

GT5 - Design de Interfaces

Mixxx e suas possibilidades de mixagem

Carlos Eduardo Oliveira de Souza (UFSJ)

Dr. Flávio Luiz Schiavoni (UFSJ)

RESUMO

Pretendemos neste trabalho apresentar uma discussão em torno dos softwares livres para DJs, abordando a liberdade presente no software (Mixxx) no que diz respeito à contribuições para o programa e a possibilidade de exportar configurações pré definidas num set como arquivo e carregar esses presets em outras ferramentas. A discussão também passa pelo uso desses programas em apresentações e oficinas, trazendo a discussão tecnológica junto da área musical presente nesse universo da música eletrônica, compartilhando um pouco das vivências experienciadas em performances ao vivo e abordando a experimentação musical que surge nesse meio e sua importância na música contemporânea.

Palavras-chave: Tecnologia; Música; DJ; Experimentação.

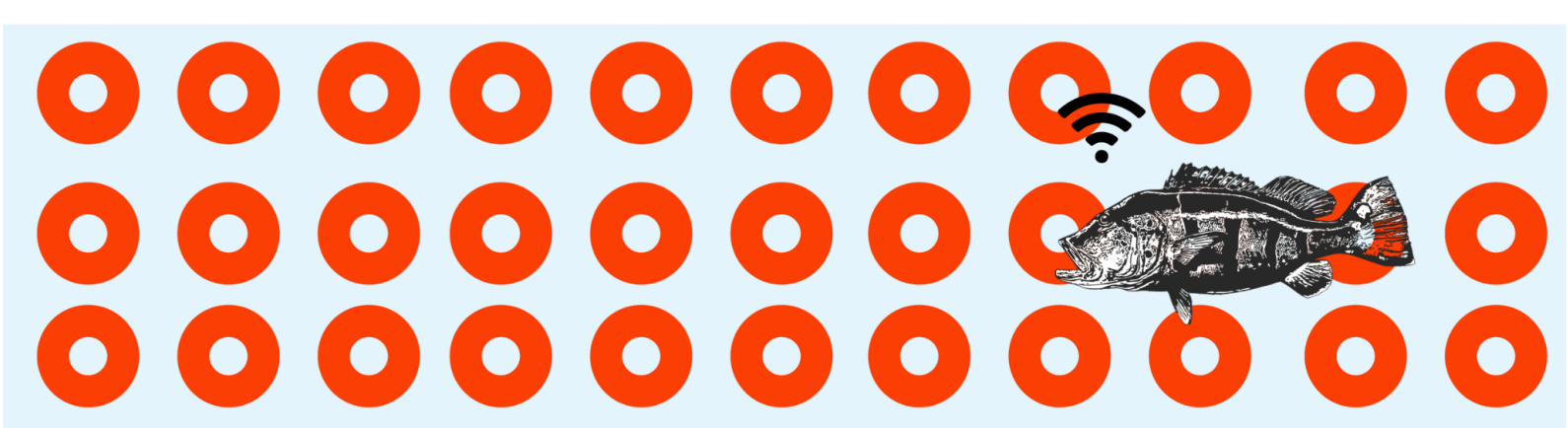
ABSTRACT

In this work, we intend to present a discussion around free software for DJs, addressing the freedom present in the software (Mixxx) with regard to contributions to the program and the possibility of exporting predefined configurations in a set as a file and loading these presets in other tools. The discussion also goes through the use of these programs in presentations and workshops, bringing the technological discussion together with the musical area present in this universe of electronic music, sharing some of the experiences experienced in live performances and approaching the musical experimentation that arises in this environment and its importance in contemporary music.

Keywords: Technology; Music; DJ; Experimentation.

INTRODUÇÃO

A invenção do fonógrafo, em 1877 por Thomas Edison, modificou a maneira de ouvir música no mundo. Se antes era necessário estar presente no mesmo espaço e ao mesmo tempo de execução de uma determinada peça para sua apreciação, a gravação e reprodução de sons através do fonógrafo mudou para sempre esta perspectiva. Certamente, muito tempo se passou até que a reprodução da gravação de uma música tivesse o mesmo prestígio e importância que a



