

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES**

Mateus Mussatto

GROOVE: DE ONDE VEM, PARA ONDE VAI? DE QUE SE ALIMENTA?

Porto Alegre

2023

Mateus Mussatto

GROOVE: DE ONDE VEM, PARA ONDE VAI? DE QUE SE ALIMENTA?

Projeto de Graduação em Música Popular apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Música pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador:
Prof. Dr. Julio César da Silva Herrlein

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Mussatto, Mateus

Groove: De onde vem, para onde vai? De que se alimenta? / Mateus Mussatto. -- 2023.
44 f.

Orientador: Julio César da Silva Herrlein.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Música: Música Popular, Porto
Alegre, BR-RS, 2023.

1. música. 2. groove. 3. hip hop. 4. sample pack.
5. prática musical coletiva. I. da Silva Herrlein,
Julio César, orient. II. Título.

ATA DA BANCA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
DEMUS - Departamento de Música
Rua Senhor dos Passos, 248 - Bairro Centro - CEP 90020180 - Porto Alegre - RS - www.ufrgs.br
6º andar

DESPACHO

AVALIAÇÃO FINAL

REGISTRO DO CONCEITO OBTIDO EM AVALIAÇÃO FINAL DE TCC

Formulário para registro, no Sistema de Graduação, do conceito obtido pelo aluno após o cumprimento dos requisitos necessários e apresentação dos trabalhos finais nas atividades de ensino denominadas “Trabalho de Conclusão de Curso”.

Os campos com asterisco (*) são de preenchimento obrigatório.

* Dados de identificação do aluno

*ALUNO (nome completo): Mateus Mussatto

*CARTÃO UFRGS: 00116556

*Telefone: (51) 99127 0911 *E-mail: mateusmussatto@yahoo.com.br

* **Semestre letivo** em que ocorreu a apresentação da defesa (exemplo: 2020/1, 2021/2, etc.): 2022 / 2

* Data da apresentação: 14 / Abril / 2023

*TÍTULO DO TRABALHO: GROOVE: DE ONDE VEM, PARA ONDE VAI? DE QUE SE ALIMENTA?

*CONCEITO OBTIDO PELO(A) ALUNO(A)

* (preenchimento exclusivo do orientador, representando a banca avaliadora)
(Aprovação: A, B e C. Reprovação: D e FF.)

APROVAÇÃO

A

X

Este documento deverá, obrigatoriamente, ser assinado digitalmente pelo(a) professor(a) orientador(a), pelos membros da banca avaliadora e pelo(a) aluno(a) avaliado(a).



Documento assinado eletronicamente por JULIO CESAR DA SILVA HERRLEIN, PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR, em 14/04/2023, às 14:21, conforme art. 7º, I, da Portaria nº 6954 de 11 de setembro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por ELOI FERNANDO FRITSCH, PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR, em 14/04/2023, às 14:46, conforme art. 7º, I, da Portaria nº 6954 de 11 de setembro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por CAROLINE SOARES DE ABREU, PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR, em 14/04/2023, às 15:43, conforme art. 7º, I, da Portaria nº 6954 de 11 de setembro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por MATEUS MUSSATTO, Estudante, em 16/04/2023, às 18:51, conforme art. 7º, I, da Portaria nº 6954 de 11 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ufrgs.br/sei/verifica.php> informando o código verificador **4659961** e o código CRC **F4A3F183**.

AGRADECIMENTOS

Impossível começar esta lista sem agradecer meus pais, Elias e Neiva pelo apoio incondicional desde sempre, mesmo nas escolhas mais aleatórias.

Agradeço à Ane Perini pelo companheirismo e vida compartilhada ao longo das várias fases que avançamos juntos.

Ao meu orientador Julio Herrlein pela paciência, compreensão e diversas orientações ao longo do desenvolvimento deste trabalho.

Aos amigos e colegas músicos Lucas Brunnet e Arthur Leirias Dias pela parceria neste trabalho e em tantos outros.

Ao meu amigo e sócio Lukas Porto por ser fundamental na idealização e concretização dos Bateras Por Minuto.

Agradeço também aos vários colegas musicistas com quem divido palcos e gravações pela confiança no meu trabalho. Acredito que essa troca é a parte mais valiosa da profissão de músico.

Por fim, também agradeço aos demais professores e colegas com quem tive a honra e o prazer de conviver durante esse período de UFRGS. Foram momentos muito preciosos e de muitos aprendizados que levarei sempre comigo.

RESUMO

Este trabalho busca reunir alguns conceitos com o objetivo de alcançar uma compreensão maior sobre a percepção e geração do *groove* em música enquanto fenômeno. Toma-se por base, portanto, alguns estudos que levam em consideração os pontos de vistas biológico, sociocultural e da performance. Também busca levantar alguns aspectos técnicos composicionais relacionadas à percepção desse fenômeno aplicados à estética do *Hip Hop*. Com base nesses conceitos, são apresentadas quatro bases musicais criadas a partir do recorte e edição de uma prática musical coletiva gravada, realizada pelo autor e dois músicos convidados, inspirado na cultura da utilização de *samples* – muito comum no *Hip Hop* – para produção e composição musical. Ainda estão disponibilizados amostras das faixas isoladas dessa gravação (*sample pack*) para que sirva de estímulo e inspiração para outros compositores e produtores.

Palavras – chave: *groove*, música, *Hip Hop*, *sample*, prática musical coletiva.

ABSTRACT

This work aims to combine some concepts in order to achieve a better understanding of the perception and generation of groove in music as a phenomenon. Therefore, it is based on studies that consider biological, sociocultural, and performance points of view. It also seeks to raise some compositional technical aspects related to the perception of this phenomenon applied to the aesthetics of Hip Hop. Based upon these concepts, four musical bases are presented based on the editing and selection of a recorded collective music practice performed by the author and other two invited musicians, inspired by the culture of sample use - very common in Hip Hop - for music production and composition. Excerpts of isolated tracks from this recording (sample pack) are also provided as a stimulus for other composers and producers.

Keywords: groove, music, Hip Hop, *sample*, collective musical practice.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Transcrição da levada de bateria da música <i>Amen, Brother</i> . Transcrito pelo autor.	20
Figura 2: Transcrição da levada de bateria da música <i>Funky Drummer</i> . Transcrito pelo autor.	20
Figura 3: Roland - TR 808.....	21
Figura 4: Akai MPC 4000 (fonte: https://www.mpc-forums.com/viewtopic.php?f=2&t=181226)	22
Figura 5: Como teoricamente seriam tocadas duas colcheias às razões de swing 1:1, 2:1 e 3:1.....	25
Figura 6: Kit de bateria utilizado nas gravações.....	28
Figura 7: registro fotográfico do momento da gravação da <i>jam session</i>	29
Figura 8: Mapa resumido do arranjo da Jam#1 editada	31
Figura 9: Mapa resumido do arranjo da Jam#2 editada.....	33
Figura 10: Mapa resumido do arranjo da Jam#3 editada.....	35
Figura 11: Mapa resumido do arranjo da Jam#4 editada.....	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO E MOTIVAÇÕES	10
1. DE ONDE VEM O GROOVE?	14
2. PARA ONDE VAI O GROOVE?	19
3. DE QUE SE ALIMENTA O GROOVE?	27
3.1 <i>JAM SESSION #1</i>	29
3.2 <i>JAM SESSION #2</i>	32
3.3 <i>JAM SESSION #3</i>	34
3.4 <i>JAM SESSION #4</i>	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERERÊNCIAS	41
ANEXO A – ORGANIZAÇÃO DOS DIRETÓRIOS DOS SAMPLE PACKS	43

INTRODUÇÃO E MOTIVAÇÕES

O título deste trabalho pode parecer cômico, mas na realidade, é a questão motivadora da minha carreira como baterista. *Groove* é um termo bastante utilizado no âmbito da música popular, porém carece de uma definição precisa e única por depender de muitos fatores e contextos. *Groove* pode ser verbo, substantivo, qualidade musical ou sensação. Quem nunca teve vontade de se movimentar ou mesmo bater o pé, quase que involuntariamente, ao ouvir um som? Ou ainda, no campo da performance, percebeu que a música "aconteceu" de forma diferente durante uma execução x, que as notas estavam "no lugar certo" em relação ao tempo em duração em todos os instrumentos do conjunto? A este momento "mágico" ou "místico", de difícil explicação, dá-se o nome de *groove*.

Lembro bem, em uma das aulas práticas de *Jazz*, no *Los Angeles Music Academy*, lá por 2007/2008 (período em que iniciei meu estudo "sério" de bateria e música) quando, após uma performance, um professor se dirigiu a mim e falou: "Você não está swingando, cara. Nem um pouco!". (*You are not swinging, man. You're not swinging at all.*). Já em outra disciplina de prática de conjunto, após outra performance, desta vez num contexto mais dentro do estilo funk, o comentário foi: "Muito bom, cara! Foi *in the pocket*¹". (*Very nice, dude! That was in the pocket!*).

Deixando de lado a frustração da primeira situação e o sentimento de realização da segunda, os motivos pelos quais uma performance foi satisfatória e outra não, sempre me fascinaram – vale deixar registrado que tais conclusões foram supostamente unânimes entre as pessoas que presenciaram os eventos: professores (julgadores das performances), musicistas da banda de apoio, colegas espectadores e eu. Ambas foram práticas à primeira vista, ou seja, o tema era apresentado na hora da aula através de uma partitura com indicação de harmonia e melodia. Fato que me leva a pensar em um elemento do *groove* relacionado com cumprimento de uma expectativa estética de um determinado estilo, visto que estava muito mais familiarizado com o *Funk*² do que com o *Jazz* em termos de linguagem musical.

Outro ponto que me vem em mente é a relação do momento com a performance. Provavelmente, se tivesse uma segunda chance em ambas as músicas, elas teriam saído de forma diferente e seriam percebidas de forma diferente pelas mesmas pessoas que presenciaram a primeira execução, talvez pelo fato de novas expectativas serem criadas pelos

1 No vídeo "*What is The Pocket*", Samuel Prather explica o termo como sendo um processo dinâmico de relação e interação entre os músicos quando estão executando alguma levada. Leva em conta os pequenos ajustes que os instrumentistas ou cantores devem fazer para adaptar as variações rítmicas que naturalmente acontecem.

2 *Funk*, neste contexto, se refere ao gênero musical originado em comunidades afroamericanas em meados da década de 1960, tendo como um de seus expoentes o cantor *James Brown*.

ouvintes e pelos executores. Levitin (2007, p. 166) afirma que o *groove* é um aspecto sutil da performance que vem e vai de um dia para o outro, mesmo com o mesmo grupo de músicos.

Desde o início da minha prática musical podia perceber quando o *groove* acontecia nos mais diversos estilos musicais que praticava, mesmo não refletindo sobre o assunto. Durante a adolescência, quando os amigos que iam assistir às apresentações de uma banda *Grunge*³ que participava chacoalhavam os cabelos. Mais tarde, quando casais se sentiam estimulados a dançarem juntos ao ouvirem um som do Jorge Ben, reproduzido por outra banda que participei. Quando percebia, por baixo da mesa, um pé marcando os tempos da música ao escutar um tema de *Jazz* da *Billie Holiday*. Ou quando percebia na plateia um movimento sincronizado e relaxado ao ouvir um *Bob Marley*. Enfim, este era o estímulo que sempre busquei ao longo das minhas práticas musicais. De certa forma, a pergunta que me fazia ao longo das performances era a mesma sugerida por Keil (traduzida livremente e adaptada por mim) (2004, pg. 1): o que eu tenho que fazer com meu corpo tocando este instrumento e cantando para fazer com que os eles (espectadores) mexam seus corpos, balançam suas cabeças, estale seus dedos e dancem?⁴

Atuando como músico de apoio há mais de dez anos e trabalhando com diversos artistas, volta e meio acabo me deparando com esta questão em diferentes estilos. Sempre se faz necessária uma pesquisa musical para conhecer quais células rítmicas são mais comuns e características de cada estilo e, também, como os sons estão encaixados ritmicamente em termos de *swing*, subdivisão, equilíbrio de volume entre as partes da bateria e timbres, para prover o resultado sonoro adequado. Por exemplo, a característica de ritmos mais relaxados do reggae, a condução mais enérgica do *Jazz Bebop*⁵, as semicolcheias com subdivisão únicas do samba etc. As similaridades entre estes estilos populares recaem sempre em um padrão rítmico que se repete ao longo da música.

