen van de DJ in kaart te brengen en het maken van een inschatting van de DJ van de toekomst.

⁴ Toepasselijk is de titel van het artikel over Jolanda van de Berg (DJ Miss Smile & oprichter van DJ School Zuid-Holland): "Iedereen kan... DJ worden: Carrièreswitch via de DJ School". Uit haar ervaringen blijkt dat met de technische hulpmiddelen van vandaag de dag zelfs de participanten met een slecht ritmegevoel in staat zijn een bekwaame DJ te worden (Van Woerden, 2009: 53).

Het toepassen van wetenschappelijke theorieën over muzikanten en improvisatietheater maken dit onderzoek een aanvulling op de bestaande literatuur van de DJ. Daarnaast neemt dit onderzoek deel aan het wetenschappelijke debat aangaande de utopische en dystopische visies van de digitalisering van de samenleving.

Hoofdstuk 1: De hedendaagse DJ

[From the disc jockey] [o]n 'our' [radio] station we expect to hear 'our' kind of music, without ever being quite sure what will come next. It's as if we're happy to let someone else have the burden of choice.

(Frith, 2003: 97)

In dit hoofdstuk zal ik eerst onderscheid maken tussen verschillende soorten DJ's om de definitie van de DJ te geven zoals ik die gedurende dit onderzoek zal hanteren. Daarna zal ik stilstaan bij het begrip performance, alsook bij de performance van de DJ. Hiermee wil ik een beeld schetsen van de performance zoals deze tot stand komt door middel van de vaardigheden en platenkeus van de DJ. Vervolgens zal ik de vaardigheden van de DJ vergelijken met die van een muzikant en de platenkeus van de DJ vergelijken met het improvisatietheater, om hiermee de performance van de DJ te kunnen theoretiseren.

1.1 De DJ

Van Dale (1992) omschrijft het woord 'diskjockey' als volgt: "(...) hij (...) die (voor radio, TV, discobars e.d.) grammofoonplaten en CD's van (populaire) muziek aankondigt, draait en toelicht" (p. 657).⁵ De diskjockey in zijn hoedanigheid van muziekverzorger, valt op te delen in vier verschillende typen: de Radio DJ (ook 'radio diskjockey' genoemd); de 'Plaatjesdraaier', die de muziek draait zonder te mixen (het ene nummer wordt opgezet als het andere voorbij is)⁶; de 'Mix DJ', die zich doorgaans beperkt tot één muziekstijl en al zijn platen aan elkaar mixt en de 'Party DJ', die in staat is om te mixen, maar dit niet altijd doet, afhankelijk van de muziekstijl⁷.

Voor dit onderzoek beperk ik mij tot de laatste twee typen DJ's. Deze beperking vindt haar grondslag in het feit dat de Radio DJ geen directe interactie met het publiek heeft en omdat de Plaatjesdraaier bij de digitalisering van de DJ-apparatuur niet met een soortgelijke verandering te kampen heeft zoals bij de Mix en Party DJ het geval is. Deze laatste twee DJ's beschikken over de DJ-vaardigheden (beatmixen, scratchen, et

⁵ 'Disk' van diskjockey mag voor zichzelf spreken: de plaat of CD waar de DJ mee werkt. 'Jockey' daarentegen is wellicht minder vanzelfsprekend. Jockey is een "(...) verkleiningsvorm van 'Jock', de Schotse variant van *Jack*, wat ook 'kerel, man' of 'bediende' betekent" (Van Dale, 1992: 1320). Dit stamt af van het werkwoord 'to jockey', dat twee betekenissen kent: "1 struggle to gain or achieve something. 2 handle or manipulate in a skilful manner" (Auteur Onbekend, 2009b). Een paardenrijder wordt de naam 'jockey' toegekend omdat deze 'bediende' op vaardige wijze weet te manoeuvreren als hij paardtjdt. Hetzelfde geldt voor de DJ: ook deze 'bediende' is vaardig met de omgang van platen en aanverwante technische handelingen die benodigd zijn voor de muziekverzorging.

⁶ In principe is de Plaatjesdraaier ook op te delen in de Plaatjesdraaier die de nummers aankondigt en van informatie voorziet – vergelijkbaar met de Radio DJ – en de plaatjesdraaier die dat niet doet. Deze verbale toevoeging aan de muziek kwam voornamelijk in de jaren '70 en '80 voor en luidde volgens Ciska van den Eijnde (1985: 40) en David Dye (2007) het bestaan van de rapper in. Aan het einde van de jaren '70 kwam het vaker voor dat een DJ niet meer de plaat in zijn volledigheid afspeelde, maar "(...) alleen die delen van een song, waarin de ritmesectie tot op z'n essentie [werd] terugbracht" (Van den Eijnde, 1985: 40). Deze bezigheid belette de DJ om zelf nog mededelingen aan de muziek toe te voegen en zodoende werd dit een aparte taak voor de Master of Ceremony (MC). Deze taak transformeerde naar een functie waarbij de MC de zaal ging opzwepen en zich lovend uitsprak over de vaardigheden van de DJ, hetgeen beschouwd wordt als de voorbode van de hedendaagse rapper.

⁷ Niet elke muziekstijl leent zich voor het mixwerk van een DJ. Zo kent rockmuziek bijvoorbeeld veel tempowisselingen – dat een inconsistente (en daarmee onmixbare) beat oplevert – en bij klassieke muziek is er doorgaans geen beat aanwezig. Wel kan een klassiek nummer bijvoorbeeld door house of hiphop worden gemixt, maar dat is niet van invloed op de muziekstijl; deze blijft (ongewijzigd) house of hiphop.

cetera⁸), naast het improvisatietalent om de juiste plaat op het juiste moment te kunnen kiezen, met het verschil dat de Mix DJ enigszins beperkter is qua muziekstijlen dan de Party DJ.⁹ Ondanks dat verschil wordt er gedurende dit onderzoek met de term ‘DJ’ een DJ bedoeld die over de vaardigheden beschikt om muziek via plaat of CD¹⁰ aan elkaar te mixen en die, zij het binnen één of meerdere stijlen, de muziek kiest ten behoeve van de zaal.¹¹

Daarnaast is er nog een selecte groep DJ’s dat zich onderscheidt van andere DJ’s door op te treden met live muziek van bijvoorbeeld drumcomputers en laptops met *loop*- en *sample*programma’s. Hiermee maakt de DJ nieuwe muziek, waardoor hij tevens een andere rol op zich neemt: die van de producer. Voor de eenduidigheid van dit onderzoek beperk ik mij tot de DJ wiens performance bestaat uit het mixen van al bestaande nummers; niet uit nieuw en live geproduceerde muziek.

1.1.1 De performance van de DJ

Voordat ik de performance van de DJ beschrijf, zal ik eerst de door mij gehanteerde definitie van het begrip ‘performance’ geven aan de hand van Erving Goffman (1969). Hij omschrijft ‘performance’ als volgt : “(...) all the activity of a given participant on a given occasion which serves to influence in any way any of the other participants” (p. 14). Een performance geeft signalen af die de toeschouwers ontvangen, interpreteren en hen in staat stellen een beeld te vormen van de performer. De performer beïnvloedt een situatie zodat een identiteitsconstructie plaatsvindt tussen de performer en het publiek (ibid.; Shuker, 1994: 198). Hieruit rijst de vraag: wat houdt een performance van de DJ in?

Paul D. Miller (2004) vergelijkt de naald van de platenspeler met een breinaald: “With the needle, the DJ weaves the sounds together” (p. 36), oftewel, met het materiaal dat voorhanden is, wordt iets nieuws gecreëerd. Hiermee probeert de DJ eigenlijk een ‘auditory bubble’ te creëren: een term die Michael Bull (2007) bezigt om de ervaring van de *iPod*-gebruiker te beschrijven (pp. 67-68). Volgens Bull wordt een situatie door de *iPod*-gebruiker anders beleefd met (de door hem geselecteerde) muziek eronder. De oordoppen en het gebruik van de *iPod* geven een signaal af dat de luisteraar niet lastiggevallen wil worden en hij sluit zich hiermee zichtbaar af voor de buitenwereld. De *iPod*-gebruiker bevindt zich hierdoor als het ware in een bubbel waarin hij, door middel van zijn geselecteerde muziek, zijn (dagelijkse) belevingen op andere en intensere wijze doormaakt.

⁸ DJ-gerelateerde termen staan in Bijlage 1: Glossarium beschreven.

⁹ ‘Beperkter’ is in dit geval echter een kwestie van interpretatie: binnen elke muziekstijl zijn er dusdanig veel substijlen te herkennen dat de Mix DJ ‘alle kanten opkan’. De leek zal zeggen dat de DJ een set met enkel elektronische muziek heeft gedraaid, de kenner daarentegen zal opmerken dat de DJ bijvoorbeeld van een ‘minimal’ naar een ‘tech-house’ stijl ging, om vervolgens via de ‘techno’, bij ‘hard-techno’ te eindigen. Als zodanig beschouw ik de ‘beperking’ van de Mix DJ ten opzichte van de Party DJ als minimaal: beide DJ’s moeten uit een breed scala van muziek de juiste platen kiezen.

¹⁰ Ondanks dat de CD een digitaal medium is en vinyl analoog, moet de muziek op gelijkwaardige wijze worden gemixt. De muziek wordt qua tempo gelijkgezet en waar nodig bijgestuurd om te voorkomen dat zij uit de maat loopt of gaat lopen. Of mixen met platen of CD’s inherent beter is of welke van de twee methoden gemakkelijker is, valt niet objectief te beoordelen. Het is namelijk een mate van gewenning die dit subjectieve waardeoordeel invulling geeft. De kritiek van DJ’s die vinyl gewend zijn, uit zich vaak in het feit dat de tastbaarheid van de plaat en daarmee de controle weg is: een LP is ‘gewoon’ op te pakken en de naald neer te zetten bij dat gedeelte dat de DJ wilt horen. De DJ’s die CD’s gewend zijn daarentegen, vinden het zoeken en het bijsturen van een LP een hele klus. De CD-speler kent immers ‘gewoon’ een terugspoelknop...

¹¹ Ik heb er bewust voor gekozen de term DJ niet voluit te schrijven, daar de door mij gehanteerde academische literatuur van Miller (2004; 2008), Shiu (2007) en Thornton (1996) alsook de populaire literatuur en DJ-gerelateerde websites als www.partyflock.nl (online DJ- en feestagenda) en www.discogs.com (discografie van verschenen CD’s en LP’s, bedoeld voor DJ’s en verzamelaars) de term ‘DJ’ bezigen.

With its enveloping acoustics the iPod user moves [sic] through space in their auditory bubble. In tune with their body, their world becomes at one with their “soundtracked” movements; they move to the rhythm of their music, not the rhythm of the street. In tune with their thoughts - their chosen music enables them to focus on their feelings and desires; in tune with their memories - they create an auditory mnemonic of their day via the playlists on their iPod. In sum, the iPod puts them in tune with their desire to eke out some aesthetic control as they weave their way through the day.

(Bull, 2006: 2)

Doordat de *iPod*-gebruiker van de buitenwereld is afgesloten en vanuit zijn eigen bubbel de buitenwereld aanschouwt, krijgt hij het idee dat hij in een film zit. Net als bij een film, kan de muziek bepaalde gemoedstoestanden creëren. De DJ probeert ook een gemoedstoestand te creëren: een vrolijke, een optimistische, een nostalgische, een agressieve, et cetera, afhankelijk van de wensen van zijn publiek. De samenstelling van de zaal, alsook de signalen die de aanwezigen indirect (bijvoorbeeld door wel of niet te dansen) of direct (bijvoorbeeld door muzieknnummers aan te vragen) afgeven, zijn van invloed op de performance van de DJ. De DJ wil zijn bubbel niet laten knappen en probeert deze door middel van zijn vaardigheden en platenkeus in stand te houden. Hierdoor wordt de gewenste gemoedstoestand die de muziek stimuleert vastgehouden en wordt men niet verstoord met zijn bezigheid. De DJ probeert alle aanwezigen in zijn bubbel te laten stappen en hen erin te houden.

De performance van de DJ valt onder te verdelen in twee aparte segmenten: het auditieve en niet-auditieve. Dit laatste omvat het gedeelte van de DJ waarin hij – net als een toneelspeler, danser of muzikant – rekening moet blijven houden met het feit dat hij optreedt en dat er publiek aanwezig is. Een toneelspeler moet – ook als hij zich slechts op de achtergrond van het podium bevindt – zijn karakter vasthouden en zijn rol uitspelen. Dit geldt ook voor de DJ: de tijd dat hij niet mixt of met zijn platen bezig is, dient in overeenstemming te zijn met de aard van zijn aanwezigheid¹². Het auditieve gedeelte bestaat uit de vaardigheden en platenkeus van zijn performance en de digitalisering van de DJ-apparatuur heeft hierop directe gevolgen.

1.2 De vaardigheden

Het DJ-en, de volgende plaat afstellen op de afspelende plaat en op het goede moment de platen in elkaar over laten lopen, is een minder gemakkelijke handeling dan op eerste oogopslag het geval lijkt. De DJ dient met vele zaken rekening te houden: de snelheid van het lopende nummer; het juiste moment om het nummer in te zetten; het bijsturen van één of beide platen; het goed in elkaar over laten lopen van de melodieën en beats; het versterken van de lage of de hoge tonen om bepaalde elementen van het nummer te accentueren en het uitvoeren van scratches en andere DJ-trucs.¹³

Om dergelijke handelingen de baas te zijn, dient de DJ zijn DJ-vaardigheden goed te beheersen. Net als de muzikant, leert de DJ het DJ-en niet van de ene op de andere dag, maar kan dit maanden tot zelfs jaren¹⁴ van oefening vergen. Voor de muzikant geldt dat hij zijn instrument meester moet zijn en een getraind oor moet

¹² Of zoals DJ-instructrice Van de Berg het uitlegt, moet de DJ uitstralen dat hij het naar zijn zin heeft en zodoende al glimlachend op het podium staan en met de muziek meedansen en -zingen (of lipzingen) (Van Woerden, 2009: 53).

¹³ Voor meer informatie over de technische aspecten van het DJ-en, kan het volgende boek worden nageslagen: Steventon, J. (2007). *DJing for Dummies*. John Wiley & Sons, Ltd.: Chichester, West Sussex

¹⁴ Om de muzikale vaardigheden te perfectioneren, is volgens McPherson minimaal 10 jaar oefening benodigd: “[s]ome of the most important research on performance skill acquisition has focused on the quantity and quality of practice with evidence suggesting that experts undertake vast amounts of practice over a period of more than 10 years to perfect their skills to mastery level” (McPherson, 2005: 7).

hebben om aan een coherent samenspel deel te nemen en hierbij niet uit de toon te vallen (Berliner, 1994: 57; Root-Bernstein, 2001: 66).