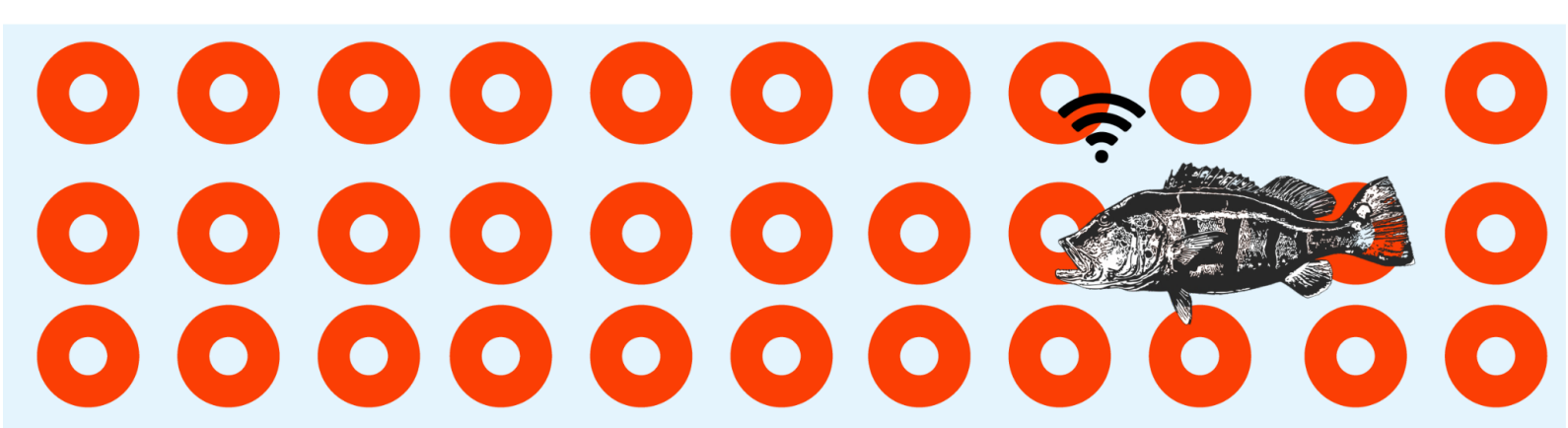
reprodução da partitura da música por um instrumentista. Atualmente, o instrumentista que é aplaudido por tocar gravações é chamado de DJ.

O DJ, ou *Disc Jockey*, se popularizou como o profissional que toca discos, realizando transições entre as faixas de diferentes compositores. O que vem a se consolidar enquanto estética e cultura dentro dos equipamentos usados pelo DJ é o conjunto de dois toca-discos unidos a um aparelho de mixagem, que mescla os dois canais de áudio e joga o som para a mesma saída. O equipamento nessa disposição permite a transição de uma faixa para a outra, utilizando os dois toca-discos para tocar as músicas sem interrupção nas mudanças. Esse equipamento também possibilita a troca do disco de um canal enquanto o segundo disco toca no outro, não precisando pausar o som para realizar a troca.

Neste momento, o DJ se transforma em um filtro influente na escolha de músicas dentro de um universo sonoro quase infinito, sendo responsável por auxiliar o sucesso de novos talentos pela reprodução de faixas nas rádios ou casas noturnas. Além de decidir as faixas que seriam ouvidas, o DJ também se torna responsável por definir a ordem destas faixas e a combinação das mesmas em playlists (ASSEF, 2003).

A possibilidade de utilizar o DJ Set de maneira expressiva e criativa começou a chamar a atenção das pessoas, enquanto uma possibilidade ainda pouco explorada e pouco experienciada nos bailes e rádios da época. Nesse passo, o DJ deixa de ser só a pessoa que dá play no disco e começa a experimentar mais manipulações no som dos vinis, alterando o tom e a velocidade das músicas, criando novas técnicas de mixagem, diversos estilos de transição ou mesmo a execução de duas faixas ao mesmo tempo, criando loops, remixes e novas versões para essas músicas (FERREIRA, 2017).

Junto disso vem a técnica que definiu e consolidou a estética do novo músico: o Scratch. Alguns nomes que alimentaram essa nova cena foram: Kool Herc, Grandmaster Flash, Jimmy Savile, Régine Zylbenberg. Isso já do final dos anos 40 ao início dos anos 70, marcando essa “primeira geração”. No Brasil temos a figura do DJ Oswaldo, sendo apontado por muitos como um dos primeiros a realizar esse tipo de som por aqui, também por meados dos anos 50, misturando músicas de baile de sua época. Tudo isso contribuiu para o nascimento de uma nova



estética dentro do cenário musical, perpassando por diversos gêneros e estilos musicais e que vem conquistando um grande espaço nesse meio (WAGNER, 2021).

Com a modernização dos equipamentos e passando de vinil para cd e depois para o pen drive, com a chegada do MP3, surgem novas ferramentas para trabalhar com o áudio no formato digital. Assim começam a surgir novos softwares, junto de controladoras digitais, para realizar esse tipo de manipulação do som. Esses equipamentos novos vem de grande inspiração nos toca-discos com vinil, muitas vezes mantendo a mesma configuração dos dois decks com o mixer no meio, com todos os controles de volume e equalização. O software segue a mesma linha estética da junção dos dois canais de áudio funcionando como uma síntese visual do equipamento analógico ou digital.