Outro fator motivador para a escolha do tema deste trabalho de graduação vem da composição musical na bateria. Frequentemente, participo de processo de criação em conjunto, sou convidado a criar um padrão rítmico básico para alguma linha de baixo, progressão harmônica ou melódica, ou mesmo iniciar uma *jam session*⁶ através da bateria. Algumas máximas do meio musical praticamente assombram durante o processo: "menos é

³ Subgênero do rock surgido no final da década de 1980, representado por bandas como Nirvana, Pearl Jam, Alice In Chains, etc.

⁴ Do texto original: "*The practical question is something like: what do we have to do with our bodies playing these instruments and singing in order to get their bodies moving, bobbing their heads, snapping their fingers, up from their tables and dancing?*". (KEIL, 2004, p.1).

⁵ Subgênero do jazz, surgido em meados da década de 1940, caracterizado por andamentos rápidos, virtuosidade dos instrumentistas e progressões harmônicas elaboradas. Dentre alguns músicos representantes do estilo estão *Charlie Parker, Dizzie Gillespie e Bud Powell*.

⁶ Evento musical casual onde os participantes improvisam sobre temas ou progressões harmônicas sem preparação específica ou conhecimento prévio de arranjo.

mais" e "tem que fazer o que a música pede". Mas como saber de fato o que a música pede? Como definir em termos de combinação de tambores e pratos (normalmente bumbo, caixa e chipô) o que é adequado para determinado som? Esta resposta certamente depende de vários fatores, dentre eles os relativos a cada estilo ou gênero musical. Ao final, penso que é uma decisão dos compositores do som. O fato é que, decorrido o processo de tentativa e erro, jogando com síncopas nos bumbos e caixas, brincando com subdivisões e *swing* no chipô, fica evidente para os músicos a sensação de quando o *groove* "encaixava". Levitin (2006, p. 166) define este momento como o equivalente musical a um livro que não conseguimos parar de ler. Quando uma música possui um bom *groove*, ela nos convida para um mundo sônico do qual não queremos sair. Embora tenhamos consciência do pulso, perdemos a noção do tempo externo.

Mais recentemente os projetos musicais aos quais venho participando me direcionaram à estética *Hip Hop*, estilo popular com diversas ramificações que emergiu nos Estados Unidos e que já é popularmente globalizado, com artistas e apreciadores em diversos países. De cara, o contato com gênero já possibilitou quebras de paradigma que sempre tive como definitivo em termos de *groove*: tendia a preferir os *grooves* gerados organicamente, com músicos tocando seus instrumentos. Neste universo acabo me deparando com levadas totalmente eletrônicas que definitivamente possuem os mesmos efeitos que as produzidas por bateristas e demais músicos. Mesmo algumas destas sendo totalmente "duras" a perfeitamente quantizadas em relação à alguma subdivisão (normalmente colcheias ou semicolcheias, com ou sem *swing*⁷).

Percebe-se logo, também, que os *loops*⁸ e *samples*⁹ são elementos chave deste estilo, ou seja, a repetição de pequenos trechos de sessão rítmica são os formadores da estética do estilo em termos de *groove*. No período de surgimento do estilo no final dos anos 1970, os loops eram extraídos de vinis de *Funk* e *Jazz* do final da década de 1960. Com a evolução tecnológica os sequenciadores foram sendo incorporados na produção das batidas, aumentando os recursos dos produtores. Hoje em dia os *softwares* de edição de áudio facilitaram e expandiram praticamente ao infinito as possibilidades de produção em termos de timbres e variações rítmicas. Observa-se uma busca de humanização do *groove* por parte dos produtores ao longo da evolução do estilo (conforme buscarei apresentar no trabalho) pela facilidade de manipulação dos sons em relação ao pulso e à métrica da música.

⁷ Parâmetro que indica distribuição e subdivisão de notas dentro de um pulso. Seu conceito será abordado mais adiante, no capítulo 2.

⁸ Em música, *loop* se refere a um pequeno trecho de som que, quando repetido diversas vezes, podem criar um ostinato rítmico.

⁹ *Sample* é o reuso de uma gravação em outra. Podem ser *sampleados* ritmos, melodias, falas, linhas de baixo, progressão de acordes, etc.

Dito isso, o objetivo deste trabalho é produzir e explorar os elementos formadores de *groove* através de uma prática musical coletiva espontânea (a chamada *jam session*), inspirado na linguagem e estética *Hip Hop*. Para tanto foram convidados dois músicos de apoio (um tecladista e um baixista). Foram realizadas quatro performances em diferentes tons e contrastantes entre si em termos de andamento. Após a gravação deste processo improvisatório os áudios foram divididos em pequenos trechos e editados com auxílio de *software*, de modo a construir uma estrutura musical comum em música popular, composta, por exemplo, por: introdução, verso, refrão, parte C e assim por diante. Portanto o objetivo não é apresentar músicas prontas e sim ideias musicais com potencial de se tornarem base ou estímulo para futuras composições. Então, além das montagens feitas por mim, também apresento um pacote de amostras dos áudios (popularmente chamado de *sample pack*) com as faixas de instrumentos isoladas para que outros produtores possam compor com este mesmo material sonoro¹⁰.

O trabalho está dividido em três capítulos: no capítulo 1, "De onde vem o *groove*?" apresento alguns referenciais teóricos sobre como é o processo de cognição do *groove*, relacionando aspectos físico corporais, socioculturais e de performance. Já no capítulo 2, "Para onde vai o *groove*?" elenco os principais parâmetros definidores de um *groove* dentro do contexto *Hip Hop* e estilos por eles influenciados. Busco construir uma linha do tempo breve e resumida que apresente as variações das batidas ao longo da evolução do estilo, com base na literatura disponível. No capítulo 3, "De que se alimenta o *groove*?" apresento os resultados das gravações e edições, fazendo relação com os parâmetros listados nos capítulos 2 e 3.

¹⁰ A partir da cultura do *sampleamento*, isto é, da ideia de serem usadas amostras de outras gravações nas produções, desenvolveu-se na indústria musical um mercado onde se vendem amostras de diversos instrumentos, desde os ritmos de bateria e outros instrumentos, gravados com perfeição em estúdios profissionais, até elementos como ruídos, *pads* e ambientações que dialogam com diferentes culturas. Esses "sample packs" são vendidos em pacotes cujos *samples* ou amostragens são organizados por estilo, andamento e tonalidade, podendo ser livremente dispostos pelo produtor para criar uma faixa, já contando, a partir da compra do *sample pack*, com a liberação de direitos para utilização em trabalhos derivados. Exemplos de *sample packs* podem ser encontrados em: <https://www.loopmasters.com> e <https://www.samplephonics.com>

1. DE ONDE VEM O GROOVE?

Conforme já mencionado, o termo *groove* carece de definição única e precisa na literatura. Existem, porém, duas frentes de estudo acerca do tema, conforme explica Michailowsky (2008, p. 32): "aqueles que o relacionam à repetição de pequenas estruturas de linguagem musical, e outros abordando seus efeitos na percepção do ouvinte e as conexões psíquicas e corporais consequentes.". À primeira, Keil (2004, p. 32), dá o nome de "groovologia", como sendo a abordagem dos *grooves*, sonoridades e consequentes com a música que os contém. Neste capítulo foco nas questões relativas à percepção do *groove*.

Witek et al (2014) trás uma primeira relação entre ritmo e *groove* como sendo uma qualidade musical associada com movimento corporal e dança, frequentemente presente nos estilos *Funk*, *Soul*, *Hip Hop* e *Dance Music*. Ainda segundo Witek, as razões pelas quais determinados tipos despertam prazer e vontade de se mexer ou dançar não são claras, mas as habilidades humanas de percepção rítmica recaem nos mecanismos de identificação da métrica, onde existe uma identificação de um pulso isócrono com alternância de batidas fortes e fracas, hierarquicamente agrupadas. Chama atenção ainda para o surgimento de pesquisas que apontam que a percepção rítmica promove atividades cerebrais na mesma região que envolve o sistema motor e de ação humanos (WIKET et alia, 2014, p. 2).

A sincronia do movimento ou dança com algum ritmo têm sido objeto de pesquisa ao longo dos anos. Uma das frentes de estudo trás o processo conhecido como *entrainment* (ou processo de sincronização adaptativa) como sendo fator decisivo ao ato de responder adequadamente a estímulos sonoros com estrutura rítmica recorrente. Este fenômeno possui uma definição e aplicação mais ampla do que apenas no campo da percepção e cognição musical. Trata-se de um processo adaptativo verificado também em outras espécies que não a humana. Conforme Santos (2016, p. 2) ressalta:

[...] o *entrainment* não é um fenômeno que atua na percepção apenas de modo intelectual e analítico, e também não é fruto somente da cultura humana, mas tem uma importância evolutiva, uma vez que integra nossos sistemas sensório-motores e nos prepara para uma ação adequada. No reino animal, é o *entrainment* quem prepara a presa para a fuga a partir da percepção sonora dos passos rápidos de um predador que se aproxima, permitindo que ela planeje estratégias de escape, assim como um jogador de futebol dribla os seus oponentes. (SANTOS, 2016, p. 2).

Apesar da verificação do *entrainment* enquanto processo biológico em outras espécies, a habilidade de sincronizar ações motoras a estímulos auditivos parece ser quase que uma exclusividade da raça humana. Este comportamento seria um refinamento biológico

manifestado na música e dança, a partir do qual conseguimos perceber hierarquia de acentos em pulsos isócronos (métrica) (SANTOS, 2016, p. 2).

Existem algumas teorias que buscam explicar o processo de *entrainment*, dentre elas a Teoria da Assistência Dinâmica (*Dynamic Attending Theory*), desenvolvida por Jones e outros colaboradores ao longo dos últimos anos (Danielsen, 2018, p.3). Segundo ela, a sincronia adaptativa “é auxiliada pela percepção de hierarquias métricas, as quais constituem um processamento dos níveis temporais subjacentes ao estímulo que, por sua vez, induz oscilações neurais correlatas.” (SANTOS, 2016, p. 5). Ou seja, uma espécie de ressonância neural é criada a partir de um estímulo rítmico periódico externo. Santos (2016) ainda ressalta que esta teoria iniciou com experimentos comportamentais, porém vem sendo fortalecida por sua comprovação através de pesquisas com sinais de Eletroencefalograma.

A teoria, portanto, parte dos pressupostos: de que existem mecanismos de oscilações internas no espectador; e que eventos rítmicos externos conduzem estes a se sincronizarem (DANIELSEN, 2018, p.4). O fato de já haver um mecanismo oscilatório prévio explica a geração de expectativa ao ouvirmos determinado ritmo e sua métrica. Qualquer quebra de periodicidade do estímulo externo demanda ajustes de sincronização interna, o que pode ser benéfico para a retomada de atenção e foco do ouvinte à música.