Jan Marten Praamsma (2000) definieert ‘vaardigheid’ als een handelingsgerichte actie met resultaat. Peter Betjemann (2008) gaat in deze gedacht mee en noemt een vaardigheid “(...) the mediator of vision and result” (p. 190). Het beschikken over een vaardigheid behelst een stadium na het oefenen en memoriseren: de directe toepassing van kennis. Als er een proces van besluitvorming aan voorafgaat, dan is deze minimaal en tevens geheel geautomatiseerd. Wanneer de uitvoering van een plan of gedachte ‘automatisch’ – zonder aandacht voor details – in perfectie wordt uitgevoerd, dan beschikt een persoon over de desbetreffende vaardigheid (Betjemann, 2008: 190-191; Praamsma, 2000: 2-4). De Australische muziekwetenschapper Gary E. McPherson (2005) onderschrijft dit en vermeldt dat muzikanten in spe “(...) need to be able to develop their capacity to ‘think in sound’ by being able to aurally represent in their minds what they see, hear or wish to create on their instrument” (p. 10). Als er gedacht wordt in muziek, dient dit zich nog wel via de zintuigen omgezet te worden naar een fysieke handeling.

1.2.1 De vijf vaardigheden van de muzikant

Om inzage te krijgen in de stand van zaken van de kundigheid van het muzisch handelen, noemt McPherson (2005) vijf aspecten die specifieke kenmerken van de muzikale vaardigheden in kaart kunnen brengen. Dit zijn: (1) oefening/doorzettingsvermogen; (2) het spelen van bladmuziek; (3) het spelen vanuit het geheugen; (4) het spelen op gehoor en (5) improvisatie (pp. 9-10). Een muzikant kan zichzelf als ‘vaardig’ beschouwen als hij in staat is al deze vijf de aspecten te beheersen (p. 6).

Het eerste aspect, oefening/doorzettingsvermogen, is – zoals dat haast voor elke gewenste vaardigheid geldt – dat “(...) practice would exert most impact on the skill of performing rehearsed music” (McPherson, 2005: 27). Volgens Shiu (2007) geldt dit ook voor de DJ: “(...) DJ-ing is a practice that emerges out of abjection” (p. 95). Hier vermeldt McPherson dat muzikale aanleg en opvoeding gewenst zijn voor de vorderingen van de muzikant. Muziekkennis kan van grote waarde zijn aangezien het inzicht verschaft in de werkingen en structuren van muziek, hetgeen het praktiseren van muziek vergemakkelijkt (McPherson, 2005: 26; Root-Bernstein, 2001: 64). Dit geldt ook voor de DJ: “[t]he DJ’s that stand out are the ones that come from a musical, and not just technical, background” (Paoletta, 2004a: 26). De DJ die veel verstand heeft van muziek zal namelijk eerder begrijpen bij welke maat ingemixt kan worden dan de DJ met minder inzichtelijke kennis van muziek. Als het mixen mislukt zal de DJ met muziekkennis ook eerder begrijpen waarom het verkeerd ging, dan een DJ zonder deze kennis.

De criteria van dit aspect (oefening/doorzettingsvermogen) zijn de volgende: “[a]ssessment is based on accuracy of performance in the categories of pitch, rhythm, slurring/articulation, tempo, observation of notated expression markings, pause/fermata and repeats” (McPherson, 2005: 11). De DJ moet oefenen op de volgende punten: de hoogte (of beter gezegd: soort) van de melodie en het ritme¹⁵, of deze bij de spelende plaat passen;

¹⁵ Dit is enerzijds een onderdeel van de platenkeus, anderzijds moet de DJ in staat zijn te horen - los van de smaak van de zaal – of het nummer bij het spelende nummer hoort. Als dit via de koptelefoon is waargenomen en dus nog geen blijk is gegeven van het nieuwe nummer ten overstaan van het publiek, kan hij altijd nog besluiten om voor een andere plaat te gaan.

het bijsturen de plaat, zodat dit geminimaliseerd en zo goed mogelijk verhuld kan worden voor het publiek¹⁶; het tempo van de twee platen op elkaar afstellen zodat ze gelijk lopen; het hebben van kennis van het verloop en compositie van zijn platen en de timing en uitvoering van scratches en soortgelijke DJ-trucs¹⁷.

Aspect (2) is het spelen van bladmuziek, met als criteria: “[a]ccurately reproducing music from notation that has not been previously seen or heard” (ibid.: 9). Een DJ zou een onbekende plaat moeten kunnen mixen, maar als hij dit met slechts visuele middelen¹⁸ moet doen, wordt het een moeilijke opgave. Er zijn wel enkele visuele indicaties die de DJ kan gebruiken, zoals de verschillende tinten zwart van vinyl en de informatie van de displays van de CD-spelers¹⁹, maar dit biedt niet genoeg houvast voor de DJ. Hij moet namelijk precies weten waar hij zich in het nummer bevindt om de beats gelijk te laten lopen. Het is een bezigheid die grote accuratesse vergt. Als een nummer 128 BPM telt, dan is een fractie van een seconde genoeg om het nummer uit de maat te laten lopen. Het lijkt erop dat aspect (2) niet opgaat voor de DJ.

Het derde aspect betreft het spelen vanuit het geheugen. Door middel van het oefenen en het uitspelen van de muziek, weet de muzikant vanuit zijn handelingen en steunend op zijn geheugen hoe het nummer verloopt en gespeeld moet worden. McPherson (2005: 22) beschijft dit als volgt:

(...) [This aspect is about the] ability to link the sound of the melody to instrumental fingerings by mentally rehearsing as [the musicians] studied the example in addition to processing the notation holistically by working from the beginning to the end of the piece in the way it would be performed. As might be expected, (...) [those] who reported this strategy displayed the most well-developed capacity to coordinate their eyes, ears and hands.

Een toevoeging hierop van Berliner (1994) is dat dit aspect voor het succesvol verlopen van het samenspel tijdens een performance van grote waarde kan zijn. Bij slecht afgesteld geluid kunnen muzikanten of bandleden elkaar niet goed horen en zijn zij deels afhankelijk van voorgaande repetities en routines (p. 422). Root-Bernstein (2001) ziet dit element zelfs als een verplichting: een optreden is volgens hem niet te realiseren zonder vele repetities. Men moet namelijk op elkaar zijn ingespeeld en het nummer volledig beheersen (p. 64).

Dit geldt ook voor de DJ: hij is in staat het mixen van bepaalde nummers ‘in de vingers’ te krijgen. Door het frequent oefenen met bepaalde platen, weet hij hoe het nummer in elkaar zit, hoe snel het gaat en met welke andere platen het gemakkelijk mixt. Ondanks dat de DJ in principe een solist is – en niet afhankelijk is van andere muzikanten – is hij wel afhankelijk van hetgeen hij hoort. Bij een slecht afgestelde monitor, kan de bekendheid met de handeling redding brengen. In dergelijke situaties is de koptelefoon het instrument van voorkeur voor de controle of de plaat gelijk loopt, maar voor de rest verlopen de handelingen van het mixen automatisch.

¹⁶ Bij dit aspect zit de training vooral in het feit dat wanneer een plaat (of CD) een ‘zetje’ krijgt, het nummer even versneld of vertraagd wordt. Hierdoor klinkt het nummer even iets hoger of lager, hetgeen erg opvalt. Een ervaren DJ weet een ongelijke samenloop van muziek ten eerste snel te detecteren, zodat de hoeveelheid van het bijsturen beperkt kan blijven en ten tweede weet hij de momenten te kiezen dat dit zo min mogelijk hoorbaar is (bijvoorbeeld bij een stuk met weinig geluid).

¹⁷ Onder DJ-trucs kan worden verstaan dat de DJ even een kort gedeelte van de komende plaat laat horen, om de anticipatie van het nummer te vergroten, of het geluid even weg te doen als de DJ verwacht dat het publiek de tekst van een nummer kent zij het gaan meezingen. Het publiek op een dergelijke wijze betrekken bij de performance wordt volgens Erik Vos (2005) doorgaans erg gewaardeerd en kan tevens gezien worden als een validatie dat het stuk ‘echt’ en ‘authentiek’ is: de performance wordt terplekke verzonnen (p. 13).

¹⁸ In 1993 heeft de Amsterdamse DJ Buzz Fuzz (Mark Vos) een DJ-wedstrijd gewonnen door de jury te verbluffen met een mix die werd uitgevoerd zonder koptelefoon. De jury was hiervan dusdanig onder de indruk dat hij de wedstrijd meteen had gewonnen. De jury was er echter niet van op de hoogte dat er op de platen kleine laklaagjes waren aangebracht om aan te geven waar de naald moest worden neergezet en dat Mark Vos een spiekbriefje had waarop stond welke plaat hoeveel moest worden versneld ten opzichte van de spelende plaat...

¹⁹ De stukken van een plaat die er donkerder uitzien, zit doorgaans de bass, oftewel meer geluid; de lichtere gedeelten zijn doorgaans de bruggen van de nummers zonder bass (oftewel: met minder geluid). De meeste CD-spelers geven aan waar de muziek zich in het nummer bevindt en de meer geavanceerde CD-spelers geven ook aan waar de bruggen in het nummer zitten, alsook de BPM.

Aspect (4), het spelen op gehoor, “[r]eproducing a pre-existing piece of music that was learned aurally without the aid of notation” (McPherson, 2005: 10). Een voor de muzikant zeer relevant aspect, ook volgens Berliner (1994: 57) en Root-Bernstein (2001: 66). Laatst genoemden hechten veel waarde aan het aandachtig en veelvuldig beluisteren van muziek en suggereren dat het herhaaldelijk luisteren naar de te bespelen stukken bijdraagt aan het succesvol uitvoeren van repetities en performances. Dit aspect is ook het meest belangrijk voor de DJ: alle andere aspecten zijn van het gebruik van de vaardigheid van het gehoor afhankelijk. De DJ die de platen (bekend of onbekend) foutloos in elkaar mixt, heeft een uitstekende oor-handcoördinatie.

Aspect (5), improvisatie, is “(...) creating music aurally without the aid of notation” (McPherson, 2005: p. 10). De uitvoering van scratches en soortgelijke DJ-trucs lijken mij de vertaling van het improvisatieaspect van de DJ. De scratch is een moeilijk te beheersen vaardigheid en vergt veel oefening om het zonder het breken van de naald of het permanent bekrassen van de plaat uit te kunnen voeren. Het is een delicate handbeweging die vooral een goede timing vereist om de intentie van de DJ te vertalen naar geluid.

Aan de scratch wordt in de door mij gehanteerde literatuur veel aandacht besteed. Vooral vanuit Afro-Amerikaans perspectief wordt het een sociale en culture betekenis toegekend. Eind jaren '70 en begin jaren '80 werd de subversieve muziekstijl hiphop erg populair binnen de Afro-Amerikaanse gemeenschap. Waar de rapper verbaal rebelleerde tegen onrecht en onderdrukking, kon de DJ zich laten horen met zijn geperfectioneerde scratch. De scratch wordt hiermee een socialiserende werking toegekend (Frith, 2003: 97) en wordt gezien als “(...) [a] command, a technical and conceptual operation which cuts lines of association by using pre-recorded sound already reified on record” (Eshun, 1998: 15). Door te scratchen kan de DJ alle aandacht op zichzelf richten als de naald van de platenspeler door de gecreëerde bubbel van zijn performance prikt.

Het scratchen kan zodoende gezien worden als actie tegen de gevestigde orde: de DJ kan met deze ‘violent act’ (Shiu, 2007: 100) de normale gang van zaken interrumperen. De Afro-Amerikaan wordt hiermee in staat gesteld de normale (blanke) gang van zaken als een ‘butcher’ (Shui, 2007: 97) te stoppen en dit (met trots) aan de buitenwereld te tonen (en te laten horen). De DJ kan met de scratch aangeven dat hij in de positie verkeerd zijn leven – op zijn manier – naar zijn hand te zetten. Zodoende staat de scratch symbool voor zowel macht als het in staat zijn van het uiten van maatschappelijke kritiek (Eshun, 1998: 22; Katz, 2004: 132; Shui, 2007: 97-100).

Voor het merendeel lijken de vijf aspecten van de muzikant van toepassing op de DJ. Als de DJ in staat is de bij elkaar horende platen zonder onopzettelijk gemerkte overgangen in elkaar over te laten lopen – op zowel gehoor als oefening – gepaard met correct uitgevoerde en getimede scratches en andere trucs, dan beschikt de DJ over al zijn DJ-vaardigheden om een goede performance neer te zetten. Daarnaast is aannemelijk dat muziekkennis een helpende bijdrage kan leveren voor het leren van de DJ-vaardigheden.

1.3 De platenkeus

When I [DJ Aoki] started getting better at mixing, I was really into the idea of mixing fast. But the biggest complaint was, 'Fuck, man, I really like that song, I want to hear more of it.' That's when I realized that it's just about the right song at the right time. The bigger rooms I've been playing, the crowds light up when it's the right psychological transition, if you're able to tap into the emotional pattern of the room and the one in your own head.

Mason, 2007: 83

Bovenstaand citaat beschrijft de relevantie van de platenkeus²⁰ van de DJ. Deze ontstaat vanzelfsprekend niet naar willekeur, maar hangt nauw samen met de aard en de gelegenheid van het optreden, alsmede de voorkeuren van zijn publiek. "The best DJs have access to records unavailable to other people (...)" (Ross et al., 1995: 72) en per gelegenheid neemt de DJ zijn muziek mee.²¹ De manier waarop de DJ zijn muziek heeft geordend is variabel: dit kan zijn op label van de platenmaatschappij²², op volgorde van artiest, op muziekstijl, oplopend in BPM, enzovoort. Bij zowel CD's, maar vooral bij LP's is er sprake van visuele ondersteuning: elk label heeft namelijk zijn eigen design en elke plaat heeft zijn eigen voorkant. "I [DJ Moby] picture them in my mind. I take a photograph and keep it in my mind" (Ross et al., 1995: 80). Voor officiële CD's en met name de CD-single geldt dit ook, maar, daar het een decennium lang al gebruikelijk is dat een PC is voorzien van een CD-brander, is het niet ongewoon dat de DJ met gebrande CD's te werk gaat.