Em duas imagens abaixo temos na primeira uma controladora moderna da marca Pioneer e na seguinte a tela do software Mixxx, onde vemos os dois canais com a visualização das duas músicas em meio aos controles de efeitos e equalização e abaixo a playlist para a seleção das faixas. Com isso conseguimos ter uma referência para visualizar a relação com os discos de antigamente e entender o funcionamento destas tecnologias.

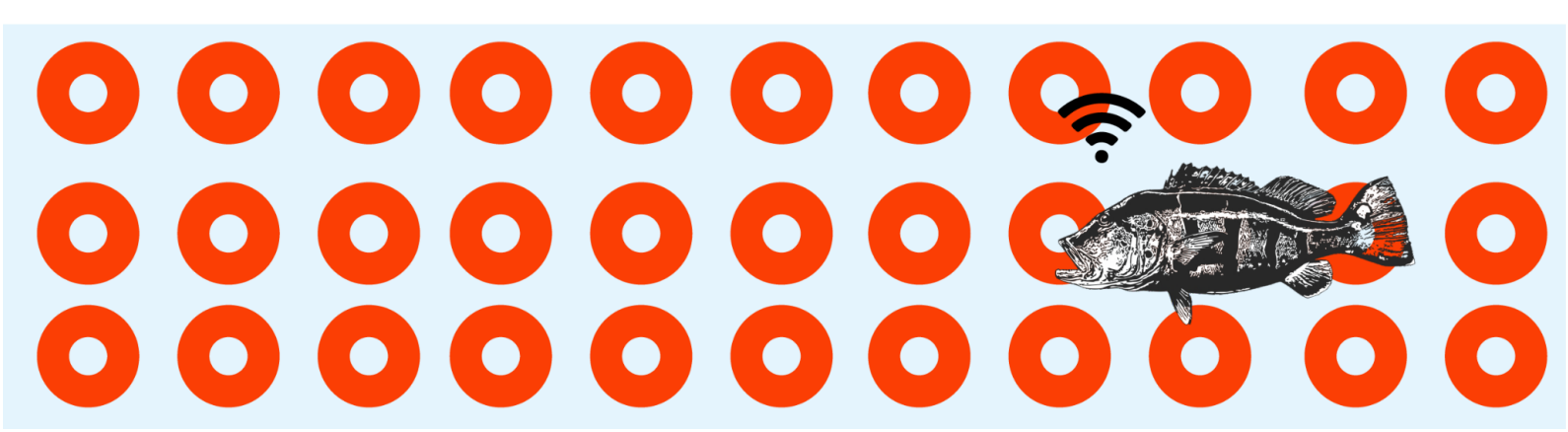
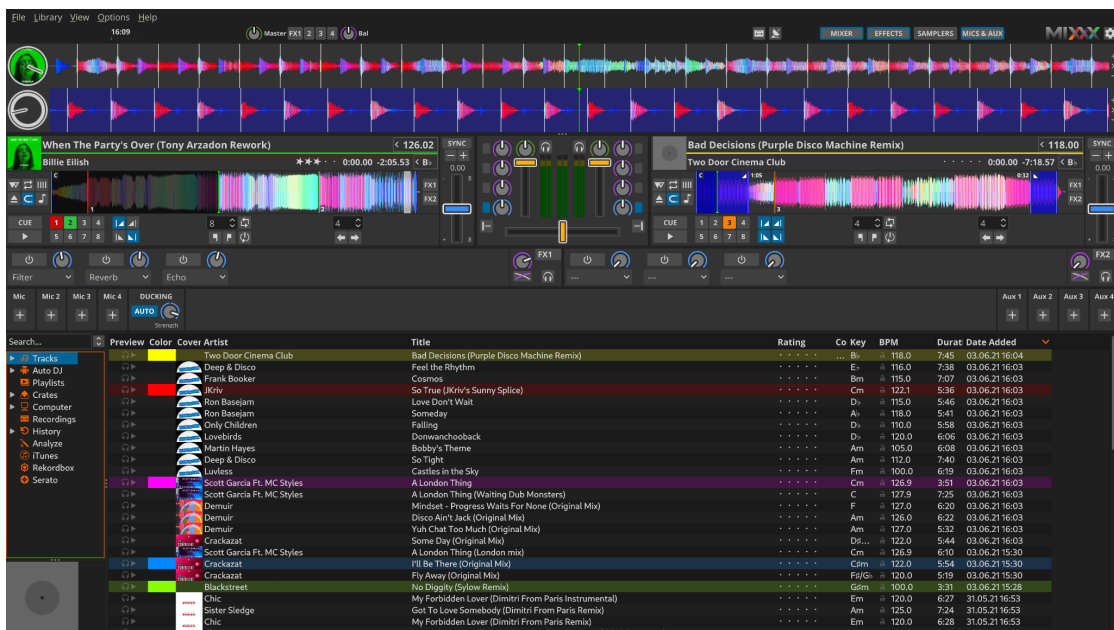
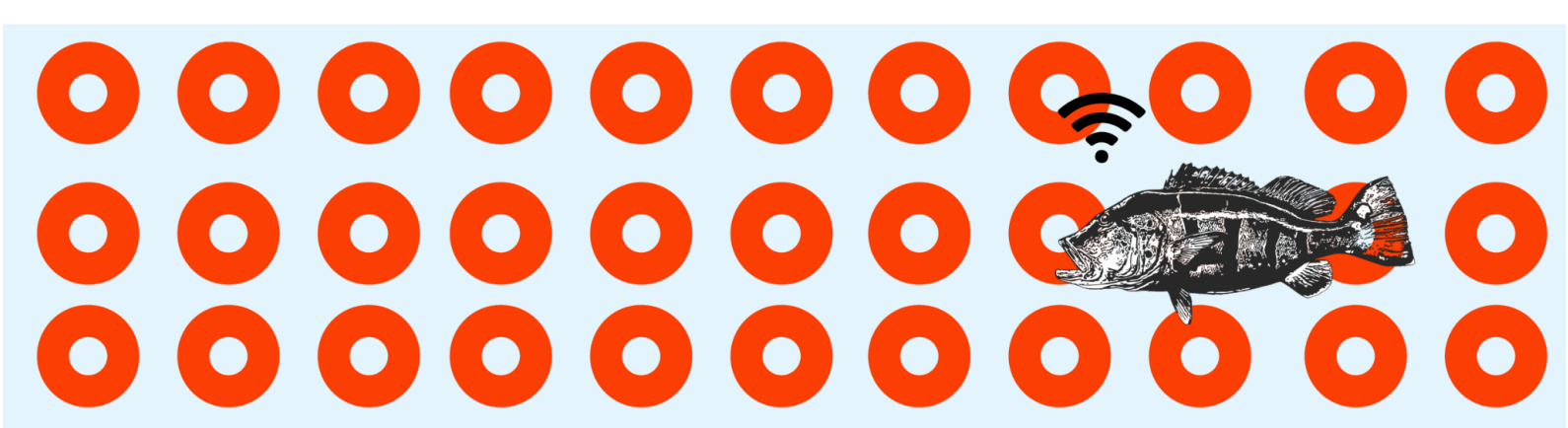