Com base nos pontos de vistas “groovológicos” – que serão abordados no próximo capítulo, dentro de um contexto específico – e perceptivos, Michailowsky (2008, p. 34) sugere uma tentativa de definição sintética de *groove*, como sendo:

(...) o *groove* é uma pequena estrutura musical, executada por um instrumentista ou sequenciada por uma máquina, geralmente composta por duas ou mais linhas instrumentais intercaladas no arranjo, com feições primordialmente rítmicas, mas também com espaço para componentes harmônicos ou mesmo melódicos, contendo discrepâncias de altura e intensidade ou não. Executados repetitivamente, esses elementos exercem uma força propulsora e permitem uma forte conexão psíquica e corporal do ouvinte com a música. (MICHAILOWSKY, 2008, p. 34).

Vijay Iyer, no vídeo *Why Might Music Exist?* vai além da análise puramente neurocientífica na tentativa do entendimento do processo de cognição musical. Para ele, mente e corpo trabalham de forma conjunta neste processo. São inseparáveis e se retroalimentam. É através do corpo que produzimos ou reagimos à música (ato de tocar, cantar, dançar, bater palmas etc.), ou seja, a cognição é estruturada pelo corpo e os fatores que o circundam. Cada cultura “constrói” o corpo humano diferentemente. O papel do corpo em diversas músicas do mundo se torna claro quando observamos a função que a música e a dança assumem nesta cultura. Ou seja, a cognição musical depende de fatores físicos e

socioculturais (VIJAY IYER, 2002, p. 388). Esta forma de observar estes eventos é chamada de teoria da Cognição Incorporada (*Embodied Cognition*).

De fato, não podemos ignorar os fatores levantados por Iyer quando esperamos determinadas reações de pessoas ao ouvir música ou perceber *groove*. Nossas predileções musicais estão condicionadas à sociedade em que vivemos. Pensando em percepção musical e de *groove* como sendo o despertar da vontade de se mexer ao ouvir determinado som, ou a sensação de transe ao se fazer música, devemos fazer a relação de como cada cultura relaciona corpo e som.

Do ponto de vista de quem faz música em conjunto, caso deste trabalho, cabe fazer uma relação entre a interação dos músicos participantes da gravação. Aqui o *groove* e a performance são dois fatores que se trabalham conjuntamente para o resultado musical. Pensando, de modo geral, em performance como sendo a qualidade com a qual o músico executa sua parte levando em consideração suas habilidades técnicas, expressividade e interpretação. E *groove* como sendo os parâmetros rítmicos consistentes e que facilmente induzem movimento. A entrega técnica e expressiva é primordial para gerar *groove* em um primeiro momento. Por outro lado, a sensação de *groove* pode ampliar a qualidade da performance, criando uma sensação de energia que mantém ou amplifica a entrega inicial.

Tais parâmetros tão comuns em música popular não podem ser percebidos pela escrita tradicional e estão ligados à realização da música. Um método de análise próprio deve ser empregado para avaliar a sua estética. Stederoth (2017, p. 170) sugere a adoção de três categorias de análise para música popular: *sound*, *groove* e performance.

Sound diz respeito a todos os componentes que definem o som da banda. Leva em consideração se os instrumentos apresentam uma harmonia uníssona em conjunto e individualmente, se a banda tem um som de base contínuo e qual qualidade pode ser atribuída a esse: melancólico e abafado ou transparente e impressionante, por exemplo. (STEDEROTH, 2017, p. 170). Neste parâmetro também são levadas em consideração as questões de estúdio (para performances gravadas), divididas entre componentes espaciais (panorama, profundidade e volume), temporais (diferença de volume entre passagens e partes) e cor (sonoridade característica de um instrumento) (STEDEROTH, 2017, p. 177).

O âmbito *groove* refere-se aos elementos diversos pelos quais a rítmica é transmitida ao ouvinte (STEDEROTH, 2017, p. 170). Para o autor, elencar parâmetros claros de análise de *groove* é mais complicada (de maneira semelhante a feita com o *sound*), pois se trata de uma área que ainda precisa ser esclarecida fenomenologicamente, então lista apenas algumas indicações:

[...] a transparência de um *groove* depende também do modo como se dá a relação entre as possibilidades do *groove* e uma boa configuração do *sound*. Além disso, pode-se afirmar que o *groove* está também relacionado com os acentos que têm de ser bem adotados entre si para não se anular mutuamente. Assim o *groove* se torna variado e interessante, graças a essa configuração dos acentos no arranjo. No que diz respeito ao *groove* dos componentes individuais, os instrumentos, está em primeiro plano o modo de tocar, ou seja, a respectiva frase musical. (STEDEROTH, 2017, p. 183).

Por fim temos o âmbito performance. O autor sugere uma divisão em três categorias para análise desse fator. Em primeiro aparece a performance de cada um dos atores, que leva em consideração fatores como a condição física e psíquica dos atores, o clima do ambiente onde a performance está sendo executada o nível de ensaio, a relação dos atores com seu equipamento etc. Por segundo temos a performance interna da banda que depende do modo como são registradas, recebidas e levadas adiante intervenções espontâneas e variações. Essas variações que acontecem espontaneamente – quando não afetam o fluxo da música – são as que transformam uma performance de música popular em divertida e animada (STEDEROTH, 2017, p. 185). O último parâmetro diz respeito à performance externa, ou seja, a relação entre banda e público. Aqui se ressalta a transferência de estímulo da banda para o público, que vibra e devolve a energia transferida, num processo que se retroalimenta (STEDEROTH, 2017, p. 186).

Apesar da divisão sugerida, é importante ressaltar que os fatores acontecem de forma combinadas, tem influência mútua e tem validade para música performada (e não escrita). Uma boa equalização do som para uma situação de música ao vivo (que estaria relacionado com o fator *sound*) tem influência direta na boa performance da banda, que favorece a geração de *groove*, que engaja a plateia, que responde vibrando e amplifica a entrega dos músicos à performance e assim por diante.

Auslander (2004) trás contribuições para o entendimento de performance em música popular partindo do ponto de vista de quem a performa, embora não ignore o papel da plateia. Para ele é importante discutir “os significados que eles (os músicos) criam através de suas performances e os meios que eles usam para criá-los” (AUSLANDER, 2004, p. 3)¹¹. Portanto ele sugere uma aproximação das análises musicais e de performance, que levem em consideração as particularidades dos movimentos físicos, gestos, figurinos, expressões faciais e vocais além da música em si (AUSLANDER, 2004, p. 3).

Avançando nessa ideia, Auslander (2004, p.6) sugere uma análise de música popular que entende seus artistas como assumindo algum papel durante a realização de performance.

¹¹ Originalmente no artigo: “the meanings they create through their performances and the means they use to create them.” (AUSLANDER, 2004, P.3).

Ou seja, essa não é ditada apenas pela manifestação criada a partir da própria experiência (*real person*). Incorporamos algum grau de atuação em cada performance, que pode ser moderado (*performance persona*) até a formação de um personagem (*character*). Essas três categorias listadas por ele, citadas entre parênteses, podem ocorrer de forma simultânea e os limites entre uma e outra não são facilmente decifráveis.

Todos esses elementos são verificados em performances ao vivo. No entanto, gravações são um meio importante de consumo de música popular, através das plataformas de *streaming*, rádio etc. Apesar de não darem conta de transmitir todos os itens listados acima, elas podem ser usadas como objeto de análise, pois, apesar da ausência física do performer, os ouvintes não percebem o registro como não incorporado. Ou seja, ao ouvir uma música gravada respondemos nos movendo, dançando junto ou simulando instrumentos com gestos, o que sugere que percebemos os gestos corporais codificados no som, que demandam uma resposta corporal. Complementarmente, essa percepção também está ligada com as várias formas de conhecimento cultural. Gêneros musicais específicos induzem respostas correspondentes às suas próprias convenções, estilo de performance e artistas (AUSLANDER, 2004, p. 5).

Essas óticas de análise que são normalmente aplicadas à prática de teatro ajudam a compreender a sinergia que ocorre ao se fazer e ouvir música (gravada ou ao vivo). Incorporar um “papel” no momento da performance tem muito a ver com a entrega e a interpretação musical, o que, sem dúvida, são fatores decisivos para geração e percepção de *groove*.

Nesse capítulo busquei explorar os fatores físicos e socioculturais que contribuem para o *groove*, dentro do contexto da música popular. Desde o ponto de vista neurocientífico, abordado pelo processo de *entrainment* até os estudos da performance, tão pertinentes quando se trata de análise de música popular. Como podemos observar, é um assunto complexo que exige diversos pontos de vistas com o intuito de direcionar para uma definição. No próximo capítulo apresento os aspectos técnicos ligados à “groovologia”, dentro do contexto de produções de *Hip Hop*, enfoque estilístico deste trabalho.

2. PARA ONDE VAI O GROOVE?

Impossível abordar o tema de composição de beats em *Hip Hop* sem fazer um paralelo com o desenvolvimento da tecnologia, ainda que de forma breve. O surgimento de novas tecnologias foi primordial para a estética que o estilo se direcionou.

A história inicia nos anos 1970, em Nova Iorque, onde o *Hip Hop* estava emergindo como uma nova manifestação cultural e estilo musical. Além da parte musical, composta pelo *rap* (rima) e pelo *DJ* (produtor da base musical com toca discos, na época), dança (*break dancing*) e grafite completam os elementos chave do estilo como um todo. O surgimento se dá em festas afroamericanas no bairro *Bronx*. Nestas festas os *DJs* usavam dois toca discos (com a mesma música) e um *mixer* para conseguir produzir um *loop* da mesma levada, sobre as quais se sobrepunha as rimas e os demais elementos. A estes trechos de som se dá o nome de *breaks*: pequenos trechos de músicas, normalmente de *jazz* ou *funk*, extraídas de vinis com um ritmo marcante de bateria/percussão. Artistas como *Grandmaster Flash* e *Afrika Bambaataa* foram os precursores deste estilo, criando *loops* através de toca discos, para grupos de *rap* que eles faziam parte e definindo a estética de composição no *Hip Hop* (D'ERRICO, 2011, p. 7).

O gênero só conseguiu, de fato, sua popularização a partir do final dos anos 70, quando ele entrou na fase chamada de *Old School Hip Hop*. Este período é caracterizado pela forte influência da era Disco, com letras direcionadas à festas. Em meados dos anos 80 entra no período *New School Hip Hop*, marcado pelo som mais eletrônico (com surgimento e acessibilidade das *drum machines*) e com letras já com temáticas sociopolíticas. Em 1986 já entramos na chamada *Golden Age Hip Hop*, período de bastante inovação e ramificação do estilo, com letras de temáticas variadas e diversas fusões com outros estilos.¹²

Um exemplo de trecho que foi bastante utilizado em produções de *Hip Hop* e alguns estilos derivados veio da música *Amen, Brother* da banda *The Winstons*, gravado em 1969, conforme explica Dr. *Jason Hockman* no vídeo *Breakbeat Deconstruction: from hip hop to drum and bass and beyond*. Trata-se de quatro compassos (4/4) em que os instrumentistas param de tocar, deixando somente a bateria. O baterista *Gregory Coleman* mantém o ritmo original por dois compassos e, no terceiro e quarto compasso, ele cria síncofes deslocando a caixa, conforme transcrição na figura 1, abaixo.

¹² Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Hip_hop_music#1997–2006: Bling_era.



Figura 1: Transcrição da levada de bateria da música *Amen, Brother*. Transcrito pelo autor.

Outro exemplo citado no vídeo que também é considerado um dos ritmos mais sampleados vem da música *Funky Drummer* de *James Brown*, também gravada em 1969. Da mesma forma, o trecho em questão é composto por oito compassos (4/4) em que fica somente a levada de bateria executada pelo *Clyde Stubblefield* e o *James Brown* faz algumas intervenções (figura 2).