Zodoende is het wenselijk dat – hetgeen in het vorige subhoofdstuk al duidelijk werd – de DJ beschikt over de muziekkennis van zijn platen. Niet alleen ten behoeve van het mixen, maar ook wegens de mogelijke effecten en wenselijke reacties die bepaalde platen op het publiek hebben. "(...) [T]he DJ participates in a 'symbiotic relationship' with listeners/dancers in mediating the constant creation and transformation of community as the dance floors [sic] ebbs and surges based on their musical choices" (Shui, 2007: 95). De DJ let op de signalen van de zaal en stemt hierop zijn platen af, zodat iedereen binnen de door hem gecreëerde auditory bubble aanwezig blijft. "[T]o me [DJ Frankie Knuckles] the only important opinion is the one that I get from the audience on the dance floor (...)" (Ross et al., 1995: 69). Maar hoe weet de DJ wanneer hij welke plaat moet opzetten?

1.3.1 Improvisatietheater

Net als bij het DJ-en, is het publiek bij improvisatietheater betrokken bij de performance van de toneelspelers. Het publiek geeft suggesties aan de spelers en de spelers proberen hun vertolkingen van de karakters en het verhaal met de behoeften en wensen van de zaal af te stemmen. De Britse Keith Johnstone (1990), toneeldocent

²⁰ Ongeacht de muziekdrager die de DJ hanteert, spreken nog veel DJ's over de 'platenkeus' die zij en hun collega's gebruiken. Dit refereert naar de tijd toen de DJ enkel nog platen kon draaien. Aangezien dit de gebezigde vakterm is en ik in dit hoofdstuk het handmatig DJ-en behandel, hanteer ik ook deze term.

²¹ De DJ selecteert van te voren zijn muziek en als de avond in het teken van een bepaald thema staat, kan de DJ daar rekening mee houden. Volgens Erik Vos (2005) is dit in het improvisatietheater ook gebruikelijk. Als de voorstelling in een bepaald thema staat, kunnen de toneelspelers dat in het spel laten terugkomen. Vaak is het publiek op de hoogte van het desbetreffende thema en het wordt doorgaans gewaardeerd als er aandacht aan wordt besteed (pp. 93-94).

²² Elk label heeft doorgaans zijn eigen 'stijl' muziek. Mochten artiesten muziek produceren die niet bij de 'stijl' van hun platenmaatschappij past, dan wordt deze doorgaans op sublabels uitgebracht. Zo kent het houselabel *Basic Beat Recordings* zijn sublabel *Junkyard* waar de meer experimentele muziek op uitgebracht wordt. Beide labels, hoewel gelieerd, hebben verschillende designs van de hoezen. Hierdoor weet de DJ meteen binnen welke stijl de plaat past.

en –regisseur, splitst het begrip ‘improvisatie’ op in drie onderdelen: (1) psychotisch denken, (2) obsceniteit en (3) originaliteit (pp. 88-95).

Het eerste onderdeel, psychotisch denken, betekent dat de speler in moet gaan tegen de manier van denken en gedragen die op scholen wordt geleerd. Het ‘nette’ denken van de mens, waarbij rekening wordt gehouden met de mogelijke consequenties van zijn onze acties, moet aan de kant worden gezet. Gewenst zijn juist de instinctieve gedachten die anderen “(...) niet acceptabel vinden en waarin we getraind worden er niet over te praten (...)” (p. 90). Het gezicht van de ander bewaren moet voor improvisatietheater juist aan de kant worden gezet.

Het tweede onderdeel, obsceniteit, wordt bereikt door jezelf en anderen te generen middels ongewone uitingen. Het sleutelwoord voor dit onderdeel is zelfvertrouwen. Bij een ongewenste vraag reageert men doorgaans verschrikt en verstijfd. De juiste reactie is echter het lachen om de (obscene) vraag en het bekennen van fouten. Hiervoor is lef nodig, maar het is volgens Johnstone van groot belang dat een speler ‘onfeilbaar’ wordt en dat hij en zijn medespelers niet te beledigen zijn. Hierdoor is het spel echt ‘vrij’ en kunnen onalledaagse en obscene situaties ontstaan.

Het derde onderdeel is originaliteit, hetgeen Johnstone als ‘instinctief’ beschouwt. De eerste gedachte die bij een speler opkomt, is bij voorbaat al origineel, daar iedereen anders is en iedereen andere associaties heeft. Een speler moet niet te veel nadenken, maar meteen handelen. Te lang stilstaan bij de volgende actie heeft een forcerende werking en doet afbreuk aan de originaliteit. Eric Vos (2005), tevens theaterdocent en –regisseur, bevestigt dit: “[i]mproviseer nooit vanuit het gevoel dat iets meteen moet lukken (...)” (p. 94) en ook hij benadrukt dat doorgaans de eerste ingeving de meest succesvolle is. Daarnaast wijst Vos op het ‘gevaar van imitatie’, daar imitatie nooit origineel is (p. 12). “Ieder mens heeft een andersoortige fantasie” (p. 93) en jouw uitvoering is altijd beter dan die van een ander. “Laat de signalen tot je komen en laat dat de basis zijn van je besluit. Denk daarbij niet te veel na” (p. 93). Het werken met publiek en het hebben van gewaardeerde ingevingen, komt mettertijd (ibid.).

Opvallend is dat aan de eerste twee onderdelen – het psychotisch denken en obsceniteit – Vos minder aandacht besteedt. Johnstone legt de nadruk op het provocerende karakter dat een stuk kan hebben, omdat hieruit het ‘nieuwe’ en ‘ongekende’ van improvisatietheater ontstaat. Vos daarentegen legt de nadruk op ‘vindingrijkheid’, waarmee hij de spelers, door tal van opdrachten en mogelijkheden, wil stimuleren iets nieuws te doen, zonder dat dit direct een provocerend karakter kent. Dit punt hangt naar mijn mening van het doel van de performance af. Voor een DJ lijkt het mij dat een provocerende²³ platenkeus in haast alle gevallen ongewenst is, omdat de DJ niet alleen met het publiek rekening moet houden (Ross et al., 1995: 83), maar ook met de wensen van de organisatie. Zij zijn degenen die hem boeken en de DJ wil hen tevreden stellen met zijn performance. Deze beperking is op toneelspelers doorgaans minder van toepassing daar men op het toneel normaliter vrij is om te doen en zeggen wat zij willen. Sterker nog, in de visie van Johnstone – middels het niet meer bewaren van het gezicht van de ander en het creëren van obscene scènes – is provocatie juist gewenst voor improvisatietheater.

²³ Als er nog van provocatieve muziek sprake kan zijn: subversieve muziekstijlen als punkrock, hiphop en hardcore/gabber hebben alle hun ‘mainstream’ perioden gekend. Hierdoor zal het merendeel van het publiek in haast alle gevallen bekend zijn met raggende gitaren, agressieve teksten en harde en snelle beats. Anderzijds, Ajax-gerelateerde muziek draaien voor Feyenoord publiek kan wellicht het ‘gewenste’ effect hebben.

Waar Johnstone en Vos wel op een lijn zitten, betreft het persoonlijke element dat zij aan het improvisatiespel toekennen. Elk mens is uniek en elk mens heeft zijn eigen handtekening. Dit is ook terug te vinden in het spel van de toneelspeler. De interpretatie van het spel van de één is anders dan die van de andere spelers, waarmee elke speler als het ware zijn ‘handtekening’ zet bij zijn performance. Schiaffini (2006) noemt een soortgelijk punt aangaande het improvisatiespel van de muzikant: “[e]xperienced improvising musicians develop an original language, made of personality, style, study and memory, and it is this language that stands out, in a pure improvisational context” (p. 576). Als een DJ instinctief kan handelen en zich laat leiden door zijn eerste ingevingen, ontstaat door zijn platenkeus een persoonlijke ‘handtekening’ op het verloop van zijn muzikale performance.²⁴

1.3.2 Ervaring

Om in staat te zijn een handtekening bij een performance te zetten, is echter wel ervaring nodig; een ander punt dat Johnstone en Vos delen. Spelers dienen op elkaar in te spelen en gewend te zijn voor publiek op te treden. De drie onderdelen van improvisatie van Johnstone – het psychotisch denken, obsceniteit en originaliteit – zijn ook ervaringsgebonden. De spelers moeten weten wat ze van hun medespeler(s) kunnen verwachten en moeten de technieken van het spel beheersen. Vos (2005) stelt zodoende dat improvisatie de kans moet krijgen zich te ontplooiën en dit kan door middel van training (pp. 92-93).

Theaterlessen en oefeningen kunnen een toneelspeler echter maar tot op zekere hoogte vormen. Een gerepeteerde manier van spelen, zonder alle elementen van het publiek, podium en de daaruit voortkomende spanning en stress, maken het spel anders dan bij de live performance (die ‘telt’). Het is dan ook van groot belang om na een theateruitvoering te evalueren hoe het spel verliep, aangezien dit de meest waardevolle informatie biedt voor het groeien van een acteur. “Zodra [de acteur zich] meer bewust is van de oorzaak van het lukken of mislukken, wordt de kans dat een improvisatie mislukt, kleiner” (Vos, 2005: 126). Deze ervaringen zijn van grote waarde voor de ontwikkeling van de acteur. Schiaffini (2006) onderkent dit proces voor de muzikant en stelt dat: “[improvisation is] forged by memory, and (...) rooted in memory” (p. 575). Ervaring is ook voor de muzikant benodigd om een goed klinkend improvisatiespel ten gehore te kunnen brengen.

Volgens Bull kan de *iPod*-gebruiker een gemoedstoestand correleren met bepaalde muziek als hij het nummer vaak beluistert: “[o]ne strategy for mood maintenance is the repeat – the listening to a music track repeatedly in order to maintain a specific cognitive state in contrast to the ebb and flow of time” (Bull, 2007: 125). Om kennis te vergaren aangaande de werkingen van de platen, is het van belang dat de DJ – wanneer hijzelf of een van zijn collega’s bezig is – oplet hoe de nummers aanslaan op het publiek. Na verloop van tijd vormt dit de kennis over bepaalde muziek in combinatie met verschillende soorten gelegenheden en soorten publiek. Net als voor de ontwikkeling van de toneelspeler, is de evaluatie van de performance van de DJ zinvol voor zijn kennis over de diverse uitwerkingen van zijn platen.

²⁴ De door mij gehanteerde literatuur van het vorige subhoofdstuk aangaande de vaardigheden van de muzikant, heeft dit punt nauwelijks behandeld. Het lijkt mij dat de manier van het bespelen van een muziekinstrument – alsook de manier van DJ-en – een ‘handtekening’ kan zetten bij de performance.

Daarnaast lijkt ook het verloop van het improvisatiespel overeen te komen met dat van een DJ-set²⁵. Volgens Johnstone (1990), Swartjes en Vromen (2007) en Vos (2005) moet het ‘raadsel en mysterie’ overblijven voor een goed improvisatiespel. Als bepaalde patronen van de spelers herkenbaar worden voor het publiek, dan valt de spanning weg en daarmee wordt de climax van het spel ondermijnd (Vos, 2005: 280). Hierdoor is het niet mogelijk dat een DJ telkens hetzelfde doet, maar moet de DJ goed opletten wat de eisen van de zaal zijn en hoe de zaal reageert op zijn platen. DJ Carol Cooper verwoordt deze wisselwerking tussen hem en zijn publiek²⁶ als volgt:

DJ-ing is still a performance, and I think that anybody (...) who plays records in front of people knows that you feed off the energy of your crowds and you can feel when they're reacting strongly to a record or when their interest is waning. You feed into that; there is that feedback loop.

Ross et al., 1995: 73

Het goed opbouwen van de spanning van de performance, werkt door in de ‘dosering’ van de gespeelde onderdelen. Het is onwenselijk als continu de humor, agressie of angst wordt gezocht. Juist de verschillende emoties die de revue passeren – uitgespreid en in gepaste hoeveelheden – brengen spanning met zich mee. Het spelen met enkel één emotie kan zelfs irritatie bij het publiek bewerkstelligen. De scènes of typetjes, waarvan de toneelspelers weten dat deze een grote kans van slagen kennen bij het publiek, moeten zodoende niet elkaar opvolgen, maar juist verspreid in de voorstelling voorbijkomen (Swartjes en Vromen, 2007: 147-148, Vos, 2005: 94).

Dit geldt zeker ook voor de DJ: de DJ die in het eerste halfuur alle nummers draait waarvan hij weet dat ze aanslaan, heeft dan geen materiaal over om op terug te vallen. Hierdoor is er geen sprake meer van spanning en bouwt de DJ nergens naar toe. Hetzelfde geldt voor de ‘mood maintenance’ (Bull, 2007: 125; Frith, 2003: 99) van de verschillende platen. Als de muziekstijl hiphop betreft en de DJ draait enkel neerslachtige nummers, werkt dit door op het publiek. “[The DJ is] able to control the movement of sound and channel people’s emotions with it” (Ross, et al., 1995: 71). Spreiding van de neerslachtige, agressieve, vrolijke of andere platen met emotionele connotaties, is gewenst. Juist de afwisseling van deze verschillende platen leidt tot een spannend stuk, met een goede set, van een goede DJ.

Wat betreft de platenkeus van de DJ lijkt het erop dat het voor een aanzienlijk deel te vergelijken is met improvisatietheater. Het grootste verschil komt voort uit het element van improvisatietheater: de toneelspeler kan direct reageren op de situatie, waar er bij de DJ altijd een vertraging is. De plaat moet namelijk worden gepakt en indien gewenst, ingemixt worden. Het psychotisch denken alsook de obsceniteit – elementen die Johnstone van groot belang vindt voor improvisatietheater – zijn zodoende minder van toepassing op de DJ.

DJ-en en improvisatietheater kennen echter wel hun overeenkomsten in de processen die het ‘verhaal’ maken. Zowel het DJ-en als improvisatietheater kennen een directe wisselwerking met de zaal en getracht wordt om instinctief op de signalen van de zaal in te spelen. Net als dat de DJ moet oefenen om ervaren te worden in de mixtechnieken, moet de DJ ook ervaren zijn in zijn platenkeuze. Het ontwikkelen van een goede opbouw van de platenkeuze, bestaat uit het leren interpreteren van de signalen van het publiek en dit adequaat omzetten naar de

²⁵ De betekenis hiervan staat in Bijlage 1: Glossarium beschreven.