Figura 1: Equipamento digital utilizado por um DJ.



Figura 2: Tela do software Mixxx.





FERRAMENTAS PARA DJ

Há diversas opções de software para DJ. Programas como Traktor, Virtual DJ, Serato, DJay Algorithm, Mixxx, e Rekordbox são exemplos destas aplicações. No geral, todas estas ferramentas possuem funcionalidades similares como criar listas de execução (playlists), fazer scratch, identificação de tom, identificação de BPM, aplicação de efeitos de áudio, utilização de samples, transições automáticas e outras.

Estas ferramentas possuem ainda a possibilidade de ter suas funcionalidades mapeadas para os controladores de hardware, como o apresentado na Figura 1. Há diversas controladoras disponíveis atualmente no mercado, com diferentes tamanho, faixas de preço e funcionalidades que atendem tanto iniciantes quanto profissionais.

Com essas aplicações e controladoras, é possível ensinar as técnicas de DJing e atualmente há diversos cursos, tutoriais, oficinas e materiais didáticos que ensinam como ser um DJ fazendo com que esta profissão tenha se tornado uma possibilidade de status e de boa remuneração (FERREIRA, 2017).

Entre as ferramentas listadas, o Mixxx difere das demais por ser um programa para djs distribuído de forma gratuita, com uma grande variedade de recursos e sendo uma ferramenta de código aberto, assim, podendo ser desenvolvido em conjunto com a comunidade de acordo com suas demandas.