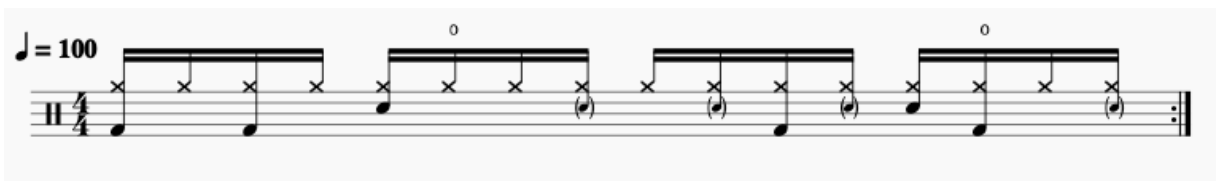


Figura 2: Transcrição da levada de bateria da música *Funky Drummer*. Transcrito pelo autor.

Como podemos ver nos exemplos anteriores, os componentes básicos para geração de ritmo dentro do *Hip Hop* são: bumbo, caixa e chipô (ou elementos eletrônicos/*samples* que cumprem esta mesma função, de acordo com cada região de frequências graves, médios e agudos). A fórmula de compasso é majoritariamente quaternária, com as caixas marcando os tempos 2 e 4. Os bumbos apresentam mais variações e síncopas, tendo seu padrão básico ultrapassando a barra de compasso e chipô, normalmente, demarca a subdivisão e o *swing* em questão. (DÖGER, 2021, p. 7).

Além da periodicidade e do equilíbrio da distribuição de frequências (graves e agudas) intercaladas nos compassos, a maneira como o *beat* é reproduzido tem influência direta no *groove*. Podemos elencar alguns fatores que são determinantes para um ritmo "soar bem": a quantização das notas no tempo; a presença ou não de síncopas; *swing* e subdivisão; o equilíbrio entre as dinâmicas das peças (bumbo, caixa e chipô); e a escolha de timbres utilizados.

Os primeiros *loops* utilizados nas primeiras produções do estilo, que englobaria o período de 1970 até aproximadamente 1983, eram trechos retirados diretamente dos vinis de *funk* ou *jazz* das décadas de 1960 e 1970, majoritariamente. Portanto, as células rítmicas já estavam "prontas", gravadas pelos bateristas da época. A partir da década de 1980, com o surgimento das *drum machines*, os produtores passaram a integrar estes aparelhos aos seus sets, modificando e determinando a nova estética do estilo.

As primeiras *drum machines* (Roland TR 808¹³, figura 3) permitiam a produção de *beats* quantizados no tempo, ou seja, as notas eram colocadas automaticamente em uma subdivisão (semicolcheias, por exemplo). Isso resultava em um som com características "ultra-mecânicas", ou pouco humanas, cuja sonoridade era considerada como padrão de produtores de hip-hop "comerciais", conforme explica D'Errico (2011, p. 55).



Figura 3: Roland - TR 808¹⁴.

O surgimento e evolução de novos *hardwares* de produção (Akai MPC) permitiu que os produtores explorassem novas (ou nenhuma) possibilidade de quantização, criando uma possibilidade de som mais "viva". Os Akai MPC 60 possuíam uma resolução de 96 partes por semínima para posicionamento dos *samples*, enquanto os Akai MPC 4000 (figura 4) possuíam 960 partes, o que praticamente libertou os produtores de uma quantização forçada ou "mecânica" (D'ERRICO, 2011, p. 56). Isto possibilitou que os sons pudessem ser alocados

¹³ No site <https://io808.com/> é possível criar ritmos e explorar seus recursos com a versão *online* da Roland TR 808.

¹⁴Fonte: <https://www.musicradar.com/news/a-short-history-of-the-drum-machine#:~:text=The%20Rhythmicon%2C%20invented%20and%20developed,the%20world%27s%20first%20drum%20machine>

não precisamente quantizado em relação ao *grid*, mas alguns milissegundos antes ou depois desta posição "ideal", de certa forma simulando as nuances de uma execução humana. A estes milissegundos em que um som é reproduzido antes ou depois do seu "lugar correto" se dá o nome de *microtiming*. Ele é um parâmetro muito importante na formação do *groove*, pois dá um caráter mais natural ao ritmo (D'ERRICO, 2011, p. 59) e é considerado como ponto chave para criar a tensão rítmica necessária e evocar a sensação de *groove* (DAVIES et al, 2013, p. 499). Iyer (2002, p. 398) acrescenta que a articulação destes pequenos desvios em relação ao pulso isócrono, pode criar uma variedade de qualidades rítmicas, acentos ou sensações. Portanto estes pequenos desvios acabam se tornando tão importante quanto o pulso em si e, quando combinados com os demais elementos, são determinantes para a sensação que a música transmite. Em suma, pode-se assumir que as variações de *microtiming* em músicas estruturadas sobre *groove* tem função de destacar aspectos estruturais do material musical e cumprem uma função estética (IYER, 2002, p. 400).



Figura 4: Akai MPC 4000 (fonte: <https://www.mpc-forums.com/viewtopic.php?f=2&t=181226>)

Döger (2021), em sua tese, fez uma análise de 39 beats de produções feitas de 1984 a 2019, buscando um resultado objetivo em termos de variação de *groove* nas baterias de *hip hop* ao longo do tempo. Ele retirou trechos de dois compassos de *beats* considerados inovadores ao seu tempo de produção, com caixas marcando os tempos 2 e 4 e chipô tocado em colcheia. Através do software *Ableton Live 11*, ele gerou o equivalente em MIDI às *tracks* dos trechos escolhidos. A partir daí, fez uma análise da distribuição das notas em função do

grid, observando o quanto os bumbos, caixas e chipô estavam deslocados em função da posição quantizada (*microtiming*). Quanto maior o *microtiming*, maior o parâmetro que ele definiu como "Percentual de Groove" (*Groove-Ratio*). O que ele observou foi um aumento neste parâmetro ao longo do tempo, através de análise gráfica Percentual de Groove x Ano.

Adam Neely ilustra no vídeo "*How to Play Music With a Drunk Feel*"¹⁵ como os produtores deslocam os sons, já com auxílio de *softwares* de edição de áudio, em relação ao *grid* para buscar determinadas sonoridades. Ele também mostra como os músicos vêm explorando estas características pensando em diferentes subdivisões, tais como quintinas, septinas etc.

Davies (et al, 2013) estudou de maneira experimental se a presença de *microtiming* facilita de fato a formação do *groove*. Para tanto, eles criaram um ambiente propício e controlado para entender como as variações do *microtiming* influenciam na percepção do *groove* por parte dos participantes. Para explorar esses efeitos de maneira objetiva, eles partiram de variações em três parâmetros: estilo musical, estilo e magnitude do *microtiming*.¹⁶

Os estilos musicais escolhidos foram samba, *funk* e *jazz*, pelo fato de já haver estudos que examinam as variações e influências dessa variável dentro deles. Para o samba foram usados como base as pesquisas de Varela et al (2011), que avaliou as variações de *microtiming* em uma ampla gama de trechos de músicas neste estilo. Para o *funk* foram utilizados os estudos de Freeman & Lacey (2002), Stewart (2000), McGuinness (2005) e Greenwald (2002), que fizeram suas análises sobre os oito compassos do *break* de *Funky Drummer* do James Brown, anteriormente citado. Já para o *jazz*, tomaram por base as pesquisas de Friberg & Sundström (2002) e Waadeland (2001), que avaliaram as variações de *microtiming* no padrão de *swing*. Com o auxílio de um software de sequenciador MIDI, eles construíram as células rítmicas específicas de cada estilo, com seus respectivos instrumentos de percussão, e fizeram as variações de *microtiming* (sem magnitude; variação muito pequena para ser notada; quantidade dentro da expectativa de cada estilo; e exagerada¹⁷). A partir disso, colheram relatos de dois grupos de participantes: ouvintes leigos e musicalmente treinados, de idades variadas e de ambos os sexos. Foi considerada como "dentro da expectativa", para fins de análise de resultado, a quantidade ideal de *microtiming*. A que evocaria mais sensação de *groove*, com base nos estudos encontrados na literatura. Os resultados, no entanto, não conseguiram apontar para uma relação direta entre presença de *microtiming* e *groove* principalmente entre os participantes leigos. Muitas vezes as levadas

¹⁵ YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=9MzKx0fKq5o>>

¹⁶ Originalmente no artigo: *music style, microtiming style e microtiming magnitude*.

¹⁷ Originalmente no artigo: *deadpan (zero magnitude), understated microtiming (too small to be noticeable), microtiming at the expected magnitude per music style, and exaggerated microtiming (twice the expected magnitude)*.

totalmente quantizadas foram, de certa forma, "preferidas" às que continham micro variações de tempo. Eles elencam alguns fatores que podem estar relacionados a este resultado, dentre eles o excesso de repetição das levadas e a falta de entendimento do procedimento de análise. O fato do estudo não ser conclusivo realça a difícil objetificação do *groove* em termos de parâmetros técnicos.

Wiket (et al, 2014) estudaram os efeitos da síncopa na formação do *groove* e buscam uma conexão entre esta e a vontade de se mexer e a sensação de prazer ou deleite ao ouvir músicas. Eles definem síncopa como sendo um evento rítmico que quebra a expectativa métrica do ouvinte. A métrica sendo uma sequência de pulsos isocronos que podem ser hierarquicamente diferenciados de acordo com alternância de acentos (WIKET et al, 2014, p. 2)¹⁸. Eles partem do pressuposto que existiria um ponto ótimo entre a presença de síncopas nas levadas e o despertar do desejo de movimento e deleite. Como os movimentos corporais estão associados inicialmente à métrica nas músicas formadas por *groove*, é provável que o desejo de movimento seja maximizado por ritmos sincopados que otimizem a sincronização deste com o sistema sensorial e motor.¹⁹

A pesquisa foi feita através de questionário *online* onde os participantes, de diversas idades e nacionalidades, eram convidados a responder uma série de questões envolvendo levadas de bateria com variados graus de síncopa, relatando quanto os *grooves* despertavam a vontade de movimento e prazer. Também levou em consideração as bagagens musicais dos participantes e a familiaridade destes com os estilos. Cinquenta levadas de bateria foram utilizadas contendo dois compassos 4/4, a 120 batidas por minuto. Elas continham variações rítmicas de bumbo e caixa, sob uma base fixa de chipês em colcheias. Trinta e quatro delas foram transcritas de músicas existentes, duas foram transcritas do banco de dados do *software* utilizado (*Garageband 5.1*) e as outras quatorze foram criadas para aumentar a gama de síncopa. Após a execução de cada levada os participantes eram convidados a responder duas perguntas relacionadas ao desejo de se mexer e ao prazer envolvido ao escutar cada ritmo. De maneira geral, através das análises estatísticas, o estudo sustentou a hipótese de um ponto ótimo para a presença de síncopas e o despertar de prazer e desejo de se movimentar ao ouvir determinados ritmos.

Outro ponto a ser considerado na geração do *groove* é a razão de *swing*, definido por Frane (2017, p. 291) como sendo o atraso sistemático de divisões pares em um pulso²⁰. Ou

¹⁸ "[...] *metre in music forms nested levels of isochronous pulses that can be hierarchically differentiated based on their accentual salience.*". (WIKET et al, 2014, p. 2).

¹⁹ "*Since the body-movements associated with groove-based music are primarily entrained to the metre, it is likely that the desire to move is maximised by syncopated rhythms that optimise such sensorimotor synchronisation.*". (WIKET et al, 2014, p. 2).