²⁶ DJ Frankie Knuckles geeft de voorkeur aan een *DJ booth* (zie bijlage 1: glossarium) dat op dezelfde hoogte zit als de zaal, omdat hij dan beter contact heeft met het publiek (Ross et al., 1995: 73).

correcte keuze van de nummers. Daarnaast moet de DJ, net als bij improvisatietheater, de succesvolle elementen weten te spreiden, zodat de 'spanning' aanwezig blijft in zijn performance. Hiermee, alsmede het beschikken over de vaardigheden van het DJ-en, zet de hedendaagse DJ zijn persoonlijke handtekening onder zijn performance. Op welke wijze de DJ zijn handtekening bij een performance met het digitale DJ-systeem van *Traktor* kan zetten, komt in het volgende hoofdstuk aan bod.

Hoofdstuk 2: De innovaties voor de DJ

The more reproducible the action [becomes], the more likely it is to be taken over by a machine (...)

Peter Betjemann, 2008: 188

In dit hoofdstuk beschrijf ik aan de hand van *Traktor* wat de digitalisering van de DJ-apparatuur inhoudt. Aan de hand van deze beschrijving worden de effecten op de in het vorige hoofdstuk besproken vaardigheden en platenkeus van de DJ behandeld. Vervolgens komen zowel dystopische als utopische visies aan bod aangaande de wenselijkheid van deze technologische ontwikkeling.

2.1 *Traktor*

De toevoeging van een beeldscherm is zowel voor de toehoorder, als voor de DJ, de meest opvallende innovatie. De nummers worden bij het nieuwe systeem van *Traktor* niet meer uit de CD-map of platenkas gekozen²⁷, maar via het toetsenbord en de muis. De muziekdragers zijn volledig gedigitaliseerd: de DJ neemt zijn muziek mee via USB-stick, SD-kaart of – als het een lange DJ-sessie betreft (of één waar de DJ verwacht vele aanvragen van het publiek te krijgen) – een externe harde schijf. Onder het beeldscherm staat een mengpaneel²⁸, overeenkomstig met dat van de hedendaagse DJ-set, met een toevoeging van twee *Traktor*-controllers: ronde schijven, die aangesloten zijn op het mengpaneel en de computer. Met deze schijven kan door de lijsten van de muzieknummers worden gezocht – alsook door het gekozen nummer zelf – en kan het scratchen worden gesimuleerd.

Traktor mixt als volgt: het telt de BPM's²⁹ van de muzieknummers, bepaalt waar het 'begin'³⁰ van het nummer zich bevindt en speelt het nummer wanneer de DJ dat aangeeft (oftewel: op *play* drukt) door het spelende nummer – met een perfecte³¹ beatmatch – af. Daarnaast is het mogelijk een lijst samen te stellen van muzieknummers (*playlist*) en deze foutloos in elkaar over te laten mixen. Ook kan elk nummer van mededelingen (*tags*)³² worden voorzien en de muziek kan gecategoriseerd worden naar voorkeur van de DJ³³. Dit omvat in het kort de digitalisering van de DJ-apparatuur.

²⁷ De DJ is nog wel in staat muziek van CD naar de harde schijf van de computer – waar *Traktor* op draait – over te zetten en deze in het programma te laden. Vanaf een (analoge) LP is dit niet mogelijk.

²⁸ Een beschrijving hiervan staat in Bijlage 1: Glossarium.

²⁹ Ook deze term is in Bijlage 1: Glossarium te vinden.

³⁰ Het 'begin' van het nummer – alsook het begin van de maat – is van cruciale waarde om een mix goed te laten klinken. Gebeurt dit incorrect, dan lopen de melodieën van beide nummers dissonant door elkaar heen. Denk hierbij aan een gezongen canon, maar dan niet van hetzelfde muzieknummer, maar van verschillende nummers. *Traktor* zoekt automatisch het begin van de maat en als een nummer met een intro begint – bijvoorbeeld een verbale intro, of een *sample* uit een film – dan slaat *Traktor* deze automatisch over. Daarnaast kan de DJ nog latere momenten in het nummer selecteren en ook hiervoor zoekt *Traktor* uit waar het begin van de maat zit.

³¹ Als de automatische BPM-teller de correcte beat heeft geteld, dan komen de beats van de nummers exact op elkaar te zitten, hetgeen een van de moeilijkste vaardigheden van het handmatig DJ-en behelst. Het systeem is echter nog niet perfect, de software kan moeilijkheden kennen met het tellen van de BPM: een hiphopnummer van 90 BPM kan in *Traktor* op een telling van 180 BPM uitkomen. Deze 'schoonheidsfoutjes' zijn echter tijdelijk van aard en zouden bij de daadwerkelijke lancering verwijderd moeten zijn. Daarnaast is de DJ in staat de BPM van het nummer handmatig te corrigeren.

³² Net als de krabbels die DJ's op hun plaat- of CD-hoezen zetten, kan *Traktor* de DJ van soortgelijke informatie voorzien (zoals 'nummer heeft een goed begin' of 'mixen vanaf 3:30: betere beat') door middel van de tags.

³³ De DJ kan de muziek digitaal indelen, in categorieën die de hedendaagse DJ ook hanteert, zoals stijl muziek, de artiest, aantal BPM, enzovoort.

2.1.1 De vaardigheden van *Traktor*

Voor de in het vorige hoofdstuk besproken vaardigheden van de muzikant, heeft *Traktor* de volgende consequenties voor de DJ. Het eerste aspect – oefening/doorzettingsvermogen – lijkt voor de DJ van de toekomst gedeeltelijk van toepassing. De DJ moet – net als elke muzikant – weten hoe zijn apparatuur werkt en hoe hij het geluid op de gewenste manier aan de zaal ten gehore brengt. Het is hiervoor wenselijk dat hij op de hoogte is van de eventuele updates en dat hij alle aspecten van *Traktor* beheerst, zodat de kans op onvoorziene verrassingen³⁴ geminimaliseerd is. Het opdoen van deze kennis lijkt een eenmalige tijdsbesteding en zal daarna weinig onderhoud eisen. Als de DJ het programma kent, is hij namelijk in staat om te kunnen DJ-en. Het terdege oefenen, het onderhouden en het perfectioneren van het beatmatchen, het detecteren van een uit de maat lopend nummer en het bijsturen ervan, zijn handelingen die *Traktor* voor de DJ uitvoert. Hierdoor is de door McPherson (2005: 26) en Root-Bernstein (2001: 64) aangeprezen muzikale kennis – om te komen tot het effectief leren bespelen van een muziekinstrument – van minder groot belang voor de toekomstige DJ. *Traktor* heeft deze kennis op zich genomen.

Waar het tweede aspect – het spelen vanaf bladmuziek – niet opging voor de hedendaagse DJ, gaat dit wel op voor de DJ van de toekomst. Doordat de muziek automatisch gemixt wordt, kan de DJ met enkel het selecteren van de nummers en het aangeven vanaf waar deze gemixt moeten worden, volstaan. Dit betekent dat de DJ in staat is visueel te mixen. Het visuele aspect speelt zodoende een zeer relevante rol, anders dan bij de hedendaagse DJ, die zich juist kenmerkt door zijn auditieve vaardigheden.

DJ-en op geheugen, het derde aspect, gaat ook niet meer op voor de toekomstige manier van mixen. Het verschil tussen platen die moeilijk te mixen zijn en platen die gemakkelijk te mixen zijn, is met het gebruik van *Traktor* niet meer aanwezig. De handelingen geschieden per nummer namelijk op gelijke wijze, in tegenstelling tot het hedendaagse DJ-en, waar de kennis over hoe de plaat gemixt moet worden, uitkomst kan bieden. Dergelijke specifieke kennis over sommige muzieknnummers en het in de vingers krijgen van het mixen van bepaalde platen, is door *Traktor* overgenomen.

Ook, zoals hierboven aangegeven, is het spelen op het gehoor van minder groot belang, omdat *Traktor* het mixwerk verricht. De koptelefoon dient dan enkel nog ter controle van de nummerkeuze. Doordat de DJ zich visueel richt op de gegevens die *Traktor* toont, lijkt een geoefende hand-oogcoördinatie de hand-oorcoördinatie van de hedendaagse DJ te vervangen.

Het vijfde punt, improvisatie, uit zich in het scratchen en andere DJ-trucs. Deze zijn nog van toepassing met *Traktor*: een verfijnde handeling is benodigd om het geluid precies door de muziek te scratchen zoals gewenst. Ook trucs, zoals gedeelten van andere nummers door de spelende muziek heen te laten horen, blijven handmatige bewegingen die *Traktor* niet van de DJ overneemt.

Deze vijf punten beschouwende, lijkt het erop dat de vaardigheden die McPherson (2005) aan een muzikant toekent, nauwelijks opgaan voor de DJ van de toekomst. Hij is niet meer auditief afhankelijk van zijn performance en hoeft niet meer geconcentreerd de platen bij te sturen en te beschikken over een adequate

³⁴ Dit reikt wellicht verder dan enkel de kennis over het programma zelf. Op het openluchtfestival *Feel Good* in Alkmaar van een aantal jaar geleden, trad een van de laatste DJ's op met zijn eigen laptop. Vanwege het late tijdstip brandde de verlichting voluit en doordat de overige apparatuur zoals de CD- en platenspelers niet waren uitgeschakeld, was het vermogen van de laptop en externe harde schijf net teveel, hetgeen resulteerde in een overbelasting van het stroomnetwerk.

behendigheid om een goedklinkende DJ-set neer te zetten. Muziekkennis kan voor de hedendaagse DJ van grote waarde zijn aangezien het inzicht verschaft in de werkingen en structuren van muziek, hetgeen het praktiseren van muziek vergemakkelijkt. Deze voordelen van muziekkennis – alsmede de specifieke muziekkennis ter bevordering voor de mix – gaan niet meer op voor de *Traktor*-gebruiker. Het auditief mixen is door visueel gestuurde handelingen vervangen en de DJ kan zijn ingevoerde *tags* betreffende zijn muziek, constant opvragen. Waar de hedendaagse DJ voldoet aan de vaardigheden van de muzikant, voldoet in de toekomst *Traktor* aan deze eisen.

2.1.2 De platenkeus van *Traktor*

Voor de platenkeus van de DJ lijkt *Traktor* minder van de DJ over te nemen. De DJ blijft in een interactioneel proces betrokken dat hem stimuleert de muziekkeuzen te maken al naar gelang de signalen die hij van het publiek ontvangt. Het hierop instinctief reageren door middel van zijn nummerkeuze³⁵, terend op zijn nummerkennis, is ongewijzigd. ‘Ervaring’ blijft een kernbegrip, daar deze de DJ in staat stelt om op een doeltreffende wijze zijn muziekelectie in gepaste volgorde af te spelen – met de door hem gewenste spreiding van de verschillende stijlen muziek alsook zijn ‘hits’ – om de spanning te bewaren tijdens de opbouw van zijn set.

Het vinden van het nummer daarentegen geschiedt wel op een andere manier. Waar de hedendaagse DJ zijn platen zoekt in de platenkast en gebruik kan maken van visuele ondersteuning – hetgeen ook op kan gaan voor officiële CD’s met een herkenbare bedrukking – is dat bij *Traktor* niet het geval. Het programma gebruikt geen afbeeldingen en hanteert enkel schrift. Dat de DJ de plaat niet meer aan de hoes kan herkennen, is wel te compenseren met de zoekmachine van *Traktor*: met slechts enkele trefwoorden kan de DJ zijn nummer vinden³⁶.

Middels deze zoekmachine kan het directe reageren op de zaal worden vergemakkelijkt, vooral als de DJ zijn nummers goed heeft bijgewerkt met tags. Bij een ingeving kunnen termen³⁷ worden ingetoetst en het nummer kan haast direct en foutloos worden ingemixt. In het geval dat de DJ het nummer zo min mogelijk wil laten verschillen in tempo met het reeds spelende nummer³⁸, kan de DJ zich laten leiden door de voorberekende BPM’s. Alle gegevens over zijn muziek zijn voor de DJ haast direct beschikbaar en het DJ-en met *Traktor* komt zodoende een stap dicht bij improvisatietheater dan het hedendaagse DJ-en. Instinctieve gedachten en impulsieve ingevingen kunnen directer naar het handelen worden vertaald dan voorheen. Deze beheersbaarheid van de muzieknnummers lijkt voordelig te zijn voor de performance van de DJ.

³⁵ Om het verschil tussen de ‘oude’ en de ‘nieuwe’ manier van DJ-en helder te houden, gebruik ik de term ‘nummerkeus’ als het DJ-en het gebruik van *Traktor* betreft.

³⁶ De literatuur besteedt vrijwel geen aandacht aan de manier waarop DJ’s hun muziek herkennen. Het is aannemelijk dat de hoes van de plaat uitkomst biedt, daar de mens visueel is ingesteld en in beelden denkt (en bijvoorbeeld niet in woorden) (Oosterman, 2002: 12; Zijlmans, 2002: 73-74). Dit is echter geen doorslaggevende reden, want veel DJ’s zijn overgestapt van plaat naar CD, met als gevolg dat zij hun CD’s op een bepaalde manier moeten ordenen. Waar voor de officiële CD’s – zoals de CD-single – nog wel geldt dat deze gemakkelijk te herkennen kunnen zijn door hun bedrukking, dient de DJ wel bij te houden wat er op zijn gebrande CD’s staat. Dit gebeurt doorgaans schriftelijk en het lijkt mij dan ook dat het omschakelen van beeld naar schrift een mate van gewenning betreft. Ook is het aannemelijk dat de DJ zich aan het zoekstelsel van *Traktor* weet aan te passen, vooral als de DJ zelf de trefwoorden aan zijn nummers toevoegt.

³⁷ Dit kan van alles zijn: als een moment zich voordoet dat een nummer van een bepaalde artiest ineens gewenst is, hoeft de DJ enkel zijn naam (of zelfs alleen zijn achternaam) in te toetsen om zijn nummers te vinden.

³⁸ Dat een nummer niet teveel wordt versneld of vertraagd, kan ten goede komen aan hoe het nummer klinkt. Popmuziek, zoals die van Michael Jackson, is gevoelig voor veranderingen in tempo, omdat de zang snel anders en soms vervormd gaat klinken. Dergelijke popmuziek klinkt doorgaans op zijn originele tempo het beste.

De playlist-optie van *Traktor* zal daarentegen eerder als onpraktisch worden gezien voor de DJ, omdat de signalen van de zaal veranderlijk zijn. Deze functie kan echter toch in het voordeel van de DJ werken, daar een playlist afgestemd kan worden op een bepaalde gemoedstoestand van het publiek. Daarnaast kan de DJ de playlist-functie gebruiken om bepaalde nummers klaar te zetten en ze – indien gewenst – direct te kunnen spelen wanneer nodig. Tevens kan de afgespeelde playlist ook worden bewaard. Voor de evaluatie – het punt dat Vos (2005: 126) van groot belang acht voor de groei van een toneelspeler – kan dit van pas komen omdat elke actie van de DJ bewaard blijft. De DJ kan zodoende op efficiënte wijze lering trekken uit zijn performance, alsook zijn vorderingen registreren en bijhouden.