MIXANDO EM CONTEXTO EDUCACIONAL

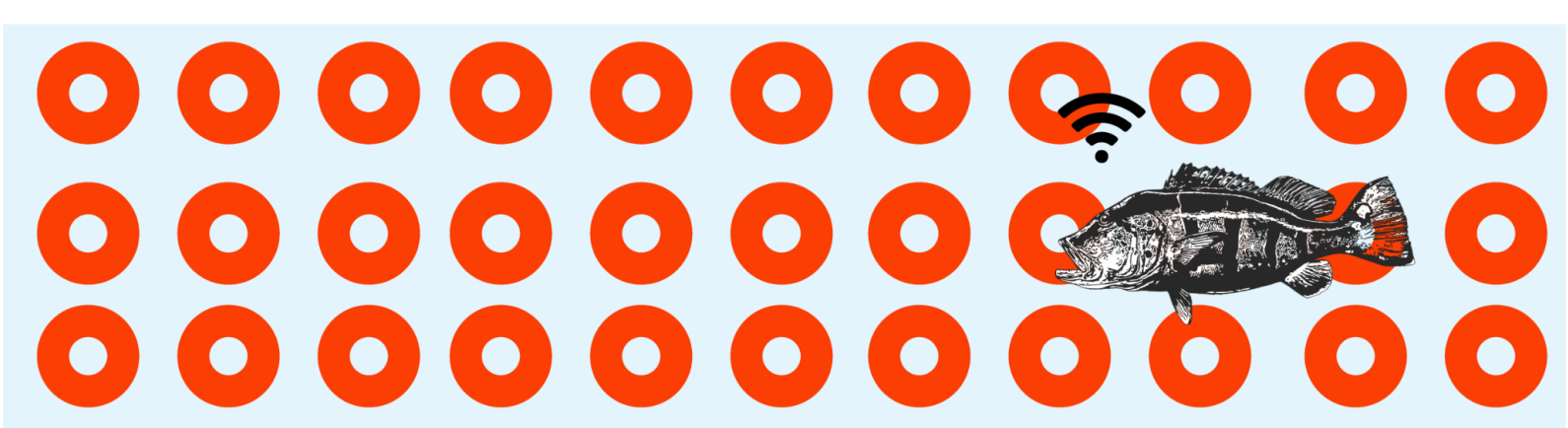


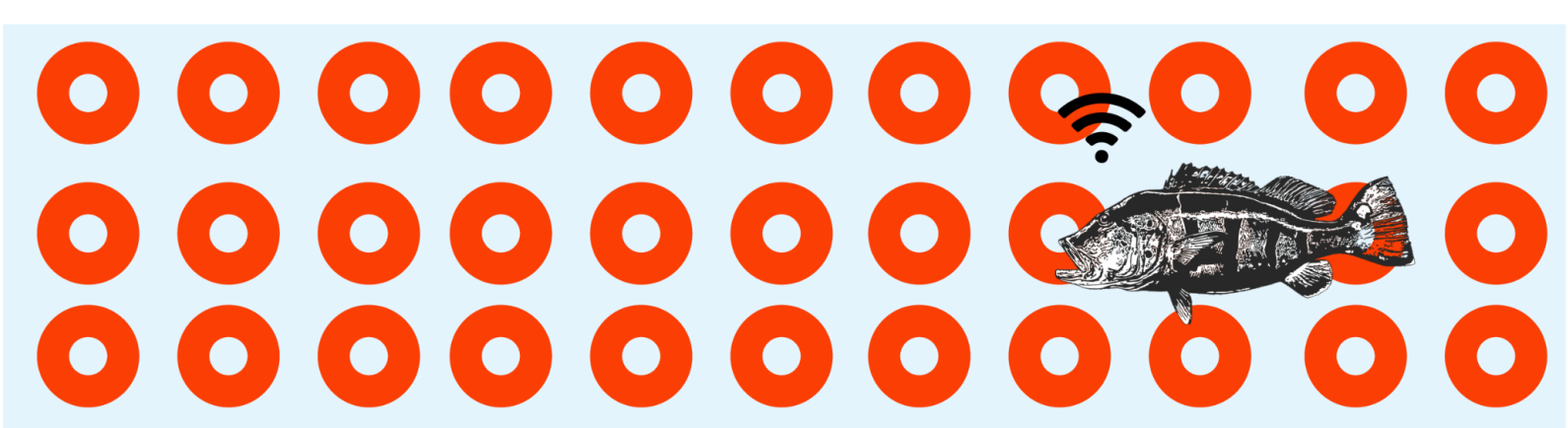
Figura 3: Oficina durante a Mostra Vestígios, do PIPAUS. 2022.



Essa discussão quando levada para um ambiente educacional, no oferecimento de oficinas em escolas públicas ou como um complemento em alguma aula da disciplina de artes torna mais incisivo o uso de ferramentas gratuitas, devido à estrutura e verba das escolas, onde não seria viável investir em licenças de ferramentas pagas, o que nos leva mais uma vez ao incentivo do uso de ferramentas como o mixxx, se pensado num contexto de artista-educador.

Em oficinas já realizadas, pontuamos que muitas dúvidas giram em torno do segredo guardado por trás das telas e botões. Há uma curiosidade que busca o entendimento da performance do DJ, onde não vemos o músico tocando por meio de um instrumento convencional, e sim, por meio de aparelhos digitais, o que causa um distanciamento entre a percepção do público sobre as ações do músico e o que está sendo tocado ao vivo, se realmente é uma mixagem ao vivo ou é algo pré definido e automatizado.