²⁰ "*Swing is a systematic delay of even-numbered divisions in a pulse.*". (FRANE, 2017, p. 291).

seja, se dividirmos um pulso em duas notas, tocarmos a primeira delas sempre no pulso subsequente e atrasarmos sistematicamente a segunda nota, temos o chamado *swing*. Normalmente ele acontece a uma razão: 1:1, 2:1 e 3:1. A primeira indica que as duas notas possuem a mesma duração. A segunda indica que a primeira nota possui o dobro da duração da segunda, então estamos dividindo o pulso em três partes. A terceira indica que a primeira nota possui o triplo da duração da segunda, portanto o pulso está dividido em quatro partes. A figura 5, abaixo, ilustra essa divisão.

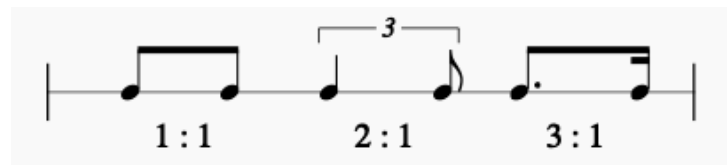


Figura 5: Como teoricamente seriam tocadas duas colcheias às razões de swing 1:1, 2:1 e 3:1.

À parte desta ilustração, o efeito perceptivo do swing na formação do *groove* é de difícil descrição, sem recair em linguagem figurativa. Conforme Frane (2017, p. 291) cita: *swing* pode transformar a música em menos mecânica e mais orgânica. Pode "empurrar" a música para frente e pode inspirar as pessoas a se mexerem.²¹ Iyer (2002, p. 404) ainda destaca o *swing* como sendo uma característica individual dos musicistas. Alguns preferem algumas razões específicas e as manipulam como bem entendem o que, de certa forma, se torna uma marca registrada de suas personalidades musicais.

De fato, esse parâmetro é bastante importante, visto que as *drum machines* já permitiam variação desse. Quando partimos para performances orgânicas, penso que essas distâncias entre as notas acabam variando às vezes até dentro da própria música.

Enfim, esse capítulo trouxe alguns detalhes mais técnicos sobre como o *groove* é "formado". Ainda poderia chamar atenção para o equilíbrio entre as dinâmicas das peças (bumbo, caixa e chipô); e a escolha de timbres utilizados. Ambos os parâmetros variam bastante de estilo para estilo. Cada gênero possui suas gamas de frequências protagonistas e coadjuvantes, como por exemplo as escolas de samba com todo peso dos surdos de primeira e segunda; e o *jazz* com a levada marcante do prato de condução. Neste trabalho busca-se uma estética de *loops*, com inspiração no *Hip Hop*, portanto com levadas com bumbo e caixas marcantes.

²¹ "Loosely speaking, swing can make rhythms sound less mechanical and more organic, and has been described as creating a sense of "forward propulsion" that helps music to "groove" and inspire movement in the listener." (FRANE, 2017, p. 291).

Quanto aos timbres, muito foi explorado desde o surgimento do estilo e, nos dias de hoje com a facilidade de acesso e o desenvolvimento dos *softwares* de edição de áudio, as possibilidades são infinitas. Pode-se gravar, samplear, manipular diversos parâmetros e somar diversos sons para atingir a sonoridade desejada. No fim das contas trata-se de uma decisão do compositor.

Todos os pontos aqui elencados são levados em conta nas práticas musicais coletivas, apresentadas no próximo capítulo. Sabe-se, no entanto, que eles por si só não garantem eficácia do som em termos de *groove*, mas a consciência deles contribui para o somatório final na hora de fazer música, junto com momento, a interpretação, a entrega, a interação, etc.

3. DE QUE SE ALIMENTA O GROOVE?

Tendo em mente as considerações nos capítulos anteriores, aqui busco explorá-las através de uma prática musical coletiva espontânea (*jam session*). Também buscarei fazer algumas análises inspiradas nos conceitos apresentados no capítulo 1, com a intenção de não só apresentar os aspectos técnicos, mas também dar uma ideia de qual sensação a música final passa. Cada *jam*, então, recebeu adjetivos que buscaram colocar o ouvinte no ambiente e no temperamento em que ela foi concebida. Reserva-se ao ouvinte, no entanto, o direito de discordar ou contestar os adjetivos sugeridos, visto que a caracterização de músicas é bastante subjetiva e particular. Como as *jams* tem uma característica mais estática em termos de harmonia e variações melódicas, entendo que texto e mapa do arranjo (apresentados ao final de cada descrição) transmitem mais as características das músicas do que transcrições em forma de partitura.

Os mapas dos arranjos (figuras 8, 9, 10 e 11) foram feitos de modo a apresentar o que acontece em cada seção da música, além de indicar os tons e os andamentos. São compostos por textos e elementos da escrita musical tradicional, tais como fórmula de compasso, figuras musicais, barras de compasso simples e ritornelo, fermata etc. Abaixo de cada seção está indicada sua duração em número de compassos. Também estão indicadas as minutagens de trocas de seções nas *jams* 1, 2 e 3, sobre as barras de compasso. Na *jam* #4 se omitiu essa informação em função de suas repetições. As setas indicam que o instrumento segue executando a mesma levada até que um novo texto indique mudança. Complementarmente é apresentado o que, de maneira geral, cada instrumento está executando.

Além da bateria, performada por mim, foram convidados os músicos Lucas Brunnet (teclado e sintetizador) e Arthur Leirias Dias (baixo, mixagem e masterização), garantindo uma textura sonora formada por essas camadas sonoras. A escolha levou em consideração a afinidade, pois trata-se de músicos e amigos com quem já tive a oportunidade de tocar, além de termos referências musicais semelhantes. Fato que, a meu ver, são facilitadores para o objetivo do trabalho.

A gravação foi feita em cerca de 5 horas de estúdio e sem ensaio prévio, considerando montagem dos instrumentos, microfonação da bateria e gravação efetiva. Foram enviadas previamente algumas referências musicais de performances de bandas ou artistas influenciados pelo *Hip Hop* que fazem o uso de bases total ou predominantemente executadas por musicistas, com poucos elementos eletrônicos programados. Para manter “fiel” às características do estilo, optei por um *kit* de bateria com peças semelhantes às observadas no capítulo 2, formado por bumbo, caixa aguda, caixa grave, chipô, prato de

ataque e um prato *stack* (conjunto de dois pratos de diferentes tamanhos colocados um sobre o outro). Os três participantes estavam monitorados com vias de fones individuais, ou seja, nenhum amplificador ou caixa de som estava ligada no momento da gravação. Ainda assim, a disposição dos instrumentos permitia um contato visual, o que facilitava a comunicação e interação durante a prática. As figuras 6 e 7 abaixo ilustram o *kit* de bateria utilizado, bem como a disposição dos músicos durante a performance.

A partir disso foram realizadas quatro performances com durações que variaram de 5 a 12 minutos, aproximadamente. Algumas definições foram previamente tomadas, tais como tom, andamento, algum motivo rítmico ou melódico, bem como alguma parte contrastante (chamada comumente de “B”) com objetivo de dar algum direcionamento para a execução. Os finais dos sons foram todos espontâneos, normalmente guiado por algum motivo rítmico produzido por um dos músicos que já induzia ao término do improviso.

As performances foram realizadas sem metrônomo, outra com metrônomo e trilha de percussão previamente programada e outras duas com metrônomo, as quais será indicado nas descrições a seguir. Este tipo de prática costuma ser bastante linear, ou seja, a música vai tomando rumos desconhecidos e espontâneos conforme as ideias musicais vão se combinando.



Figura 6: *Kit* de bateria utilizado nas gravações.

Difícilmente foi percebido a retomada do tema inicial ao final de cada prática. Portanto, para construir uma estrutura musical comum em música popular, composta por introdução, verso, refrão, parte C e assim por diante, os áudios foram recortados e editados com auxílio de *software*, o que levou cerca de três horas por faixa. Ou seja, algumas ideias

musicais que surgiram foram colocadas em *loop* ou sobreposta em outro momento da música com a finalidade de valorização, de fortalecimento da estrutura e de quebra de expectativa. As versões finais foram mixadas com a ideia de criar uma imagem urbana, com o uso de compressões e distorções nos instrumentos, com grau de aplicação variado, dependendo da música.



Figura 7: registro fotográfico do momento da gravação da *jam session*.

Conforme já mencionado, a ideia não é apresentar músicas prontas e sim ideias musicais com potencial de se tornarem base ou estímulo para futuras canções. Para tanto estão disponibilizados, além das performances editadas, os arquivos de amostras de algumas sessões características de cada som. Sugere-se que as versões editadas completas sejam ouvidas para reconhecimento dos sons e timbres, antes do uso dos *sample packs*, cuja organização dos áudios nos respectivos diretórios está apresentada no Anexo A. Os próximos subcapítulos apresentam as performances por ordem de execução, com comentários a respeito das versões já editadas das *jams*.

3.1 *Jam Session* #1

Esta performance foi a primeira da sessão de gravação. Foi feita de forma livre, sem marcação de andamento com metrônomo, portanto podem ser percebidas leves oscilações de andamento, que ao final ficou em torno de 106 bpm. Ao início da prática foi definido o tom de Sol menor. Teve duração total 7 minutos e 51 segundos, sendo transformada em 3 minutos e 21 segundos após recortes e edição. O estímulo inicial da *jam session* partiu da bateria com

uma levada de um compasso. As subdivisões no chipô marcam a intenção de *swing* do som. Após alguns compassos de bateria livre, o baixo inicia sua linha respondendo a esta intenção. Aos poucos vai entrando o teclado soltando os acordes a cada dois compassos e trazendo novas ideias ao improviso. A parte “A” foi definida em função do movimento harmônico do piano elétrico, que mantém o acorde de Sol Menor e faz um caminho cromático descendente da 7ª menor, passando pela 13ª até chegar a 13ª bemol a cada dois compassos, finalizando a ideia musical com um arpejo sobre o acorde de Gm7.

Ainda na parte “A”, aparece um sintetizador com *delay* (efeito que reproduz o fenômeno de eco) fazendo arpejos, somando-se à textura inicial. Na parte “B” sai o sintetizador e o piano elétrico mantém o mesmo motivo, porém trocando de acorde a cada compasso. Nesta seção a bateria acrescenta um toque na caixa grave (no contratempo do quarto tempo de cada compasso) modificando levemente a levada inicial, com o objetivo de quebra de expectativa. Essa se prolonga para a próxima parte da música, que chamei de “B” por manter as características da seção anterior, mas com adição dos arpejos com *delay* do sintetizador.

A partir daí a música se encaminha para parte chamada “PONTE”, onde ocorre a primeira variação significativa da linha de baixo, que faz improvisos na sua região mais aguda. A bateria passa a fazer uma levada reta, com marcação dos tempos do compasso. O sintetizador completa a textura com notas longas conduzindo para a parte “C”, que é marcada pelas melodias descendentes, que iniciam com mais espaço e depois ficam mais densas nesse mesmo instrumento. O baixo retoma a levada da seção “A”, assim como a bateria, porém essa com adição de caixas sincopadas. O teclado preenche o ambiente com um timbre de *strings* contínuo que se prolonga até o final do som, cujo motivo rítmico é chamado pelo sintetizador. Aos poucos os demais instrumentos vão marcando com cada vez mais vigor a figura musical sugerida, até que a música encerra. A figura 8 ilustra a organização do arranjo.

Caracterizo essa música, de modo geral, como sendo a mais misteriosa dentre todas desse trabalho, devido ao contraste entre as linhas enérgicas e marcadas do baixo e da bateria e do ambiente espacial e psicodélico criado pelas intervenções dos teclados e sintetizadores com seus acordes e arpejos soltos, timbres e *delays*. A mix final realça esse contraste, com um ambiente mais limpo e orgânico explorando som de sala. Em relação à dinâmica, a música é relativamente linear, talvez pelo fato de a *jam* não ter sido feita com marcação de metrônomo, fazendo com que a atenção no momento da performance se volte para manutenção do andamento. Fato que pode explicar em parte as variações mais sutis das linhas de baixo e bateria. A variação entre as partes se dá mais pela troca de instrumentação.