Het lijkt erop dat de mogelijkheden van de DJ worden verrijkt met vele opties aangaande de nummerkeuze. Omdat *Traktor* gebruik maakt van een digitale database, kan de muziek snel en efficiënt worden gevonden. De administratieve mogelijkheden lijken in het voordeel van de DJ te werken, daar dit de directe interactie met het publiek bevordert, alsook de evaluatie van de performance van de DJ.

2.2 *Traktor*: een Dystopie

Dat de vaardigheid van het mixen softwarematig wordt vervangen, is een ontwikkeling die Jacques Ellul (1967) als een onderdeel van een dystopie zal beschouwen. In zijn boek 'The Technological System' gaat hij in op de maatschappelijke consequenties van een verdergaande vertechnisering van de samenleving. Hij projecteert zijn pessimistische gedachtegoed niet alleen op de ontwikkeling van de technologie, maar ook op de daarbij behorende ideologie³⁹. De mens streeft namelijk naar steeds meer efficiëntie en de taken die efficiëntie behelzen, worden derhalve volledig gestandaardiseerd uitgevoerd. De technologische middelen – eens bedoeld om de mens te helpen – zijn hiermee doelen op zich geworden die de mens nastreeft: het bereiken van een steeds efficiëntere technologie. Deze ontwikkeling resulteert enkel nog in massaproducties, waarmee de mens zich verder 'ontmensenlijkt'. Als voorbeeld behandelt Ellul het ambachtelijke broodbakken (p. 327):

Mechanization shattered the age-old character of bread and converted it into a valueless article of fashion. This statement is not an aesthetic judgment or lingering romanticism, but rather the result of exact technical studies, a technical fact established by technicians: this in itself presupposes it is not a value judgement [sic]. We are registering a fact and not nostalgia for the old whole-wheat bread of our ancestors. It is a fact of the same order as the retreat of wine before Coca-Cola; the ancient 'civilization of wine' is becoming obsolescent [sic] as a result of an industrial product.

De kennis van het brood maken – hoe het wordt gebakken, welke ingrediënten benodigd zijn en waarom het een bepaalde tijd in de oven moet, et cetera – gaat verloren. Wat resteert is de kennis over het gebruik van de machine. In plaats van dat de mens wordt bijgestaan door techniek, wordt de mens eraan onderworpen. Zijn handelingen en zijn belangen veranderen naar aanleiding van techniek: massaproductie zonder inhoudelijke kennis is het resultaat.

³⁹ De verschrikkingen die het handelen naar efficiëntie kunnen meebrengen, verduidelijkt Ellul (1967) middels de concentratiekampen van Nazi-Duitsland. Met de toenmalige technieken werden op de meest efficiënte manier pogingen gewaagd het Duitse ras te zuiveren van 'lagere' rassen. Dit moet in een breed perspectief worden getrokken: de 'distributie' werd in zijn volledigheid uitgedacht alsook het doelmatig injecteren van informatie (propaganda) en het weerhouden van informatie (onduidelijkheid aangaande de doeleinden van de kampen) (pp. 102-103). Deze 'perfectionering' en de uitvoering ervan zit volgens Ellul geworteld in ideologie die de technologische ontwikkelingen met zich meebrengen.

Deze zienswijze gaat op voor de technologische ontwikkeling van het DJ-en. Zoals in het bovenstaande subhoofdstuk bleek, lijken de vaardigheden van de hedendaagse DJ – in vergelijking met de vaardigheden van de toekomstige DJ – voor een groot gedeelte overbodig te worden. In zekere zin ontstaat er een soort afstand tussen de DJ en zijn muziek, want een doorgrondende kennis over het werken met muziek – bijvoorbeeld over hoe het mixen tot stand komt en hoe de muziek gelijk blijft lopen – als van muziek in het algemeen – hoe bepaalde nummers zijn opgebouwd en waarom het begin van de maat van belang is – kent geen noodzaak meer. Een DJ is met *Traktor* in staat een technisch goede set neer te zetten met enkel de kennis van het programma, zonder dat hij zich ervan bewust hoeft te zijn wat er met de muziek gebeurt.

Enkel het efficiënt handelen met het programma resteert, waardoor de DJ ‘bevrijd’ is van de ‘last’ van het mixen. Het DJ-en krijgt zodoende een artificieel karakter – verwant aan dat van een massaproduct – zonder inhoudelijke kennis. Dit is terug te zien in de handtekening van de vaardigheid van de DJ. Deze zal nog maar weinig verschillen van de handtekening van andere DJ’s. Efficiëntie lijkt hiermee het gedachtegoed dat de technologie van het DJ-en nastreeft en waarbij de kennis van de techniek (*Traktor*) de aanvankelijke kennis (het handmatig mixen) vervangt.

2.2.1 Handtekening

Het maken van muziek is volgens Ellul (1967) eveneens onderworpen aan massaproductie. Doordat muziekdragers als vinyl en het cassettebandje muziek verplaatsbaar maken, stelt hij dat: “[i]n none of these types of music is there any longer the need for a performer” (p. 129). De artiest wordt vervangen door een product dat in groten getale geproduceerd en verhandeld kan worden. Simon Frith (1996) voegt hieraan toe dat de technologie de opgenomen performance ook artificieel maakt (pp. 226-227, 235). “(...) [R]ecording technology (...) allowed classical record producers to claim that their work represented the perfect (or impossible) musical object (...)” (p. 227). Opnametechnieken maken het namelijk mogelijk het beste uit verschillende opnames te halen en dit samen te vormen tot een ‘perfect’ – en artificieel – geheel.

Het ‘perfect’ kunnen mixen, zoals dat met *Traktor* kan, komt al geruime tijd voor bij de mixen van DJ’s die op CD zijn verschenen. Waar in de jaren ’90 de mix van de DJ door de *sound engineer* werd bewerkt om de ‘foutjes’ eruit te halen, is het tegenwoordig gebruikelijk dat de DJ zijn mix niet meer handmatig maakt, maar dit volledig uitbesteedt. De DJ levert de muziek en geeft aan hoe – qua nummerkeuze – de mix moet zijn opgebouwd, op welke wijze de nummers moeten klinken en in elkaar moeten worden gemixt. De mix wordt dan uiteindelijk in de muziekstudio in elkaar gezet. De voornaamste reden voor dit uitbesteden is het besparen op de kosten van het gebruik van de muziekstudio. Als een DJ één foutje maakt in zijn mix, moet dit opgezocht en verwijderd worden en bestaat de kans dat de mix voor een gedeelte overnieuw moet worden gedaan. Daar de kosten voor het gebruik van een studio doorgaans per uur worden berekend, kan een kleine fout hoge kosten meebrengen en is de uitbesteding van het mixen een manier om deze kosten te beperken.⁴⁰ Aan het creëren van de foutloze en wellicht ‘perfecte’ mix, ligt ook hier het idee van efficiëntie ten grondslag.

⁴⁰ Ook bespaart een digitaal geproduceerde mix op de kosten van de *mastering*. Kort door de bocht betekent dit het bewerken van de manier waarop het geluid klinkt. Daar een plaat al anders klinkt dan een CD en de klank en volume per plaat kan verschillen, moet elk nummer dat de DJ mixt ‘recht worden getrokken’, ofwel, niet te veel verschillend klinken ten opzichte van het vorige nummer. Digitaal is dit gemakkelijk en zelfs automatisch op te lossen; met een handmatige mix moet de *sound engineer* veel werk verrichten om de verschillen qua klank en volume te minimaliseren.

Deze vorm van ‘perfectie’ vindt ook Peter Betjemann (2008) een kwalijke zaak. “(...) [M]achines, capable of absolute precision and uniformity, threaten the traditional associations of craft and perfect workmanship” (p. 183). Hij beschrijft dit aan de hand van een voorbeeld van het meubilair uit 1909 van Thomas Chippendale. Zijn designs alsook zijn productieproces – dat terug was te zien in het uiteindelijk resultaat – zorgden ervoor dat dit meubilair uniek in zijn soort was. Kenners konden het meubilair direct herkennen: het ‘handschrift’ was voor hen opzichtig aanwezig. Enkele jaren later heeft Thomas Chippendale de rechten van zijn meubels verkocht voor massaproductie (pp. 185-186). Betreurenswaardig volgens Betjemann, want “(...) the mechanically controllable ‘workmanship of certainty’ (...) removes the human dimension from the object” (p. 188). Zodoende is het handschrift en daarmee de identiteit van het werk van Chippendale verloren gegaan.

De ‘handtekening’, zoals Betjemann die gebruikt, kent overeenkomsten met de term ‘aura’ van Walter Benjamin (1935). In zijn artikel ‘The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction’ gaat Benjamin in op de gevolgen van mechanische reproductie door middel van het foto toestel en de filmcamera. Hij stelt dat een creatie, zoals een schilderij, in wezen altijd reproduceerbaar is door het gebruik van dezelfde materialen (p. 2). Maar zelfs de perfecte replica heeft een gebrek in één opzicht: het is niet het origineel. Het kenmerkende van het origineel omschrijft Benjamin als volgt: “(...) its presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be” (p. 3). Laatstgenoemde citaat lijkt mij de meest treffende verwoording van de ‘handtekening’ van de performance van de DJ. De DJ mixt handmatig de platen in elkaar over en stemt deze af op de signalen die hij op dat moment van zijn publiek ontvangt. Dit moment, in plaats en tijd, waar het publiek getuige van is, is op deze wijze uniek.⁴¹ Waar de DJ nog wel in staat is een aura te creëren door middel van zijn nummerkeuze, gaat de handtekening van de manier van mixen verloren. De manier van mixen middels *Traktor* is gestandaardiseerd en op geen manier meer uniek. Technologische ontwikkelingen zijn zodoende in staat afbreuk te doen aan deze aura van de performance van de DJ.

2.2.2 Status

De ontwikkeling in nieuwe technieken en de dalende kosten van apparatuur maken het wel mogelijk dat steeds meer mensen andere rollen op zich kunnen nemen. Denk hierbij aan de rol van cameraman, muziekproducent en binnenkort dus ook die van DJ. Deze ontwikkeling behandelt Mirko Tobias Schäfer (2008) en hij stelt dat “(...) leken en onprofessionele gebruikers (...) kunnen participeren binnen de culturele productie” (p. 327). De ‘leek’ kan met een (goedkope) camera zijn materiaal filmen, op de computer bewerken en het via het internet (bijvoorbeeld via *YouTube*) met de rest van de wereld delen⁴². Hiermee neemt de leek deel aan de culturele productie.

Nu de techniek het ook mogelijk maakt dat elke ‘leek’ de rol van DJ op zich kan nemen, rijst de vraag of de afbreuk van de aura van de performance ook de status van de DJ aantast. De meest bekende DJ’s van vandaag de dag hebben hun status⁴³ verkregen door middel van hun getrainde platenkeus en mixvaardigheden.⁴⁴

⁴¹ Het geven van unieke performances kan volgens Sarah Thornton (1996) het element zijn waar een DJ zijn bekendheid mee verkrijgt: “(...) some [DJ’s] (...) have attained the status of unique happenings (...)” (p. 30).

⁴² Voor DJ’s is dit principe overigens standaard geworden. Onafhankelijk van de manier van mixen, heeft nagenoeg elke DJ wel een mix van zichzelf online gezet. Een bekende website waar DJ’s hun mixen opzetten, is bijvoorbeeld www.house-mixes.com.

⁴³ Volgens Ross et al. (1995) zijn sommige DJ’s zelfs te plaatsen in ‘the realm of superstars’ (p. 67).

Voor het publiek is het doorgaans duidelijk zichtbaar wat de handelingen van de DJ – zij het met platen, CD of met een computer – behelzen. Dit beeld kan bepalend zijn voor de waardering door het publiek. Zoals in het vorige hoofdstuk duidelijk werd, kennen Eshun (1998: 15-22), Katz (2004: 132) en Shui (2007: 97-100) een culturele en socialiserende betekenis toe aan de scratch van de DJ. De vraag is of het scratchen via de *Traktor*-controller dezelfde impact heeft en zodoende overeenkomt met het scratchen van de hedendaagse DJ. De hedendaagse DJ pakt een plaat en kan er op demonstratieve en uitbundige wijze mee scratchen. De handeling begint bij het pakken van de plaat en eindigt bij de scratch⁴⁵. Zo etaleert de DJ zijn vaardigheid – en eventueel de subversief culture uiting die daar mee gepaard gaat – niet alleen auditief, maar ook visueel.

Deze opeenvolging van handelingen is niet voor de toekomstige DJ weggelegd. Hij kan enkel het nummer digitaal selecteren en de handbewegingen met de *Traktor*-controller zien er minder indrukwekkend uit, daar deze controller slechts één vierde van een 12-inch plaat beslaat. Daarnaast is het beeldscherm van de computer ook zichtbaar aanwezig, hetgeen kan gelden als een continue verwijzing naar de digitale manier van mixen. Hierdoor lijkt het demonstratief doorprikken van de ‘auditory bubble’ – zoals dit op de hedendaagse manier kan geschieden – niet overeen te komen met de digitale DJ-set van de toekomstige DJ. Vanuit dit perspectief is het goed mogelijk dat de status die de hedendaagse DJ kan verkrijgen, niet volledig beschikbaar is voor de DJ van de toekomst.

2.2.3 Muziekdragers

Waar het ‘echte’ scratchen met vinyl voor de DJ meer aanzien kan verwerven dan de digitale manier van scratchen, is het volgens Michael Bull (2007) een van de grote voordelen van digitale muziekdragers dat de mobiliteit van de muziek enorm is toegenomen. Bull – in tegenstelling tot Ellul – vindt dit een gunstige ontwikkeling: “(...) [we are] no more a slave of time and location” (Bull, 2007: 153). Als nooit tevoren is men in staat muziek overal mee naartoe te nemen. Een DJ met een boeking in het buitenland kent de problemen met het transporteren van zijn platen, terwijl één harde schijf of USB-stick meer muziek kan dragen dan zijn platen. Daarnaast kan de DJ voor de zekerheid zijn belangrijkste nummers online zetten.