Muito do que aparece diz sobre a manipulação de efeitos e mixagens, como encaixar uma track sobre a outra, fazendo um remix ao vivo. Isso nos leva a entender outros tipos de pensamento sobre a música. O trabalho de um DJ diz muito sobre uma pesquisa musical, de

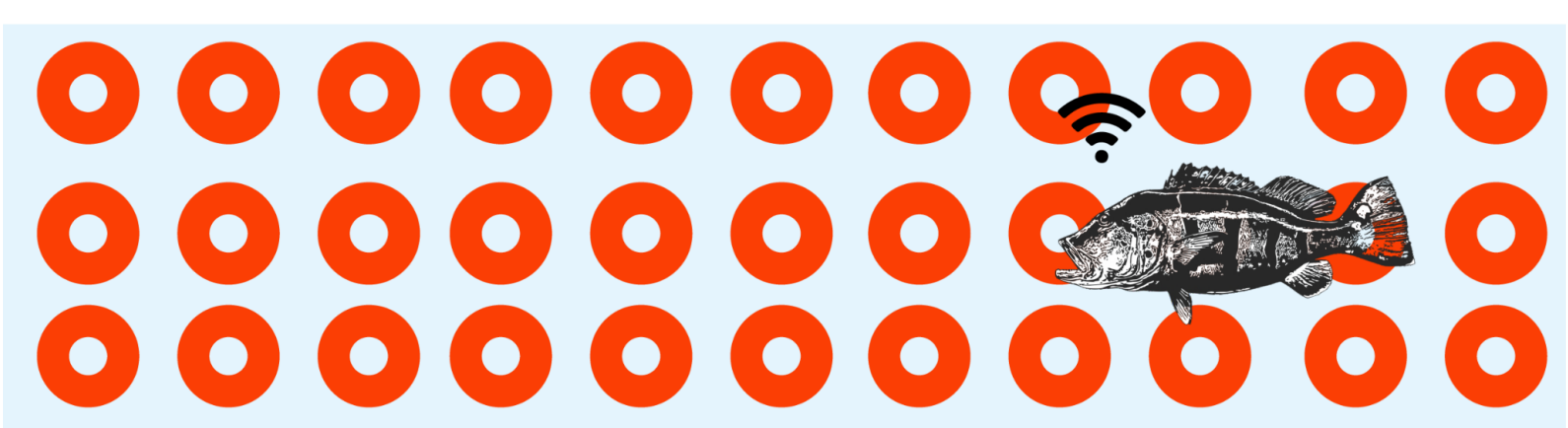


encontrar as melhores músicas que se encaixam, formando uma playlist que consegue capturar a “vibe” do rolê e proporcionar momentos memoráveis pro ouvinte, este que é surpreendido pela escolha das músicas.

Além disso, também aparecem dúvidas sobre o uso de teoria musical e leitura para entender a estrutura musical o que desencadeia muitas vezes numa discussão acerca das características de cada estilo ou gênero musical e a abordagem teórica por trás de cada um, o que pode ser levado ao entendimento de que são diversas as linguagens musicais, e cada abordagem dentro de um determinado gênero vai trabalhar sua “própria” teoria. Com isso posto, podemos partir para o estudo de percepção, ritmo, melodias, estruturas musicais, características de diferentes estilos e outros métodos de leitura, criando um paralelo com tradicionalismo imposto no ensino musical que vem de um modelo conservatorial.

Em experiências já realizadas, foi possível observar que nem todos os presentes se interessam necessariamente em se tornar DJ, mas a maioria apresenta uma curiosidade em entender como funciona o equipamento e as técnicas utilizadas. O que funcionou muito bem nesses ambientes como um pontapé inicial para uma discussão sobre música e como essas linguagens vão se construindo em nossa sociedade, além de trazer uma visão mais ampla sobre o que é necessário saber e aprender para desenvolver trabalhos artísticos enquanto musicistas e incentivar aqueles que buscam por meio de novas tecnologias e culturas a continuar suas pesquisas pessoais, ao que se identificam com o que está sendo trabalhado, fora de um método tradicional, com estudo focado no aprendizado de um instrumento para trabalhar a musicalização e não tem a apreciação e a compreensão das diferentes linguagens musicais que existem, à sugestão do modelo C(l)A(s)P proposto por Swanwick (2002) e a discussão de valores trazido por Koellreutter (1997 e 1999).