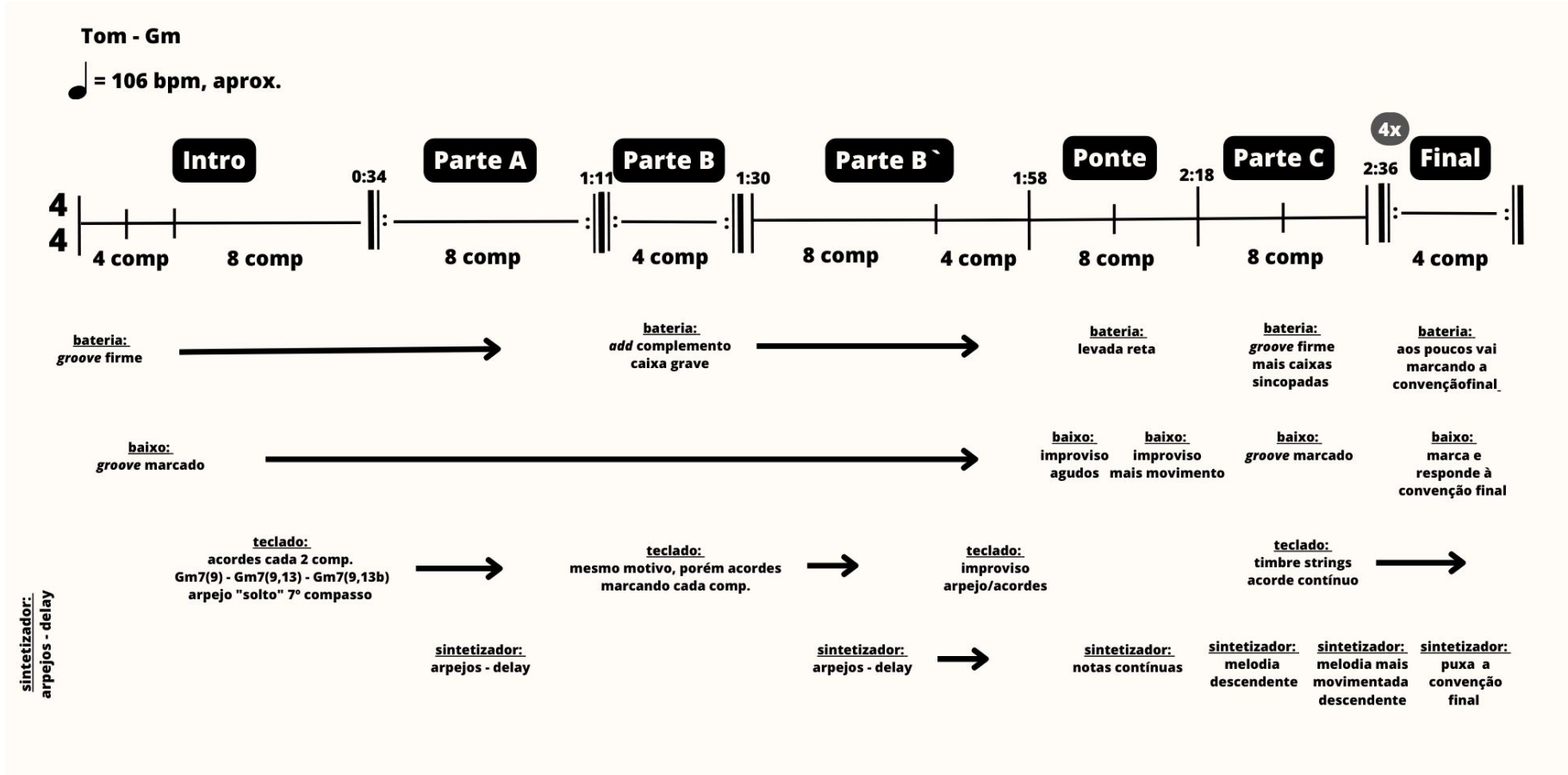


Figura 8: Mapa resumido do arranjo da Jam#1 editada.

3.2 Jam Session #2

Diferentemente das demais *jams*, essa foi feita sobre uma base de percussão pré-programada dentro de um estilo latino/caribenho, pelas figuras rítmicas e instrumentos que a compõe (congas, *shakers* e alguns sons de palmas), ditando o temperamento da performance. O padrão de um compasso da trilha pode ter sido um dos fatores responsáveis pela sua duração mais curta dentre todas: 5 minutos e 10 segundos de prática, que foram transformados em 2 minutos e 45 segundos após recortes e edições.

Iniciando com a percussão programada a bateria faz mais uma marcação de tempo, com levada reta marcando os tempos do compasso e se adequando à taxa de *swing* contida na trilha. O baixo inicia sua levada com uma frase de pergunta e resposta em semicolcheia. Marcando o início da parte “A”, aparece o piano com um motivo rítmico e uma cadência harmônica de dois compassos no tom de Am (conforme apresentado na figura 9, na página seguir), quando o baixo executa um padrão semelhante ao anterior, porém com mais notas. A bateria mantém o ritmo marcado, no entanto é percebido em alguns momentos uma leve antecipação (*microtiming*) da caixa em relação ao chipô, buscadas de forma intencional no momento da *jam*, de modo a criar uma pequena tensão e reforçar a sensação de *groove*.

Na parte “B” entra o timbre de cordas (*strings*) marcando uma figura rítmica que é ressaltada pelo baixo e pelo bumbo da bateria. A trilha de percussão foi retirada por quatro compassos e retomada de modo a valorizar sua presença. As duas partes repetem na mesma extensão, quando chegamos à parte “C”. Nesta seção a bateria baixa a dinâmica e o baixo marca as figuras rítmicas iguais às da sessão anterior. Aos poucos vai entrando o teclado com timbre de *strings* que se estende até o final do som, quando o piano sugere uma figura rítmica que reforçada pelos outros instrumentos finalizando a música após quatro repetições.

Essa música também tem uma característica constante em termos de dinâmica até na maioria das suas partes. Na parte “C” é possível perceber uma diminuição de volume, porém esse é retomado de pronto para encaminhar a música para o final. Pelo fato de ter sido feita sobre uma base de percussão latina, caracterizo essa prática como sendo a mais cativante ou animada. Esse elemento isolado já cria uma imagem de dança e movimento, cuja ideia foi “comprada” e explorada pelos demais instrumentos.

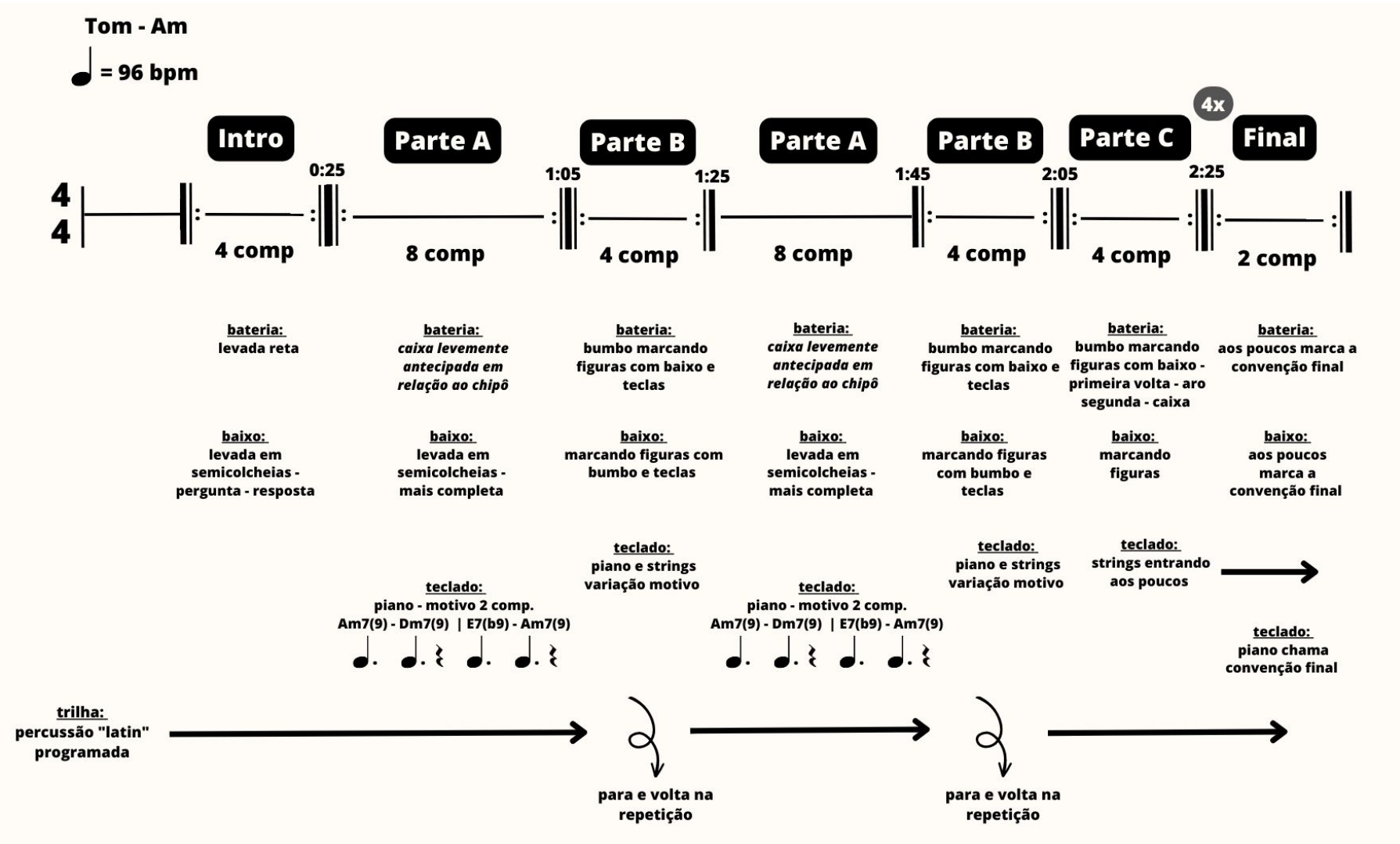


Figura 9: Mapa resumido do arranjo da *Jam#2* editada.

3.3 Jam Session #3

Essa prática teve como inspiração o subgênero chamado de *Trap*²². Teve duração total de 10 minutos e 5 segundos que foram transformados em 4 minutos e 6 segundos. O estímulo inicial que ditou todo temperamento da prática foi o arpejador programado, que serviu de pano de fundo durante toda performance. Ao longo da *jam* seus parâmetros foram sendo manipulados (basicamente velocidade), alternando a atmosfera final do som.

A estrutura final da música foi definida a partir da alternância de ambientes que a troca de texturas que o arpejador no sintetizador e os improvisos criados no teclado com timbre de piano elétrico sugerem. Essas duas seções definiram as partes “A” e “B” da música, respectivamente. A bateria manteve a ideia de leva durante toda as partes, buscando explorar as subdivisões rápidas no chipô, conforme o subgênero *Trap* sugere. O baixo também manteve a linha durante essas duas seções, fazendo um arpejo sobre o acorde de Am, tom da música.