Waar Bull (2007) en eigenlijk alle auteurs geen aandacht aan besteden, is dat de digitale muziekdragers en muziekprogramma’s veelvuldig gebruik maken van MP3-bestanden. Dit kan als bezwaarlijk worden gezien omdat de kwaliteit van de MP3 varieert tussen één tiende tot maximaal één vierde van de kwaliteit van de CD.⁴⁶ Dit verschil bestaat doordat MP3-bestanden gebaseerd zijn op ‘psychoakoestiek’: de wetenschap die zich

⁴⁴ Een element dat de status van een DJ versterkt, zo merkt DJ Moby op, is het idee dat de DJ de controle heeft over een enorm geluidssysteem. Een persoon lijkt – zichtbaar en aanwijsbaar – de gehele muziekverzorging op zich te nemen, hetgeen een statusverhogende werking kan hebben (Ross et al., 1995: 67).

⁴⁵ Of het scratchen middels een CD-speler wel dezelfde impact heeft als het scratchen met de platenspeler, is een terechte vraag. Het scratch-geluid van de naald over de plaat wordt namelijk door de CD-spelers digitaal gesimuleerd. Wat de meeste CD-spelers gemeen hebben met de platenspelers, is dat zij dezelfde grootte hebben als de platenspelers. Daarnaast is de scratchhandeling van de CD-speler vergelijkbaar met die van de platenspeler, hetgeen DJ Jazzy Jeff – een DJ icoon binnen de hiphopscene – bevestigt (Auteur Onbekend, 2001: 15). Daarnaast zijn veel DJ’s de laatste jaren overstapt naar het gebruik van CD’s, waaronder een aantal gerenommeerde DJ’s binnen de hiphopscene, zoals DJ Cat en DJ Premier. Ook is voor veel DJ- en scratchwedstrijden het gebruik van CD’s toegestaan. Deze redenen, alsmede het feit dat de auteurs die veel aandacht besteden aan de socialiserende functie van de scratch – zoals Eshun (1998), Ross et al. (1995) en Shui (2007) – geen onderscheid maken tussen DJ’s die met CD of plaat draaien, zijn voor mij de redenen om aan te nemen dat de CD dezelfde socialiserende betekenis als de plaat kan hebben.

⁴⁶ Om het iets technischer uit te drukken: een WAV-bestand – zonder verlies van kwaliteit – van vier minuten, is om en nabij de veertig megabyte. De standaard MP3 wordt gereduceerd tot slechts vier megabyte.

bezighoudt met hoe mensen geluid waarnemen. Enkel die geluiden die mensen horen, blijven over bij een MP3. De overige geluiden worden weggesneden (Hedthe, 1999: 239).

Het probleem met de MP3 is dat deze bedoeld is voor thuisgebruik: de ontbrekende geluiden vallen niet op omdat de muziek via de *iPod*, computer of stereo wordt afgespeeld. Bij een uitvergroting van het geluid – zoals in een discotheek of op een festival – wordt het kwaliteitsverlies merkbaar⁴⁷. Het geluid is dan als ‘schel’, ‘onzuiver’ en ‘licht’ te bestempelen, in tegenstelling tot de muziek van CD en plaat, dat ‘solider’ en vooral ‘zuiverder’ klinkt.⁴⁸ Omdat *Traktor* met MP3-bestanden kan werken en MP3’s makkelijk verkrijgbaar zijn, is de mogelijkheid aanwezig dat het MP3-gebruik door DJ’s in de toekomst zal toenemen, hetgeen de auditieve kwaliteit van zijn performance zal benadelen.

Tsai et al. (2005) en Vogel et al. (2009) komen omtrent dit onderwerp met positiever nieuws. Ontwikkelingen met betrekking tot de MP3 hebben zich de laatste vier jaar voornamelijk gericht op de verbetering van de geluidsweergave van de MP3. “The rapid development of digital technology has led to the production of new kinds of portable music players whose sound quality at higher volumes is much better, because the sound is no longer distorted” (p. e953). Ook Tsai et al. (2005) bevestigen dit patroon en stellen dat er sinds 2005 een enorme verbetering merkbaar is in de weergave van het geluid van de MP3 (p. 111, 126). Wellicht zullen toekomstige ontwikkelingen van de MP3 het verlies van kwaliteit aanzienlijk beperken.

De lancering van *Traktor* kan als een dystopische ontwikkeling worden gezien. De door Ellul (1967) behandelde ideologie van het handelen naar efficiëntie, is bij veel aspecten terug te zien. Zo kan de voorkeur worden gegeven aan het gemakkelijk vervoerbare en verkrijgbare MP3-bestand, dat kwalitatief inferieur is aan plaat of CD. Daarnaast is het gebruikelijk geworden dat de DJ ‘zijn’ mix door de *sound engineer* laat verbeteren dan wel volledig in elkaar laat zetten. Een dergelijk ‘perfect’ eindresultaat is te vergelijken met een massaproduct, waarvan de menselijke dimensie volgens Betjemann (2008) is verwijderd. Deze artificiële werkwijze kan volgens Benjamin (1935) de aura van de performance aantasten daar de gestandaardiseerde mixmogelijkheden een performance minder uniek maken. De aantasting van die aura en het gegeven dat het DJ-en voor meer mensen toegankelijker wordt, kan afbreuk doen aan de status van de DJ, zeker met betrekking tot het uitvoeren van de scratch.

Deze visies beschouwende, lijkt het erop dat de digitalisering van de DJ-apparatuur de mens ‘ontmenselijkt’. De afstand tussen hem en muziek groeit daar de kennis aangaande muziek in het algemeen en van bepaalde nummers in het bijzonder niet meer gewenst zijn voor het leren beheersen van de DJ-vaardigheden. De ‘menselijke’ kennis van het mixen wordt vervangen door de ‘artificiële’ kennis van *Traktor*. Dit kan worden gezien als een stap in de richting van het overbodig worden van de mens. Dat een dergelijke visie niet door iedereen wordt gedeeld, komt in het volgende subhoofdstuk aan bod.

⁴⁷ Om hier een helder beeld van te krijgen, kan een vergelijking worden getrokken met afbeeldingen die op internetsites worden gehanteerd. Voor het snel kunnen laden van een internetpagina, zijn de afbeeldingen van gereduceerde kwaliteit. De afbeeldingen van een internetpagina zien er doorgaans op het eerste gezicht goed uit. Als er echter wordt ingezoomd, verschijnen witte pixels op de plaatsen waar eerst kleur zat. Het wordt duidelijk waar de gaten vallen, hetgeen zich ook voordoet met het geluid van de MP3 dat op een ‘professionele’ wijze (bijvoorbeeld op een festival) wordt versterkt (vergelijkbaar met het inzoomen op de foto). Het geluid van de MP3 klinkt dan significant slechter dan de oorspronkelijke CD of plaat.

⁴⁸ Dat er over de kwaliteit van de MP3 onduidelijkheden bestaan, blijkt wel uit het artikel van Reebee Garofalo (1999) en het artikel van John C. Dvorak (1999). Dvorak (1999) vermeldt het volgende over de MP3: “(...) MP3, a compression method that turns a 3-minute song into 3 MB of CD-quality audio” (p. 87). Garofalo (1999) stelt dat de MP3 “(...) shrink[s] sound files to about one-tenth their normal size without sacrificing quality” (p. 349). Beide uitspraken zijn incorrect: de kwaliteit van het muzieknummer neemt wel degelijk af.

2.3 De utopie van Traktor

Een wetenschapper met een utopische visie op de ontwikkeling van technieken is Marshall McLuhan. Volgens hem kan elk nieuw medium⁴⁹ aanleiding zijn voor een ‘zelfamputatie’. Het woord ‘amputeren’ dient hier geïnterpreteerd te worden als een vorm van ‘vervangen’ met als uitkomst een ‘verwijding’⁵⁰ van het zintuig (Baran & Davis, 2000: 287; Stappers et al., 1997: 120-124).⁵¹

McLuhan proclaimed media to be the extensions of man and argued that media quite literally extend sight, hearing, and touch through time and space. Electronic media would open up new vistas for average people and enable us to be everywhere, instantaneously.

Baran & Davis, 2000: 287

Robert Garofalo (1999) beschrijft dat, sinds de komst van vervoerbare muziekdragers zoals de LP, de vraag naar het ‘beheersen’ van muziek is toegenomen. Dit komt volgens Garofalo vooral bij het cassettebandje – dat tegen relatief lage kosten de consument in staat stelde zijn muziek op te nemen – tot uiting. De consument kreeg hiermee de controle over wat er op zijn cassettebandje stond (in tegenstelling tot bij de LP) en hij kon het gemakkelijker vervoeren en die delen beluisteren die hij wilde horen. Toen de beschrijfbare CD haar intrede deed, werden voornoemde mogelijkheden nog verder verbeterd. Inmiddels zijn digitale muziekbestanden de meest beheersbare vorm van muziekdragers (p. 349). Deze ‘drang’ naar controle – het willen beheersen van de muziek en daarmee sturing geven aan de emotionele gemoedstoestand van de gebruiker – zijn punten die ook Bull en Frith noemen bij de komst van digitale muziekspelers:

Digital technology, with its storage and organising potential, has enabled users to fulfil their dream of control over mood, time and surroundings, permitting them to live in a dream of auditory control.

Bull, 2007: 129

(...) the driving force of people’s everyday use is the need to be in control, and today this means integrating emotional and aesthetic control: creating the setting for the appropriate display of feeling [through music] (...)

Frith, 2003: 98

Deze voorbeelden van digitale muziekbeheersing geven aan dat innovaties als *Traktor* de beheersbaarheid van de muziek⁵² verwijderen. Kritiek van Betjemann (2008), Benjamin (1935) en Ellul (1967) hierop is dat deze innovaties uniformiteit in de hand werken: de handtekening die de mens onder zijn handelen kan zetten, verdwijnt. Volgens McLuhan gaat deze kritiek niet op daar de mens zijn verschillende eigenschappen behoudt en

⁴⁹ Stappers et al. (1997) merken op dat McLuhan geen onderscheid maakt tussen verschillende soorten media: “[a]lle zaken gelden zodoende voor hem [McLuhan] als media: radio, grammofoon, film, [etc.] (...)” (p. 121). Een CD – maar ook *Traktor* – vallen daarom onder zijn bewoording van medium en kunnen een ‘amputerende’ werking hebben.

⁵⁰ Termen als ‘verlenging’ of ‘verlengstuk’ zouden het woord ‘extension’ ook kunnen vertalen, maar, daar Stappers et al. (1997) McLuhan’s theorie uitgebreid behandelen en het consequent vertalen met ‘verwijding’ (pp. 120-124), heb ik – met het oog op de eenheid van terminologie en het voorkomen van ambiguïteit – deze vertaling overgenomen.

⁵¹ Zo is een auto een verwijding van de benen; het wiel een verwijding van het lopen; een boek een verwijding van het oog en kleding de verwijding van de huid (Baran & Davis, 2000: 287; Stappers et al., 1997: 120-124).

⁵² Jos de Mul (2002) merkt op dat met de komst van nieuwe media – zoals de computer met internet – de utopische visie van het toenemen van de beheersbaarheid in het geding kan komen door de grote hoeveelheid data die men binnenkrijgt en moet verwerken. Deze ‘information overload’ (p. 266) maakt de nieuwe media juist onbeheersbaar: men is niet meer in staat te vinden wat men zoekt (pp. 266-267). Dit zou zich ook voor de DJ kunnen voltrekken bij de digitalisering van de DJ-apparatuur omdat er uit een harde schijf vol met muziek de correcte nummers moeten worden gezocht. Desalniettemin lijkt het mij onwaarschijnlijk dat een DJ terecht komt in een ‘information overload’. De platenkeuze is van cruciale waarde voor zijn performance en derhalve zal de DJ ook al het mogelijke doen om hierin afdoende voorbereidingen te treffen.

deze door middel van zijn omgang met de verwijding kan blijven illustreren. “[McLuhan’s] theorie houdt in dat de media die iemand gebruikt, zijn zintuigen verwijden en dat zijn vermogens bepalen wat hij is, eerder dan andersom” (Stappers et al., 1997: 121). Het vermogen van de mens stelt hem in staat om met de verwijdingen juist zijn eigenschappen – en hiermee zijn handtekening – te etaleren.

Het vermogen van de DJ om met de verwijding van de beheersbaarheid van de muziek om te gaan, zal vooral tot uiting komen bij de interactie die de DJ heeft met zijn publiek. “(...) [T]echnology’s (...) current potential lies with the capacity to increase interactivity between performers and audience (...)” (Toop, 2004: 3). Daar het mixen gestandaardiseerd is, ligt het kenmerkende element voor de toekomst in de platenkeus. Waar de hedendaagse DJ zich onderscheidt middels zijn beheersing van techniek en een goede platenkeus, wordt in de toekomst de platenkeus de onderscheidende factor.

2.3.1 Gewenning

Een andere auteur met een utopische visie aangaande technologische ontwikkelingen is Sarah Thornton (1996). Zij geeft expliciet aan dat innovaties binnen de DJ-scene wenselijk zijn: “[c]lub cultures celebrate technologies that have rendered the traditional kinds of musicianship obsolete (...)” (p. 4). De technologische ontwikkelingen zijn volgens haar de DJ enkel ten goede gekomen. Zo zijn de platenspelers in de jaren ‘80 en ‘90 DJ-vriendelijker⁵³ geworden, wat de mixkwaliteiten en daarmee de performances van de DJ heeft verbeterd.

Waar de vernieuwde platenspelers de performances ten goede kwamen, werd ook de overstap van plaat naar CD als een verbetering gezien. Thornton stemt in met het argument van Bull (2007) en Garofalo (1999) dat nieuwe muziekdragers beter te vervoeren zijn dan de oude. Daarnaast geniet het kraakloze⁵⁴ en ‘schonere’ geluid van de CD sedert de jaren ‘90 de voorkeur van menig DJ over vinyl. Dit is een geleidelijk proces geweest, dat in het begin op weerstand stuitte. Het geluid van vinyl is namelijk ‘echt’, ‘warm’ en ‘vriendelijk’ tegenover het ‘koude’, ‘niet-menselijke’ en ‘perfecte’ geluid van de CD (pp. 63-65). Soortgelijke bewoordingen hebben Benjamin, Betjemann en Ellul ook gebruikt. Voornoemde ontwikkelingen in techniek ‘ontmenselijken’ volgens Ellul (1967: 327) de mens. Volgens Benjamin (1935) tasten technische ontwikkelingen de ‘aura’ van een object aan (p. 3) en Betjemann (2008) is van mening dat dergelijke ontwikkelingen in staat zijn de menselijke dimensie aan het eindproject – bijvoorbeeld een meubelstuk of performance – te onttrekken (p. 188). Een dergelijke technologische perfectionering verwijderd de menselijke identiteit van het object.