Complementando essas experiências e trazendo um pouco do experimentalismo na música contemporânea, no que falamos de diferentes e novas linguagens artísticas que estão sempre surgindo, o SoundCloud é uma plataforma de distribuição de música em formato de rede social, lugar que vários artistas disponibilizam seus trabalhos e o upload ocorre de forma gratuita. O uso dessa plataforma é muito comum entre produtores e DJs, exercendo uma grande

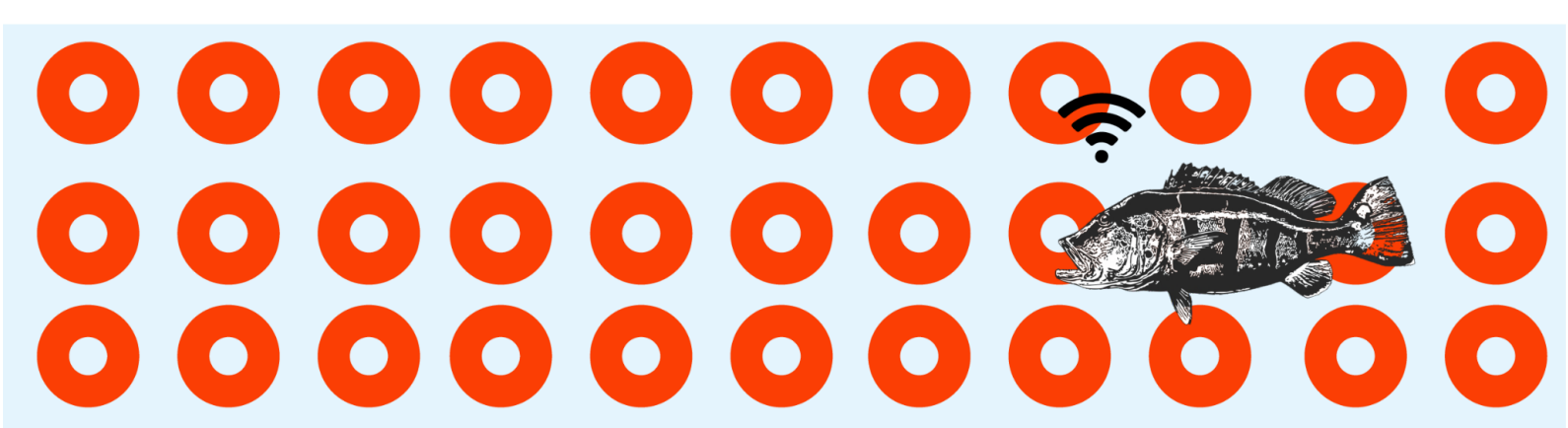


influência no universo da música eletrônica no que diz respeito à descoberta de novas tendências. Isso também traz respostas para dúvidas encontradas nas oficinas, muitas vezes o DJ não faz acrobacias musicais com o som que está sendo tocado e sim toca uma faixa inteira que já foi produzida ou remixada com tal intenção, com muita probabilidade de ser algo vindo dessa plataforma. Podemos apontar que existe uma cultura em torno desse garimpo e dessas criações, que também precisa ser compreendida se há uma pretensão de se aprofundar nesse recorte da música. Como foi dito, o estudo será diferente para cada estilo e todos terão suas peculiaridades a serem desvendadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfrentamos no mercado musical uma grande disparidade entre o preço dos equipamentos e ferramentas de produção e a condição financeira dos artistas, principalmente quando se trata da cena independente. Com as licenças dos produtos chegando à casa dos 3000 reais, como é o caso dos programas Fruity Loops e o Ableton Live, softwares muito utilizados por produtores e DJs de música eletrônica e do movimento hip hop, a estratégia adotada por muitos é recorrer à pirataria, correndo o risco de contrair vírus em seus equipamentos e a perda de projetos devido à falhas no software e a instabilidade do crack. Vários argumentos fundamentam essa escolha, sendo uma via de contramão e boicote às grandes empresas, ou o costume e intimidade com os recursos dessas ferramentas, a estética que é difundida pelo mercado, por achar erroneamente que uma ferramenta gratuita possui qualidade inferior, ou ainda, nem saber da existência de tais ferramentas livres.

O que buscamos nesse texto foi analisar um recorte do cenário musical que tem se tornado cada vez mais visível e atraído muitos olhares, porém ainda com poucos detendo o conhecimento ou o dinheiro para acessar esse mundo. Nisso miramos em tentar difundir o uso e o ensino desses softwares gratuitos e quebrar a ilusão de que é necessário um equipamento caro ou gastar muito dinheiro para produzir música. No maior contato com essas oficinas, duas que puderam ser ministradas pela Mostra Vestígios, realizada pelo PIPAUS, e outra a convite do



Projeto Jovens Olímpicos, realizado pela prefeitura de Tiradentes-MG, vemos que o público interessado nessas novas linguagens é um público jovem que demonstra interesse, mas não tem um contato com a área a ponto de ter um direcionamento que o leve para um caminho que explore a criatividade e desenvolva uma visão mais ampla sobre a criação e o trabalho artístico, muitas vezes se prendendo a reprodução de uma estética mastigada pelo mercado ou ainda a desmotivação para continuar estudando o fazer artístico.

