Percorso completo di DJing

Programma didattico progressivo — 30 incontri da 1 ora

Obiettivo generale

Portare uno studente dalla conoscenza iniziale della console fino alla capacità di preparare, eseguire e gestire autonomamente un DJ set completo, sviluppando progressivamente competenze tecniche, musicali, creative e performative.

Struttura generale del percorso

Il percorso è organizzato in 30 incontri da 60 minuti e segue una progressione graduale: conoscenza della console → beatmatching → mixaggio → tecniche avanzate → costruzione del set → performance.

Il rapporto consigliato è 20% teoria e 80% pratica. La teoria viene introdotta soprattutto per comprendere ciò che si sta facendo concretamente sulla console.

FASE 1 — Fondamenta

#	Argomento	Obiettivo pratico
1	**Cos'è il DJing**	Capire il ruolo del DJ, generi, struttura di un DJ set e funzionamento generale della console.
2	**La console**	Conoscere CDJ/Media Player, mixer, cuffie, jog wheel, pitch, cue e fader.
3	**La musica per DJ**	BPM, battute, frasi, intro, outro, break, drop e struttura delle tracce.
4	**Preparazione musicale**	Analisi delle tracce, BPM, tonalità, cue point, playlist e organizzazione della libreria.
5	**Ascolto e cueing**	Imparare ad ascoltare la traccia in cuffia e preparare correttamente il prossimo brano.
6	**Beatmatching manuale I**	Sincronizzare due tracce utilizzando esclusivamente ascolto e pitch.
7	**Beatmatching manuale II**	Correggere una traccia durante il mix usando jog wheel e ascolto.

FASE 2 — Imparare a mixare

#	Argomento	Obiettivo pratico
8	**Il mixer**	Gain, channel fader, master, meter e gestione corretta dei livelli.
9	**EQ**	High, Mid, Low: cosa fanno e come utilizzarli musicalmente.
10	**Primo mix**	Realizzare un passaggio semplice tra due tracce.
11	**Fraseggio musicale**	Capire quando far entrare e uscire una traccia rispettando le frasi musicali.
12	**Mixaggio sulle frasi**	Realizzare transizioni di 16/32 battute.
13	**Transizioni con EQ**	Utilizzare le frequenze per creare passaggi puliti.
14	**Volume e dinamica**	Gestire gain, fader e livelli evitando clipping e variazioni di volume.
15	**Mixaggio completo I**	Realizzare un mini-set di 10–15 minuti.

FASE 3 — Tecniche di mixaggio

#	Argomento	Obiettivo pratico
16	**Transizioni avanzate**	Mix più lunghi, cambi graduali e gestione delle sovrapposizioni.
17	**Loop**	Creare e utilizzare loop durante il mix.
18	**Hot Cue**	Preparare punti di ingresso, uscita e momenti importanti.
19	**Filtri ed effetti**	Utilizzare filter, echo, reverb e altri effetti senza abusarne.
20	**Transizioni rapide**	Cut, swap, drop mix e cambi di traccia più aggressivi.
21	**Beat FX**	Sincronizzazione e utilizzo musicale degli effetti.
22	**Mixaggio armonico**	Tonalità, compatibilità armonica e gestione dei cambi di key.
23	**Tecniche creative**	Loop, cue, effetti, mashup e layering.
24	**Costruzione di un mashup**	Sovrapporre parti di due o più tracce in modo musicale.

FASE 4 — Costruire un DJ set

#	Argomento	Obiettivo pratico
25	**Selezione musicale**	Come scegliere i brani in funzione del contesto.
26	**Costruzione della scaletta**	Energia, BPM, tonalità, atmosfera e progressione.
27	**Gestione dell'energia**	Capire quando aumentare, mantenere o diminuire l'intensità.
28	**DJing e pubblico**	Leggere la pista e modificare il set in tempo reale.
29	**Preparazione di un set reale**	Preparare una scaletta e strategie alternative.
30	**Performance finale**	DJ set completo + analisi critica e correzione degli errori.

Struttura consigliata di ogni incontro

0–10 min — Ripasso

Cosa è stato fatto nella lezione precedente, eventuali problemi e, quando utile, ascolto di un breve mix dello studente.

10–20 min — Nuovo concetto

Spiegazione tecnica e dimostrazione pratica dell'insegnante.

20–50 min — Pratica

Esercizio guidato, ripetizione e progressiva autonomia dello studente.

50–60 min — Applicazione

Mini-performance, registrazione quando utile, feedback e assegnazione dell'esercizio da svolgere autonomamente.

I 6 livelli di apprendimento

LIVELLO 1 — Conoscere la console

Lezioni 1–5 — “So cosa sto facendo.”
Lo studente conosce la console, la musica e il funzionamento generale del DJing.

LIVELLO 2 — Tenere il tempo

Lezioni 6–7 — “So mettere due tracce a tempo.”
Beatmatching e correzione manuale.

LIVELLO 3 — Saper mixare

Lezioni 8–15 — “So passare da una traccia all'altra.”
EQ, gain, fraseggio, livelli e transizioni.

LIVELLO 4 — Essere creativo

Lezioni 16–24 — “So utilizzare la console come strumento.”
Loop, cue, FX, mashup, layering, transizioni creative e armonia.

LIVELLO 5 — Essere DJ

Lezioni 25–29 — “So costruire un set.”
Selezione, scaletta, energia, pubblico, contesto e gestione degli imprevisti.

LIVELLO 6 — Performance

Lezione 30 — “So fare un DJ set.”
Set completo, registrazione, analisi e feedback finale.

Competenze finali

• Conoscere e utilizzare una console da DJ.

• Utilizzare correttamente mixer e player.

• Preparare e organizzare una libreria musicale.

• Analizzare una traccia e utilizzare cue point e hot cue.

• Utilizzare beat sync comprendendone il funzionamento.

- Fare beatmatching manuale e correggere il beat durante il mix.
- Utilizzare pitch e jog wheel.
- Gestire gain, meter, channel fader e master.
- Utilizzare EQ, filtri ed effetti in modo musicale.
- Riconoscere le frasi musicali e realizzare transizioni corrette.
- Realizzare transizioni semplici, lunghe, rapide e creative.
- Utilizzare loop, Beat FX e altri strumenti della console.
- Comprendere e applicare il mixaggio armonico.
- Creare layering e mashup di base.
- Costruire una scaletta coerente.
- Gestire l'energia del set.
- Adattarsi al pubblico e al contesto.
- Preparare un set per un locale o una situazione reale.
- Gestire gli imprevisti tecnici più comuni.
- Registrare e analizzare un DJ set.
- Eseguire un DJ set completo in autonomia.

Principio didattico

L'obiettivo non è insegnare una semplice sequenza di “trucchi”, ma sviluppare la capacità dello studente di capire cosa sta ascoltando e perché sta facendo una determinata scelta. La teoria deve quindi essere sempre collegata all'ascolto e alla pratica sulla console.

Per esempio, invece di affrontare i BPM solo in modo teorico, si possono confrontare due tracce a velocità diverse e osservare cosa accade quando vengono messe insieme. Allo stesso modo, il fraseggio musicale viene spiegato direttamente attraverso l'ascolto dei punti in cui iniziano le nuove frasi e la successiva applicazione sulla console.