De perfectionering die voortvloeit uit het gebruik van CD’s in plaats van platen, ziet Thornton juist als een gunstige vooruitgang. Dergelijke innovaties hebben de performances van de DJ tot een ongekend hoog niveau gebracht. De kern van het DJ-en draait immers om de performance ten behoeve van het publiek: “(...) [it’s about] the buzz or energy which results from the interaction of the records, DJ and crowd” (p. 29). Onder dit aspect, de geslaagde interactie met het publiek, moet de DJ – net als de toneelspeler bij een improvisatiespel – zijn handtekening zetten. Om dit te bewerkstelligen, is het wenselijk dat de beheersbaarheid van de

⁵³ De eerste platenspelers waarmee gedraaid werd, konden de platen enkel versnellen of vertragen door middel van het draaien aan een schroef of pin die bedoeld was om de snelheid van de afspelende plaat te corrigeren. Daarnaast leidde het handmatig de plaat een zet geven of afremmen tot voortijdige slijtageproblemen. Latere platenspelers konden het handmatig duwen en afremmen van de DJ opvangen en de schroef of pin werd door een schuifpaneel vervangen dat de plaat (maar liefst) acht procent kon versnellen en vertragen.

⁵⁴ Het probleem dat zich met vinyl als muziekdrager kan voordoen – het ‘tikken’ van de plaat door een beschadiging – is echter met de digitale DJ-systemen nog niet geheel verdwenen. Als een laptop te lang de muziek verzorgt, kan deze oververhit raken, waardoor de beschikbare hoeveelheid geheugen voor het programma onvoldoende kan zijn, met als resultaat dat het programma gaat ‘stotteren’, hetgeen tot op zekere hoogte te vergelijken is met het ‘tikken’ van een plaat.

muzieknummers toeneemt, hetgeen ook het geval is geweest gezien het verloop van de eerste tot de moderne platenspelers; de CD-spelers en in de toekomst met *Traktor*.

Negatieve reacties op het intreden van innovaties is volgens Thornton (1996) heel menselijk: “[a]t first, new technologies seem foreign, artificial [and] inauthentic” (p. 29). Het is echter een kwestie van tijd – en hiermee gewenning – voordat een innovatie als authentiek wordt gezien. Gewenning “(...) became a guarantor of new forms of authenticity (...)” (p. 29). Dit proces heeft de aanvankelijk ongewenste CD ook tot een geaccepteerd medium gemaakt: “(...) by the early 1990s (...) many clubs were fitted with CD mixers, and DJ’s were adjusting to the new format, seeing the possibilities of its ‘purer’ sound” (p. 64). Evenals CD’s aanvankelijk als ‘onecht’ worden gezien en in een later stadium als ‘puur’, kan dit proces zich ook voor de MP3 voltrekken. Innovaties kunnen het kwaliteitsprobleem verminderen en gewenning kan tot acceptatie van het geluid van de MP3 leiden.

Daarnaast kan gewenning ook de besproken problematiek van Eshun (1998), Katz (2004) en Shui (2007) aangaande de status van de DJ verhelpen. Gewenning verleent mettertijd de authenticiteit aan een medium: het scratchen met *Traktor* kan op den duur als ‘echt’ worden ervaren. Hierdoor kan de status van de toekomstige DJ in de beginfase worden aangetast, maar na verloop van tijd wel een vergelijkbare status met die van de hedendaagse DJ bereiken. Het is dan ook niet ondenkbaar dat dit proces kan worden versterkt als een opvolger van *Traktor* op de markt verschijnt: waardeoordelen aangaande authenticiteit zullen dan in het voordeel van *Traktor* spelen.

2.3.2 Utopistisch relativeren

Bij utopische houdingen – zoals die van McLuhan en Thornton – plaatst Schäfer (2008) echter wel een kanttekening. Sommige van de innovaties en technologische ontwikkelingen worden als een ‘bevrijding’ ontvangen, terwijl het potentieel nog moet worden gerealiseerd. De oorzaak hiervan is dat er lang durende processen aan de implementatie van een innovatie in de maatschappij ten grondslag liggen. Oude producten zijn nog bruikbaar en worden niet ineens vervangen. Daarnaast is het de vraag of de ideeën, beloften en verwachtingen van de nieuwe technologieën niet het uiteindelijk potentieel overschrijden, daar het onvoorspelbaar is hoe de maatschappij nieuwe technieken zal ontvangen en daarmee om zal gaan (p. 49, pp. 327-329).

Een andere auteur die zich ook een relativerende – en wellicht realistische – houding aanmeet, is Bruce Sterling (2008). De toename van het gebruik van het MP3-bestand en de softwarematige vervanging van het DJ-en ziet hij namelijk als een natuurlijke ontwikkeling. In zijn artikel ‘The Life and Death of Media’ bekijkt Sterling de ontwikkeling van innovaties en de gevolgen hiervan op de maatschappij vanuit een economische hoek. De redenering van ‘vraag en aanbod’ is volgens hem verklarend voor bepaalde ontwikkelingen in de maatschappij. Zo is het aantal bioscoopbezoekers wellicht gedaald door zowel veranderingen in de techniek (films zijn bijvoorbeeld gemakkelijk te downloaden via het internet), als door een verschuiving van interesses (het spelen van computerspellen kan de voorkeur hebben gekregen). Dit betekent echter niet dat de cinema ‘dood’ is. Er wordt alleen een andere en wellicht minder prominente rol in onze samenleving mee gediend dan voorheen (pp. 75-76).

Een dergelijke ontwikkeling is volgens Sterling niet betreurenswaardig. Sommigen vinden het wellicht ‘zonde’ dat de magische toverlantaarn nagenoeg verdwenen is, maar Sterling kan zich niet voorstellen dat er – op een paar liefhebbers na – nog interesse voor is. De mens is dusdanig aangepast aan de nieuwe vormen van bioscoopbezoek, dat de toverlantaarn geen plek meer zou kennen binnen de huidige maatschappij. Het antwoord op de vraag of de toverlantaarn blijft bestaan, is mede afhankelijk van haar liefhebbers, dat wil zeggen: de hoeveelheid liefhebbers en de uitgaven die zij bereid zijn te maken voor haar behoud (pp. 75-76). Wanneer oude technologieën door nieuwe worden vervangen, ziet Sterling dit dan ook niet als een negatieve gebeurtenis, maar als een natuurlijk proces, daar er voor de vervangen techniek niet genoeg interesse was om die ‘in leven’ te houden.⁵⁵ In het verlengde hiervan, is het ook niet verwonderlijk dat de toename van de beheersbaarheid van muziek terug te zien is bij de DJ-apparatuur. Als ergens vraag naar is, zal dit tot uitdrukking komen in de technologische ontwikkelingen: een natuurlijk proces voltrekt zich.

Schäfer (2008) sluit zijn ogen niet voor de maatschappelijke complicaties die de utopische werkingen van een innovatie kunnen dwarsbomen. Sterling vult de puzzelstukken van een implementatie in naar het principe van ‘vraag en aanbod’ zodat een natuurlijk proces zich voordoet. Beiden geven te kennen dat achteraf pas de effecten van een implementatie van een innovatie in de maatschappij en de menselijke omgang er mee, in te vullen zijn. Dit geldt zeker voor het DJ-en, daar dit is ontstaan doordat “(...) turntables were (...) diverted from their original use” (Toop, 2004: 2). Met dit in gedachte is het dan ook erg interessant om te zien wat het gebruik van een programma als *Traktor* voor de performance van de DJ van de toekomst teweeg gaat brengen.

De utopische houding aangaande de digitalisering van de DJ-apparatuur richt zich voor een groot gedeelte op de toename van de beheersbaarheid van de muziek. Voor de DJ leidt dit ertoe dat hij directer op het publiek kan inspelen daar hij haast direct over de gewenste muziek beschikt en het softwarematig wordt gemixt. Dit element – de nummerkeuze van de DJ – lijkt het onderscheidende element van de DJ te worden ten opzichte van de hedendaagse DJ, die ook in de belangstelling kan komen te staan middels zijn DJ-vaardigheden. Het idee van uniformiteit dat dergelijke technologische ontwikkelingen tot stand kunnen brengen, is volgens McLuhan niet van toepassing. Het vermogen van de mens om met de techniek om te gaan stelt hem in staat zijn eigenschappen te etaleren en zodoende kan de DJ aan de hand van zijn nummerkeuze bij zijn performance alsnog een handtekening zetten.

Daarnaast kan gewenning volgens Thornton (1996) ook uitkomst bieden op de dystopische zienswijzen die innovaties doorgaans bij hun intrede verkrijgen. Gewenning relativeert en zorgt ervoor dat er mettertijd een andere invulling aan deze innovaties wordt gegeven dan ze bij hun intrede kregen. De CD is zodoende na verzet een geaccepteerde muziekdrager voor de DJ geworden en dit patroon kan zich zowel voor de (kwalitatief inferieure) MP3, als voor het scratchen met *Traktor*, voordoen. Ook is er mettertijd invulling te geven aan hoe bepaalde innovaties hun implementaties binnen de maatschappij hebben gekregen: een relativerende houding die zowel Schäfer (2008) als Sterling (2008) zich aanmeten. Daar het aannemelijk is dat de auditory bubble op een andere wijze tot stand komt met *Traktor* doordat de mix perfect is en de DJ zijn publiek directer kan bedienen, is

⁵⁵ Dit verklaart ook waarom er, tot op de dag van vandaag, nog steeds een markt is voor vinyl. Muziek wordt nog steeds op plaat uitgebracht en ook dit jaar zijn er nieuwe recordlabels opgezet. Dit in tegenstelling tot de CD-single, die nagenoeg geheel uit de markt is verdwenen. De redenering van Sterling lijkt hierop van toepassing: het aantal liefhebbers voor vinyl houdt deze markt in stand, waar het aantal voor de CD-single in gestaag tempo afneemt.

dit nog niet uitgekomen. Achteraf is aan te geven op welke wijze een dergelijke innovatie een rol heeft gekregen binnen de maatschappij.

Conclusie

De hoofdvraag van dit onderzoek luidt: op welke wijze verandert, gezien de huidige innovaties op het gebied van de digitalisering van de vaardigheden en platenkeus, de performance van de DJ? Om dit te onderzoeken zijn de auditieve aspecten van de performance van de hedendaagse DJ – de vaardigheden en de platenkeus – getheoretiseerd. Door de vaardigheden van de DJ met de vaardigheden van de muzikant te vergelijken en de platenkeuze van de DJ te vergelijken met het improvisatietheater, kan dit theoretiseren bewerkstelligd worden.

De DJ moet – op een overeenkomstige wijze van de muzikant – bekwaam zijn in de omgang met de apparatuur en dient daarom te beschikken over een uitstekende hand-oorcoördinatie om een DJ-set neer te zetten die in technisch opzicht naar tevredenheid van publiek en DJ is. Ook de vergelijking met improvisatietheater is van toepassing op het vak van de DJ, daar de DJ – net als de toneelspeler – nauwkeurig op de signalen van de zaal moet letten. Hierbij is ervaring aangaande de uitwerkingen van de platen op het publiek gewenst, omdat deze uitkomst biedt voor de spanningsopbouw van de DJ-set. Door middel van het technisch correct mixen en het maken van een aantrekkelijke platenkeuze, probeert de DJ de gehele zaal in de door hem gecreëerde auditory bubble te laten stappen en hen daar te behouden. De theorieën aangaande de vaardigheden van de muzikant, alsook die aangaande improvisatietheater, gaan voor het grootste gedeelte op voor het auditieve gedeelte van de performance van de DJ. Als zodanig kan gesteld worden dat het hedendaagse DJ-en een synergetische samenkomst is van deze twee traditionele vormen van muziek en theater.

De digitalisering van de vaardigheden en de platenkeuze veranderen de totstandkoming van de auditory bubble tot op zekere hoogte. De uitstekende hand-oorcoördinatie van de DJ – welke uit het luisteren naar zijn koptelefoon en het beroeren van de platenspelers bestaat – wordt vervangen door het kiezen van de juiste opties via de muis en het toetsenbord aan de hand van de gegevens op het beeldscherm. Doordat het mixen geschiedt via visuele signalen – in plaats van auditieve – lijkt een geoefende hand-oogcoördinatie de hand-oorcoördinatie van de hedendaagse DJ te vervangen.

In ruil voor het uitbesteden van de hedendaagse DJ-vaardigheden, krijgt de DJ er een perfectionering van de omgang met de nummerkeuze voor terug. Een programma als *Traktor* stelt administratieve mogelijkheden aan de DJ ter beschikking waardoor hij zijn muziek van tags kan voorzien en de gepaste nummers snel en met enkele trefwoorden kan opvragen en foutloos kan inmixen. Het instinctief kunnen reageren op signalen die hij vanuit het publiek ontvangt – hetgeen voor improvisatietheater van groot belang is – komt zodoende bij de digitalisering van de platenkeus beter tot zijn recht dan met de hedendaagse manier van DJ-en.

De wenselijkheid van deze ontwikkelingen is onderwerp van uiteenlopende meningen. Vanuit het standpunt dat technologische ontwikkelingen een element van een dystopie behelzen, kan gesteld worden dat de performance van de DJ wordt ‘ontmenslijkt’ en dat zijn persoonlijke ‘handschrift’ softwarematig wordt gestandaardiseerd. Hierdoor verliest de DJ algemene muziekkennis als kennis over de mixtechnieken. Daarnaast lijkt er een afstand tussen de DJ en zijn muziek te ontstaan aangezien een grote betrokkenheid – de vaardigheid van het mixen, waaronder het onderhoud en de kennis daarvan, alsmede de muziekkennis zelf – overbodig wordt.

Met deze dystopische zienswijze ben ik het gedeeltelijk eens. Er wordt namelijk iets ‘speciaals’ aan de DJ ontnomen als iedere ‘leek’ zonder moeite kan bijdragen aan het culturele product en zich zodoende kan

meten met de verzamelde kennis en ervaring van de hedendaagse DJ. Het idee dat zich iets unieks gaat voordoen, doordat een bekwame DJ zijn kunsten – met gepaste DJ-trucs en scratches – gaat laten zien, vervalt ten dele. Zijn specialisme komt hiermee in gevaar. De wijze waarop Benjamin (1935) de term ‘aura’ hanteert, lijkt dan ook niet alleen voor de performance van de DJ van toepassing, maar ook voor de DJ zelf te zijn weggelegd. De digitalisering van de DJ-apparatuur tast zodoende niet alleen de aura van de performance aan, maar ook die van de DJ.