É necessário trazer outras pedagogias, que dialoguem com essa geração cada vez mais moderna e que sirvam em contramão de uma lógica tecnicista e mercadológica, como é o caso de muitos cursos que são vendidos na internet e parecem ser o único caminho para esse conhecimento. Além de que precisam ser capazes de proporcionar uma visão mais ampla do que pode ser feito dentro do que chamamos de arte ou música.

AGRADECIMENTOS

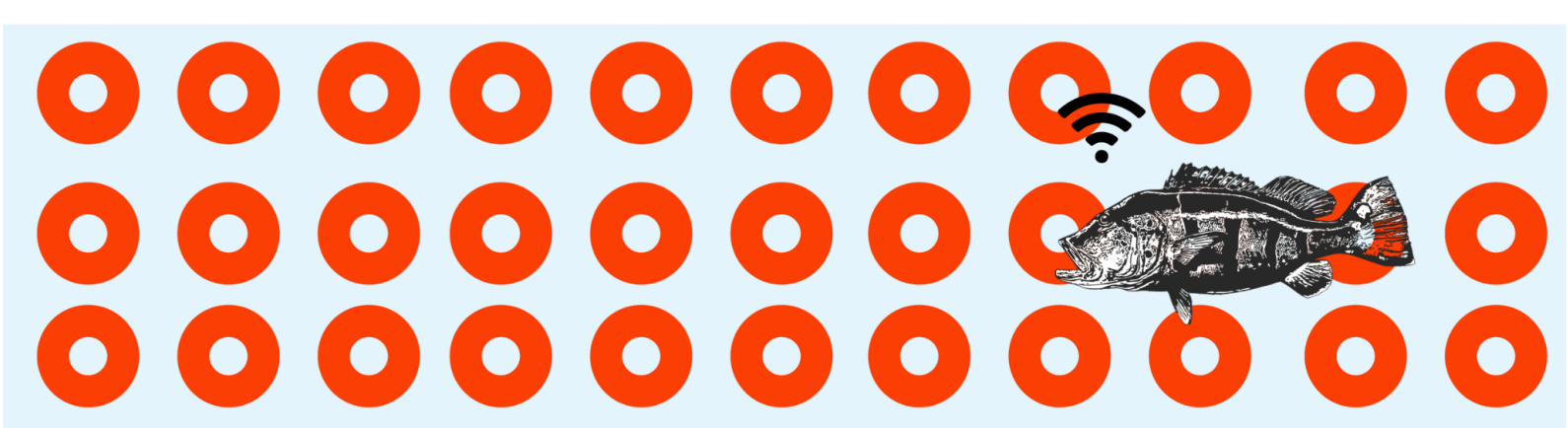
Agradecemos a todos os integrantes do laboratório de pesquisa ALICE que nos acompanham nessa jornada da vida acadêmica. Agradeço também à PROAE por me dar o suporte necessário para continuar estudando nesta universidade e também a PROPE / UFSJ pelo apoio financeiro a este projeto. Agradecemos ainda o apoio da FAPEMIG e do CNPq que mantêm o fomento da pesquisa deste projeto.

REFERÊNCIAS

ASSEF, Claudia. Todo DJ já sambou: a história do disc-jóquei no Brasil. Conrad Livros, 2003.

KOELLREUTTER, Hans-Joachim. Sobre o valor e o desvalor da obra de arte. Estudos Avançados, v. 13, p. 251-260, 1999.

FERREIRA, Vitor Sérgio. Ser DJ não é só Soltar o Play: a pedagogização de uma nova profissão de sonho. Educação & Realidade, v. 42, p. 473-494, 2017.



Koellreutter, H. J. (1997). O ensino da música num mundo modificado. Cadernos de estudo: educação musical, 6, 33-44.

SWANWICK, Keith. A basis for music education. Routledge, 2002.

WAGNER, Jota. Dia do DJ! Conheça 10 fatos inacreditáveis sobre a história da discotecagem no mundo e no Brasil. (2021). Disponível em: <<https://musicnonstop.uol.com.br/dia-do-dj-10-curiosidades-incriveis-sobre-a-historia-da-discotecagem/>> Acesso em: <29/05/2023>

Imagem 1: Unsplash. Disponível em : <<https://unsplash.com/pt-br/fotografias/g763DLmVJO8>> Acesso em: <29/05/2023>

Imagem 2: Mixxx. Disponível em: <<http://mixxx.org/>> Acesso em: <26/05/2023>.

Como citar este texto:

SOUZA, Carlos E.; SCHIAVONI, Flávio L. Mixxx e suas possibilidades de mixagem. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 8, 2023, Belo Horizonte. *Anais do 8º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2023*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2023. ISSN: 2674-7847. p.1-10.