Essas duas partes repetem até que o som se encaminha para uma parte “C”, onde a bateria abre mais espaço (omitindo todas as subdivisões do chipô), o piano elétrico sugere um motivo rítmico e o baixo parte para um improviso melódico. O arpejador também foi retirado e recolocado na repetição dessa parte, de modo a trocar a textura. A música retorna para a parte “A”, até que vai “desmanchando”, com piano elétrico fazendo improviso com *delay*, com a alteração de parâmetros do arpejador, com o baixo deixando mais espaço e a bateria marcando apenas as caixas, se desprendendo da marcação do metrônomo (130 bpm).

A música, então, tem dois temperamentos contrastantes, que trazem tensão e repouso ao ouvinte. Tais sensações são provocadas predominantemente pelo piano elétrico e sintetizador, visto que bateria e baixo mantêm basicamente a mesma levada durante toda música. A parte “A” tem um caráter mais obscuro e tenso, enquanto a parte “B” sugere uma atmosfera mais reflexiva. Tais características são ressaltadas com a saturação dos instrumentos na mix.

²² Subgênero do *Hip Hop* surgido na década de 2000, caracterizado por utilizar subdivisões rápidas nas programações da bateria, frequentemente com timbre da Roland TR-808 e de sintetizadores.

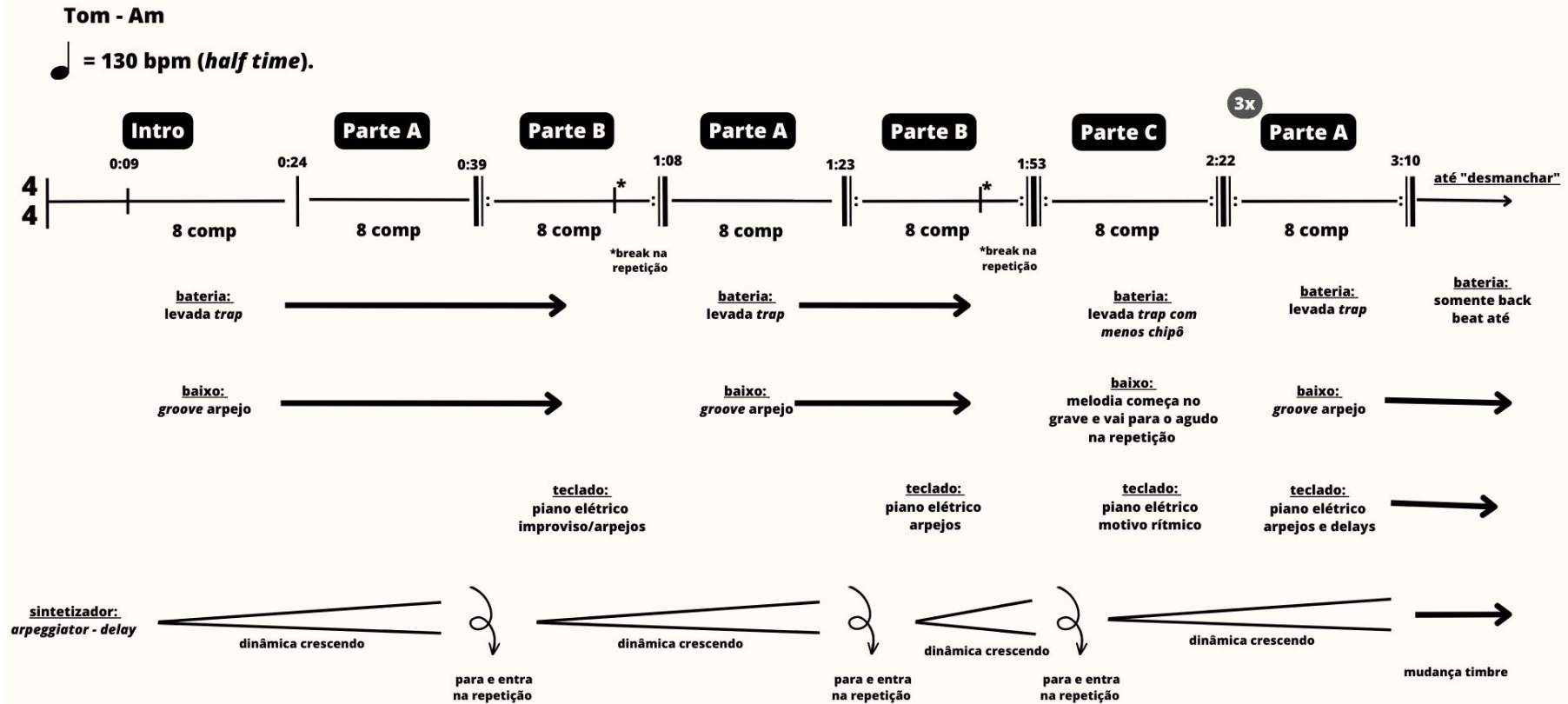


Figura 10: Mapa resumido do arranjo da *Jam#3* editada.

3.4 Jam Session #4

Finalizando a sessão de gravação, aconteceu a *jam* mais longa e mais visceral, com duração de 12 minutos e 56 segundos, no tom de Mi menor, que foram transformados em 3 minutos e 47 segundos após a edição. O aspecto “visceral” se dá, inicialmente, pela entrega no momento da performance, a contar pela duração total do improviso. A edição final não mostra a quantidade de “ambientes” pelas quais a *jam* passou. Houve alguns momentos de suspense, onde uma nova ideia musical era sugerida e rumos contrastantes aos momentos anteriores foram tomados. Posso afirmar que foi a mais trabalhosa para combinar as ideias de modo a estruturar a versão final da música.

O pretexto inicial da *jam* foi a levada de bateria, na qual busquei tocar mais solto (*drunk feel*), ouvindo a referência do metrônomo (marcando colcheias a 150 bpm) porém desconstruindo as peças da bateria (bumbo, chipô e caixas) sem uma subdivisão pré-determinada. Esta característica, a meu ver, é um grande causador de tensão ou desconforto no *groove* geral da música, pois não entrega uma referência de subdivisão de repouso ao ouvinte e aos demais músicos. Fato que pode ser observado pelo fato de a levada de bateria ter sido completada com notas longas ou marcando as cabeças de tempo pelos demais instrumentos. Complementam essas características algumas dissonâncias acrescentadas aos acordes do teclado (com clássico timbre de piano DX7 da Yamaha), a linha de baixo – que faz uma combinação de notas longas em cordas soltas e melodias na região aguda – e o timbre do sintetizador.

Sonoramente, o ambiente de tensão é ressaltado pela mix final, com a bateria em protagonismo com certo grau de saturação que também é colocado nos demais instrumentos, conferindo um tom turvo à música em todas as suas sessões. Dinamicamente os contrastes são sutis. Percebe-se um aumento de volume na sessão “B”, onde acontecem mais ataques nos pratos e o piano responde na mesma intensidade.

Do ponto de vista técnico, pode-se dizer que os conceitos de *microtiming* e *swing* são os parâmetros que mais entram em questão para o resultado desta faixa, principalmente na parte “A”. Na parte “B” acontece um jogo de pergunta e resposta entre os instrumentos, na qual as sincopas são exploradas, contrastando com a expectativa da parte “A”. Tudo isso repete até que a música rumo para uma terceira parte, aqui chamada de “outro”, quando a bateria deixa mais espaço (mantendo a linha e a caixa marcando os tempos 2 e 4, porém com quase nenhuma nota no chipô), e baixo faz um pequeno improviso melódico na região que é respondida pelo sintetizador em contraponto. Até que essa melodia direciona para o acorde final no piano, acompanhado por nota longa no baixo e pratos soando na bateria. A figura 11

abaixo, ilustra a construção do arranjo, indica as texturas de cada parte e mostra a maneira com que cada instrumento atua em cada sessão.

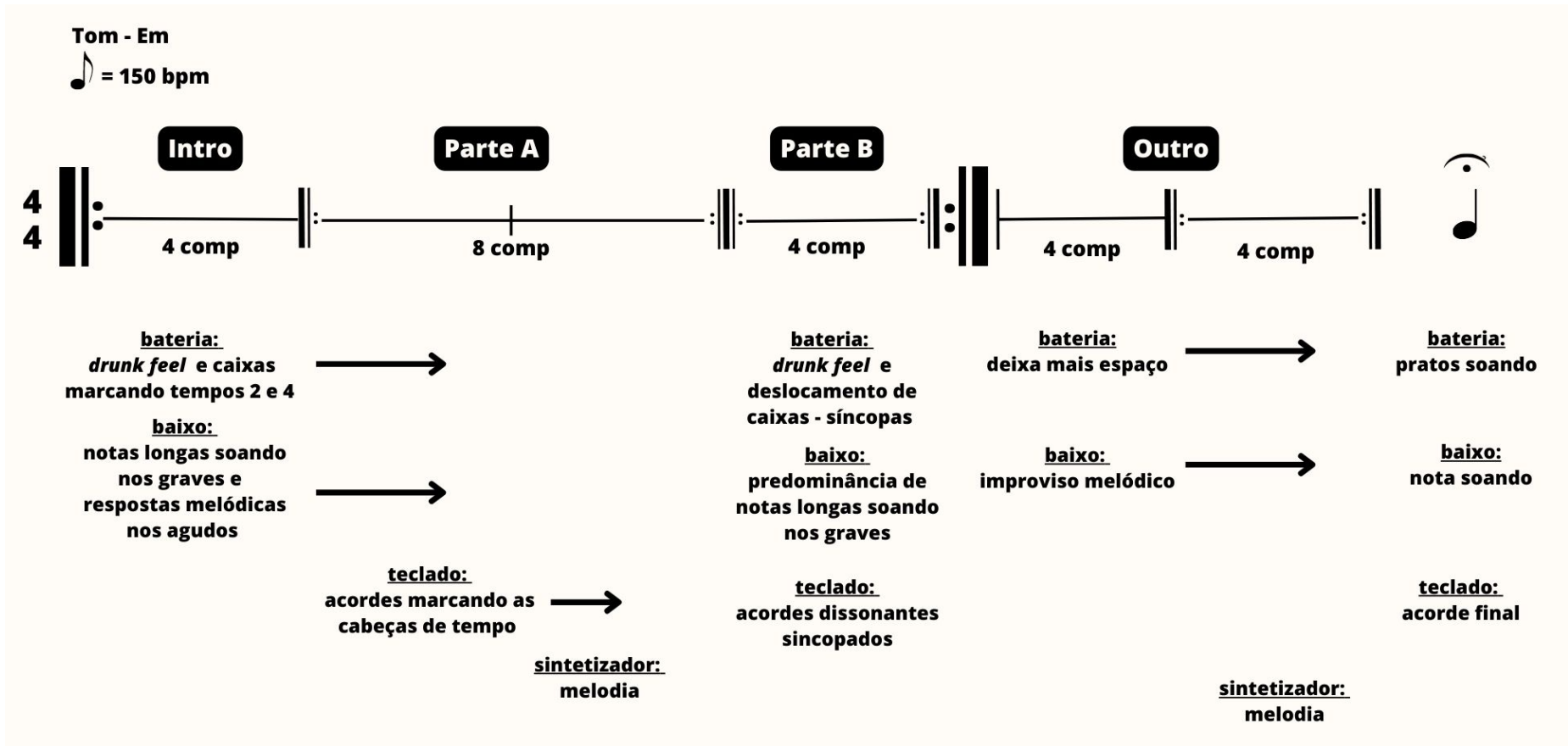


Figura 11: Mapa resumido do arranjo da *Jam#4* editada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou elucidar algumas questões referentes a geração e percepção do *groove*. Pôde-se observar que diversos são os ângulos pelos quais esse fenômeno pode ser abordado. Fazendo uma relação com o título do trabalho, procurei responder às perguntas propostas: de onde vem o *groove*? Como as pessoas percebem esse fenômeno, tanto na referência do ouvinte quanto de quem performa a música? Todos temos o aparato neurológico para perceber e sincronizar nossos movimentos à um pulso externo, porém ambiente em que nos encontramos, nossos costumes e culturas são definidores para a conexão mais íntima com determinadas músicas ou estilos musicais. *Groove*, então, é um termo que deve ser empregado e analisado nos contextos em que ele é elemento chave para caracterizar o gênero musical, tais como *Funk*, *Hip Hop* e *dance music*. Trazendo para música brasileira, podemos fazer um paralelo com o termo bastante utilizado chamado de “balanço”, que possui aplicação e significado semelhante. Quando esse fenômeno acontece, a sensação transmitida é de que a música “encaixa” e um efeito de transe é compartilhado entre músicos e plateia.