Anderzijds kan deze aantasting van de aura worden beperkt door het argument dat McLuhan hanteert over het vermogen van de mens om met de verwijdingen van innovaties om te gaan. De kwaliteiten van het individu – en daarmee wellicht zijn ‘talent’ – worden middels zijn vermogen geëtaleerd en misschien zelfs geaccentueerd. Volgens Johnstone (1990) en Vos (2005) is het wenselijk dat de toneelspelers instinctief reageren op het publiek en hun medespelers. Aangezien elke mens instinctief anders reageert op signalen, komt hierdoor de unieke stijl van de speler naar voren. Dit lijkt ook voor de DJ op te gaan. Door de toegenomen beheersbaarheid van de muziek, kan de DJ zijn eigen stijl juist explicieter uiten. Ofschoon het mixwerk wordt gestandaardiseerd en overeenkomsten vertoont met een massaproduct, kan de DJ vanwege zijn platenkeus zijn handtekening bij de performance zetten.

Daarnaast dient er rekening te worden gehouden met het argument van Thornton (1996) met betrekking tot het proces van gewenning. Gewenning schept namelijk de referentiekaders van waaruit een waardeoordeel wordt geveld. Als het scratchen met een CD-speler na verloop van tijd is gaan voldoen aan de authenticiteitseisen die deze culturele handeling met zich meebrengt, dan kan het scratchen met een *Traktor*-controller ook een geaccepteerde wijze worden van het uiten van een dergelijke culturele betekenis. *Traktor* kan na aanvankelijk verzet een geaccepteerd medium worden en bij een potentiële opvolger de standaardwaarden bepalen waarop deze opvolger zal worden beoordeeld.

Zoals Schäfer (2008) en Sterling (2008) te kennen geven, is dan ook pas achteraf in te vullen welke rol een innovatie binnen de maatschappij heeft gekregen. In deze relativiserende zienswijze kan ik mij het beste vinden, aangezien het DJ-en voor een groot gedeelte uit liefhebberij bestaat en zij, evenals discotheken en soortgelijke *venues*, hun gedane investeringen aan DJ-apparatuur niet meteen aan de kant zetten. Zodoende is zeer wel mogelijk dat *Traktor* een andere rol gaat vervullen dan aanvankelijk werd gedacht. Het mixen middels *Traktor* zie ik dan ook niet als een bedreigend element dat de hedendaagse DJ kan vervangen – of, in het verlengde hiervan, als een aanwijzing dat de machine de mens zal vervangen – maar eerder als een mogelijkheid om de performance een andere vorm te kunnen aanmeten. De performance zoals deze op hedendaagse wijze geschiedt, is namelijk anders dan de performance met enkel het gebruik van *Traktor*. Wellicht dat het gebruikelijk wordt dat de DJ beide vormen voor zijn performance hanteert om zowel zijn geoefende mixvaardigheden als ervaren platenkeus te etaleren. Van een bedreiging lijkt mij pas sprake als de computer leukere nummers weet te kiezen dan de mens.

Bibliografie

- Auteur Onbekend (2001) "Cyberscope". In: *Newsweek*. No. 12, Vol. 138, p. 15
- Auteur Onbekend (2009a) "Prijslijst DJ's". *Easybookings* Hyperlink:
<http://www.easybookings.nl/prijslijst.php?cat=6> Bezoekt op: 01-11-2009
- Auteur Onbekend (2009b) "Jockey". In: *Oxford Dictionary*. Hyperlink:
http://www.askoxford.com/concise_oed/jockey?view=uk Bezoekt op: 28-11-2009
- Baran, S. J. & D. K. Davis (2000) "Theories of Media, Culture and Society". In: *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. Belmont: Wadsworth, pp. 282-331
- Berenzweig, A., Logan, B. & Ellis, D.P.W. (2004) "A Large-Scale Evaluation of Acoustic and Subjective Music- Similarity Measures". In: *Computer Music Journal*. No. 2, Vol. 28, pp. 63-76
- Berliner, P.F. (1994) *Thinking in Jazz: the Infinite Art of Improvisation Chicago*. Chicago: Univ. of Chicago Press
- Betjemann, P. (2008) "Craft and the Limits of Skill: Handicrafts Revivalism and the Problem of Technique". In: *Journal of Design History*. No. 2, Vol. 21, pp. 183-193
- Biever, C. (2003) "Scratching MP3s Changes DJs' Tune". In: *New Scientist*. No. 2413, Vol. 179, p. 9
- Bull, M. (2006) "Iconic Designs: The Apple iPod". In: *Third International Workshop on Mobile Music Technology*. No. March, Vol. 3, pp. 1-2
- Bull, M. (2007) *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*. London: Routledge
- Crosley, H. (2007) "They've Got The Power". In: *Billboard*. No. 14, Vol. 119, p. 35
- Van Dale (1992) *Groot Boek der Nederlandse taal*. Utrecht: Van Dale Lexicografie, p. 657, 1320
- Dvorak, J.C. (1999) "MP3 Spells Disaster". In: *PC Magazine*. No. March, p. 87
- Dye, D. (2007) "The Birth of Rap: A Look Back". In: *World Café*. Hyperlink:
<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=7550286> Bezoekt op: 08-11-2009
- Van den Eijnde, C. (1985) *Duizend Schijnen*. Utrecht: Landelijk Ondersteuningsinstituut Kunstzinnige Vorming
- Ellul, J. (1967) *The Technological Society*. New York: Alfred A. Knopf, Inc.
- Eshun, K. (1998) *More Brilliant than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*. London: Quartet
- Frith, S. (1995) "Technology and Authority". In: *Performing Rites: Evaluating Popular Music*. Oxford: Oxford University Press, pp. 226-245
- Frith, S. (2003) "Music in Everyday Life". In: M. Clayton et al. (eds.) *The Cultural Study of Music: A Critical Introduction*. Abingdon: Routledge, pp. 92-101
- Garofalo, R. (1999) "From Music Publishing to MP3: Music and Industry in the Twentieth Century". In: *American Music*. No. 3, Vol. 17, pp. 318-354
- Goffman, E. (1969) *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Allen Lane The Penguin Press
- Johnstone, K. (Vertaald door: Van Tongeren, P.) (1990) *Improvisatie en Theater*. Amsterdam: International Theatre and Film Bookshop
- Jordan, K. & P. D. Miller (2002) "Freeze Frame: A Snapshot of Music Making on the Internet". In: *NewMusicBox*. Hyperlink: <http://newmusicbox.org/page.nmbx?id=42tp00> Bezoekt op: 04-11-2009
- Hedtke, J. (2000) "MP3: Music on Your PC". In: *PC Magazine*. No. July, pp. 239-241

- Katz M. (2004) *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. Berkeley: University of California Press
- Koppett, K. (2002) *Training Using Drama: Successful Development Techniques from Theatre & Improvisation*. London: Kogan Page
- Mason, K. (2006) "Bussing Loose". In: *Billboard*. No. 36, Vol. 118, p. 68
- Mason, K. (2007) "(Not) Just One Of The Boys". In: *Billboard*. No. 42, Vol. 119, pp. 82-83
- McPherson, G. E. (2005) "From Child to Musician: Skill Development During the Beginning Stages of Learning an Instrument". In: *Psychology of Music*. No. 33, pp. 5-38
- Miller, P. D. (2004) *Rhythm Science*. Cambridge: MIT Press
- Müller, E. (2009). "Formatted spaces of participation". In: *Digital material: Tracing new media in everyday life and technology*. Amsterdam University Press: Amsterdam, pp. 49-63
- De Mul, J. (2002) *Cyberspace Odyssee*. Kampen: Uitgeverij Klement
- Oosterbaan, W. (2002) "De Beelden van de Beeldcultuur: Pretenties, Definities en de Werkelijkheid". In: *De Plaatjesmaatschappij: Essays Over Beeldcultuur*. Rotterdam: NAI Uitgevers, pp. 10-22
- Paoletta, M. (2004a) "More DJs Try Artist Sets". In: *Billboard*. No. 40, Vol. 116, p. 26
- Paoletta, M. (2004b) "The House That Frankie Built". In: *Billboard*. No. 20, Vol. 116, p. 30
- Praamsma, J. M. (2000) "Kennis of Vaardigheden: Een Schijndiscussie". In: *Geografie Educatief*. No. 3, Vol. 9, pp. 1-5
- Root-Bernstein, R. S. (2001) "Music, Creativity and Scientific Thinking". In: *Leonardo*. No. 1, Vol. 34, pp. 63-69
- Ross, A., F. Owen, Moby, F. Knuckles & C. Cooper (1995) "The Cult of the DJ: A Symposium". In: *Social Text*. No. 43, pp. 67-88
- Schäfer, M. T., (2008) "Bastard Culture! User Participation and the Extension of Cultural Industries". *MTSchaefernet*. Hyperlink: <http://www.mtschaefer.net/entry/defending-my-bastard-culture/> Bezoekt op 4-11-2009
- Schiaffini, G. (2006) "Never Improvise Improvisation". In: *Contemporary Music Review*. Nos. 5/6, Vol. 25, pp. 575-576
- Shiu, A.S. (2007) "Styl(us): Asian North America, Turntablism, Relation". In: *CR: The New Centennial Review*. No. 1, Vol. 7, pp. 81-106
- Shuker, R. (1994) "Dance to the Music: Public Performance". In: *Understanding Popular Music*. London: Routledge, pp. 198-224
- Stappers, J. G., A. D. Reijnders & W. A. J. Möller (1997) "The Medium is the Message". In: *De Werking van Massamedia: Een Overzicht van Inzichten*. Amsterdam: De Arbeiderspers, pp. 120-124
- Sterling, B. (2008) "The Life and Death of Media". In: *Sound Unbound: Sampling Digital Music And Culture*. Cambridge: MIT Press, pp. 73-81
- Swartjes, I. en J. Vromen (2007) "Emergent Story Generation: Lessons from Improvisational Theater". In: *Proceedings of the AAAI Fall Symposium on Intelligent Narrative Technologies*. No. November, pp. 146-149
- Thornton, S. (1996) *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Hanover: U.P. of New England

- Toop, D. (2004) "Walking through sound". In: *Receiver: Connecting The Future*. In: *Vodafone Receiver*. No. 9, pp. 1-4. Hyperlink: http://www.vodafone.com/flash/receiver/09/articles/pdf/09_03.pdf Bezocht op 4-11-2009
- Tsai, T.H., Y.C. Yang & C.N. Liu (2005) "A Hardware/Software Co-Design of MP3 Audio Decoder". In: *Journal of VLSI Signal Processing*. No. 41, pp. 111-127
- Vogel, I., H. Verschuure, Catharina P., B. van der Ploeg, J. Brug & H. Raat (2009) "Adolescents and MP3 Players: Too Many Risks, Too Few Precautions". In: *Pediatrics*. No. 6, Vol. 123, Number 6, pp. e953-e958
- Vos, E. (2005) *De Hele Wereld Is Toneel: Tekst, Beweging en Improvisatie*. Amsterdam: Theater Instituut Nederland
- Van Woerden, I. (2009) "Iedereen kan... DJ worden: Carrièreswitch via de DJ School". In: *Viva*. No.: 28 augustus t/m 3 september, pp. 50-53
- Zijlmans, K. (2002). "Het Ene Beeld is het Andere Niet: Kunstgeschiedenis en de Huidige Beeldcultuur". In: *De Plaatjesmaatschappij: Essays Over Beeldcultuur*. Rotterdam: NAI Uitgevers, pp. 72-81

Bijlage 1: Glossarium

Backspin: De plaat handmatig terugdraaien. Een handeling die doorgaans wordt verricht als het mixen niet is gelukt, of om een mix te beëindigen. Door het geven van een ‘zwieper’ aan de plaat ontstaat een soort scratch waarmee de DJ aangeeft dat de mix klaar is en legt hiermee de nadruk op het volgende – en al afspelende – nummer.

Beatmatch(en): Het ‘beatmatchen’ betekent dat de twee platen op een gelijk tempo lopen en dat de beats (ook wel ‘kick’ genoemd) gelijk lopen. De ‘kicks’ van beide nummer ‘zitten op elkaar’: de ‘beatmatch’ is gevonden.

Beatmixel: De spelende plaat is voor het publiek te horen, de DJ is de enige die de tweede plaat op zijn koptelefoon hoort. Het vinden van de ‘beatmatch’ door het tempo te veranderen en vervolgens het door elkaar laten lopen van de twee platen is het ‘beatmixel’. Hierbij is het niet ongebruikelijk dat de DJ middels het snel wegdraaien van de bass van het ene nummer en vervolgens van het andere, de ‘kicks’ van beide nummer afwisselt.

BPM: Elk nummer heeft zijn eigen snelheid en dit wordt in ‘Beats Per Minute’ uitgedrukt. Om platen goed op elkaar af te stemmen, houden DJ’s de beats per minuut goed in de gaten.

Cutting: Het herhalen van een zinsnede of een bepaald gedeelte van een nummer middels de plaat telkens een stukje terug te draaien en weer te laten lopen. Dit gedeelte ‘snijdt’ als het ware door het spelende nummer heen.

DJ booth: De plek waar de DJ en zijn apparatuur zich bevinden. Doorgaans voor het publiek goed zichtbaar (en soms verhoogd) ter bevordering voor de interactie met de zaal.

DJ-set: De muzikale performance van de DJ. Alle nummers die de DJ mixt – waar doorgaans een bepaalde gedachte achter en opbouw in zit – behelzen de ‘set’ van de DJ.

Faden: Het verschil van volume aanbrengen voor een plaat via het mengpaneel.

Mengpaneel: De volumeregelaars zitten op het mengpaneel (ook wel ‘mixer’ genoemd) en geeft de DJ de gelegenheid te bepalen wie wat hoort en met welk volume. Doorgaans is het via een mengpaneel ook mogelijk verschillende frequenties te versterken of verzachten, hetgeen gewenst kan zijn om bijvoorbeeld enkel de melodie (door de bass van het nummer weg te draaien) te later horen over de beat van het andere nummer (waarvan de bass niet is weggedraaid). Hierdoor is de DJ in staat zijn muziek te ‘mengen’.

Scratches: Het heen en weer bewegen van de plaat, hetgeen een krassend geluid oplevert. Een zeer bekwame DJ kan een gedeelte van een plaat dusdanig door de spelende scratches dat dit specifieke geluid een welkome toevoeging is voor de spelende plaat.