Seguindo nas perguntas propostas, “Para onde vai o *groove*?” buscou trazer aspectos mais técnicos e restritos ao estilo *Hip Hop*. Busquei relacionar quais parâmetros estão em jogo para construção de levadas que conduzam à sensação de *groove*. Apesar de ter dado foco quase que exclusivo à bateria, tais parâmetros podem ser expandidos aos demais instrumentos pois dizem respeito à rítmica. Esse levantamento, talvez mais racional, tem muito a ver com as habilidades técnicas de cada músico, a medida em que é necessária uma certa intimidade com o seu instrumento para conseguir manipular esses parâmetros com naturalidade. Conseguir jogar com síncopas, variar taxas de *swing*, explorar *microtiming* e diferentes timbres etc., faz parte do desenvolvimento de cada um como instrumentista. Ou seja, são as ferramentas com as quais buscamos expressividade no fazer musical, o que conduz à terceira pergunta sugerida no título do trabalho: “De que se alimenta?”, ou seja, de que forma as informações dos capítulos anteriores se relacionam durante a prática musical para geração de *groove*?

A proposta das *jams* foi procurar e manter a sensação de *groove* conforme as ideias fossem surgindo. Todas as práticas transitaram por muitos ambientes que exigiam uma entrega e uma interação para tornar a performance interessante e prolongada. Diversos foram os momentos em que houve sinergia entre os integrantes e estes foram selecionados e editados (após algumas audições), condensando-os e repetindo-os em estruturas menores a fim de reforçar a sensação de *groove* e de transmitir o ambiente geral do momento da prática. Também foram aproximados os momentos mais contrastantes das *jams*, de modo a jogar com

a quebra de expectativa e retomada de interesse do ouvinte. Na prática elas aconteceram de forma mais lenta gradual.

Fica como complemento desse trabalho completar os arranjos ou desenvolver as composições das ideias geradas, visto que os resultados musicais foram ideias iniciais, usando o material que extraído das *jams sessions*. Eles podem ser expandidos somando instrumentos, fazendo pequenos ajustes nas linhas e levadas, nas melodias e nos timbres, adicionando rimas e melodias vocais, levando a um resultado, provavelmente, mais completo em termos de música.

É importante ressaltar que tenho a consciência que a conexão desse trabalho com o *Hip Hop* não é profunda, na medida em que a inspiração passa apenas pelo uso de *samples* como ferramenta composicional, de organização estrutural das músicas e das peças e parâmetros considerados na bateria. Trata-se de um estilo musical que envolve muito mais fatores e temas e que necessitaria de aprofundamento muito maior (até em termos de contextualização histórica e de evolução) para afirmar que o resultado sonoro é fiel ao estilo. Portanto meu ponto de vista é o de um espectador e admirador do estilo que o usou como referência para fazer música.

Finalizando, deixo disponibilizadas as amostras de áudio criadas e utilizadas para produção desse trabalho, completando o ciclo de criação e compartilhamento tão presente na cultura *Hip Hop*. Essas também servem como uma singela retribuição à universidade pública, onde se compartilha conhecimento e pesquisa.

REFERERÊNCIAS

AUSLANDER, Philip. **Performance Analysis and Popular Music: A Manifesto**. Artigo. Contemporary Theater Review, Vol. 14, n.1, p1-13, 2004.

Breakbeat Descontruction: from hip-hop to drum and bass and beyond - YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eJf9Jptq7VY&t=568s>> Acesso em 04 de outubro de 2022.

DANIELSEN, Anne. **Pulse as Dynamic Attending: Analysing Beat Bin Metre in Neo Soul Grooves**. Artigo. The Routledge Companion to Popular Music Analysis, Vol. 1. 2018. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315544700-12/pulse-dynamic-attending-anne-danielsen>>

DAVIES, Matthew. MADISON, Guy. SILVA, Pedro. GOUYON, Fabien. **The Effect Of Microtiming Deviations On The Perception Of Groove In Short Rhythms**. Artigo. Music Perception, Vol. 30 (5): 499-511. 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/236893338_The_Effect_of_Microtiming_Deviations_on_the_Perception_of_Groove_in_Short_Rhythms>

D'ERRICO, Michael A. **Behind the Beat: Technical and Practical Aspects of Instrumental Hi-Hop Composition**. Dissertação (School Of Arts And Sciences). Tufts University, Massachussets, EUA. 2011. Disponível em: <<https://dl.tufts.edu/pdfviewer/t722hn50h/bk128p23q>>

DÖGER, Orcun Ilker. **Groove in Hip-Hop: Transformation of groove in hip-hop drums between 1984 and 2018**. Tese (University of Applied Science). St. Pölten, Áustria. 2021.

FRANE, Andrew V. **Swing Rhythm In Classic Drum Breaks From Hip-Hop's Breakbeat Canon**. Music Perception: An Interdisciplinary Journal, Vol. 34 (3): 291-302. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1525/MP.2017.34.3.291>>

How to Play Music With a Drunk Feel - YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9MzKx0fKg5o>> Acesso em 29 de setembro de 2022.

IYAER, Vijay. **Embodied Mind, Situated Cognition and Expressive Microtiming in African-American music**. Music Perception: An Interdisciplinary Journal, Vol. 19 (3): 387-414. 2002. Disponível em: <https://cnmat.berkeley.edu/sites/default/files/attachments/2002_Embodied-mind-situated-cognition-and-expressive-micro-timing-in-african-american-music.pdf>

KEIL, Charles. **Groovology and the Magic of Other People's Music**. Artigo, Music Grooves. 2004. Disponível em: <<http://www.musicgrooves.org/articles/GroovologyAndMagic.pdf>>

LEVITIN, Daniel. **This Is Your Brain In Music: The Science Of A Human Obsession**. New York, EUA: Dutton. 2007.

MICHAILOWSKY, Alexei. **O groove dos homens e das máquinas na linguagem e percepção musicais**. Artigo, ANPOOM. 2008. Disponível em: <https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2008/comunicas/COM285%20-%20Michailowsky.pdf>

SANTOS, Pedro Paulo K. B. dos. **Entrainment e modelos cognitivos de percepção métrica**. Artigo, ANPOOM. 2016.

Disponível

em:

<https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2016/4268/public/4268-14187-1-PB.pdf>

STEDEROTH, Dirk. **Sound, groove, performance: categorias de realização estético-musical para caracterizar a música popular**. In: BOMBASSARO, Luiz Carlos; RAJOBAC, Raimundo. **Música, filosofia e formação cultural: ensaios**. 1ª Edição. Caxias do Sul: EDUCS, 2017.

What Is The Pocket?!? - YouTube. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=o6Jm3TVVcxg>> Acesso em 03 de outubro de 2022.

Witek MAG, Clarke EF, Wallentin M, Kringelbach ML, Vuust P. **Syncopation, Body-Movement and Pleasure in Groove Music**. PLoS ONE 9(4): e94446. 2014. Disponível em:

<<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0094446>>

ANEXO A – ORGANIZAÇÃO DOS DIRETÓRIOS DOS SAMPLE PACKS

SAMPLE PACK_JAM#1 ▶	<ul style="list-style-type: none"> 1_BASS [G minor] ~ 106bpm.mp3 1_DRUM ~106bpm.mp3 1_E. PIANO CHORDS [G minor] ~106bpm.mp3 1_SYNTH DELAY 2 [G minor].mp3 2_BASS [G minor] ~ 106bpm.mp3 2_DRUM ~106bpm.mp3 2_E. PIANO CHORDS [G minor] ~106bpm.mp3 3_BASS [G minor] ~ 106bpm.mp3 3_DRUM ~106bpm.mp3 3_SYNTH [G minor] ~ 106bpm.mp3 4_BASS [G minor] ~ 106bpm.mp3 4_DRUM [G minor] ~106bpm.mp3 4_SYNTH [G minor] ~ 106bpm.mp3 5_BASS [G minor] ~106bpm.mp3 5_DRUM ~106bpm.mp3 5_STRINGS [G minor] ~106bpm.mp3 5_SYNTH ARPEG. [G minor] ~ 106bpm.mp3 6_BASS [G minor] ~106bpm.mp3 6_DRUM ~106bpm.mp3 6_STRINGS [G minor] ~106bpm.mp3 6_SYNTH ARPEG. 2 [G minor] ~ 106bpm.mp3 7_BASS CONV. [G minor] ~106bpm.mp3 7_DRUM CONV. ~106bpm.mp3 7_STRINGS [G minor] ~106bpm.mp3 7_SYNTH CONV. [G minor] ~ 106bpm.mp3 SYNTH DELAY [G minor].mp3
SAMPLE PACK_JAM#2 ▶	<ul style="list-style-type: none"> 1_BASS GROOVE [A minor] 96bpm.mp3 1_DRUM GROOVE 96bpm.mp3 2_BASS GROOVE [A minor] 96bpm.mp3 2_DRUM GROOVE 96bpm.mp3 2_KEY CHORDS [A minor] 96 bpm.mp3 3_BASS GROOVE [A minor] 96bpm.mp3 3_DRUM GROOVE 96bpm.mp3 3_KEY/STRINGS CHORDS [A minor] 96bpm.mp3 4_BASS GROOVE [A minor] 6bpm.mp3 4_DRUM GROOVE 96bpm.mp3 4_KEY/STRINGS CHORDS [A minor] 96bpm.mp3 LATIN PERCUSSION - 96 bpm.mp3

SAMPLE PACK_JAM#3

- 1_BASS [A minor] 130bpm.mp3
- 1_SYNTH ARPEG. [A minor] 130bpm.mp3
- 1_TRAP DRUM 130bpm.mp3
- 2_BASS [A minor] 130bpm.mp3
- 2_SYNTH ARPEG. [A minor] 130bpm.mp3
- 2_TRAP DRUM 130bpm.mp3
- 3_BASS [A minor] 130bpm.mp3
- 3_E.PIANO [A minor] 130bpm.mp3
- 3_SYNTH ARPEG. [A minor] 130bpm.mp3
- 3_TRAP DRUM 130bpm.mp3
- 4_E.PIANO RIFF [A minor] 130bpm.mp3
- 4_MELODIC BASS [A minor] 130bpm.mp3
- 4_TRAP DRUM 130bpm.mp3

SAMPLE PACK JAM#4

- 1_BASS [E minor] 150bpm.mp3
- 1_DRUNK DRUM 150bpm.mp3
- 1_KEY CHORDS [E minor] 150bpm.mp3
- 1_LEAD SYNTH MELODY [E minor] 150bpm.mp3
- 2_BASS [E minor] 150bpm.mp3
- 2_DRUNK DRUM SYNC. 150bpm.mp3
- 2_PIANO CHORDS [E minor] 150bpm.mp3
- 3_DRUNK DRUM LESS HATS 150bpm.mp3
- 3_LEAD SYNTH MELODY [E minor] 150bpm.mp3
- 3_MELODIC BASS [E minor] 150bpm.mp3