

TODAS AS ARTES

.....
REVISTA LUSO-BRASILEIRA DE ARTES E CULTURA
ALL THE ARTS LUSO-BRAZILIAN JOURNAL OF ART AND CULTURE



Vol. 6, N. 1, Jan.-Abr. 2023
ISSN 2184-38052

A MÚSICA ELETRÓNICA AMBIENTAL: DA PROFUNDIDADE SONORA AOS IMAGINÁRIOS DA MENTE II

ELECTRONIC AMBIENT MUSIC: FROM SONIC DEEPNESS TO THE IMAGINATIONS OF THE MIND II

LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE D'AMBIANCE: DE LA PROFONDEUR DU SON À L'IMAGINATION DE LA CONSCIENCE

II

MÚSICA AMBIENTAL ELECTRÓNICA: DESDE LA PROFUNDIDAD DEL SONIDO HASTA EL IMAGINARIO DE LA MENTE

II

Frederico Dinis

Universidade de Coimbra, Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, Coimbra, Portugal

RESUMO: Este artigo parte da definição para a música eletrónica ambiental, enquanto elemento indutor para a criação de um espaço para pensar, e apresenta um conjunto de autores e de trabalhos sonoros orientados para uma preocupação com o espaço. Estes autores são enquadrados desde as fundações da música eletrónica contemporânea, de meados do séc. XX e que têm por base trabalhos que revolucionaram a forma como a música eletrónica passou a ser vista, até à nova expansão da música eletrónica ambiental, com a aparição de novas sonoridades e de novos caminhos para este género musical a partir dos anos 2000, consolidando-o e estabilizando-o enquanto género musical. Mas a música eletrónica ambiental como género deve ser vista como uma sobreposição de informações, e não apenas como uma interação com um ambiente. Assim, defendemos que a ligação social da música eletrónica ambiental ao próprio ambiente e envolvente mudou ao longo da sua evolução enquanto género, tal como mudou essa envolvente, reforçando que o lugar hoje é um espaço pessoal, tal como a experiência de escuta associada à música eletrónica ambiental. A experiência atual da música eletrónica ambiental na conceção, ampliação ou descontinuidade de lugares, expressa por si só o desejo de exercer um agenciamento interno ou uma mediação com a própria envolvente, operando como uma reflexão do 'eu', recorrendo a sonoridades que movem a mente. Um 'eu' que inclui o mundo social em que se está imerso e uma representação de lugares figurativos.

Palavras-chave: música eletrônica ambiental; escuta; espacialidade; agenciamento; representação.

ABSTRACT: This article departs from the definition for ambiente lectronic music, as an inductive element for the creation of a space to think, and presents a set of authors and sound-works orientated towards a concern with space. These authors are contextualised according to the foundations of contemporary electronic music, from the mid-20th century and which are based on works that revolutionised the way in which electronic music came to be seen, up to the new expansion of electronic ambient music, with the appearance of new sonorities and new paths for this musical genre as from the 2000s, consolidating and stabilising it as a musical genre. But electronic ambient music as a genre should be seen as an overlapping of information, and not only as an interaction with an environment. Thus, we argue that the social connection of electronic ambient music to its own environment and context has changed throughout its evolution as a genre, just as this context has changed, reinforcing that the place today is a personal space, just like the listening experience associated with electronic ambient music. The present-day experience of electronic ambient music in the conception, amplification or discontinuity of places, expresses in itself the desire to exercise an internal agency or a mediation with its own surroundings, operating as a reflection of the 'I', recurring to sonorities that move the mind. An 'I' that includes the social world in which one is immersed and a representation of figurative places.

Keywords: electronic ambient music; sound experimentalism; space; place; ambience.

RÉSUMÉ: Cet article s'écarte de la définition de la musique électronique ambiante, comme élément inductif pour la création d'un espace de réflexion, et présente un ensemble d'auteurs et d'œuvres sonores orientés vers une préoccupation de l'espace. Ces auteurs s'inscrivent dans le cadre des fondements de la musique électronique contemporaine, qui datent du milieu du XXe siècle et qui reposent sur des œuvres qui ont révolutionné la façon dont la musique électronique a été perçue, jusqu'à la nouvelle expansion de la musique électronique ambiante, avec l'apparition de nouvelles sonorités et de nouvelles voies pour ce genre musical à partir des années 2000, le consolidant et le stabilisant en tant que genre musical. Mais la musique électronique d'ambiance en tant que genre doit être considérée comme une superposition d'informations, et pas seulement comme une interaction avec un environnement. Ainsi, nous soutenons que le lien social de la musique électronique ambiante avec son propre environnement et son entourage a changé tout au long de son évolution en tant que genre, tout comme son environnement a changé, ce qui renforce le fait que le lieu est aujourd'hui un espace personnel, tout comme l'expérience d'écoute associée à la musique électronique ambiante. L'expérience actuelle de la musique électronique d'ambiance dans la conception, l'amplification ou la discontinuité des lieux, exprime en elle-même le désir d'exercer une agence interne ou une médiation avec son propre environnement, en opérant comme un reflet du "je", en recourant à des sons qui font bouger l'esprit. Un "je" qui inclut le monde social dans lequel on est immergé et une représentation de lieux figuratifs

Mots-clés: musique d'ambiance; électronique; écoute; spatialité; agence; représentation.

RESUMEN: Este artículo parte de la definición para la música electrónica ambiental, como elemento inductor para la creación de un espacio para pensar, y presenta un conjunto de autores y obras sonoras orientadas hacia una preocupación por el espacio. Estos autores se enmarcan desde los fundamentos de la música electrónica contemporánea, desde mediados

del siglo XX y que se basan en obras que revolucionaron la forma de ver la música electrónica, hasta la nueva expansión de la música ambiental electrónica, con la aparición de nuevas sonoridades y nuevos caminos para este género musical a partir de los años 2000, consolidándolo y estabilizándolo como género musical. Pero la música ambiental electrónica como género debe verse como una superposición de información, y no sólo como una interacción con un entorno. Así, argumentamos que la conexión social de la música ambiental electrónica con su propio entorno y ambiente ha cambiado a lo largo de su evolución como género, al igual que ha cambiado su entorno, reforzando que el lugar es hoy un espacio personal, al igual que la experiencia de escucha asociada a la música ambiental electrónica. La experiencia actual de la música ambiental electrónica en la concepción, amplificación o discontinuidad de los lugares, expresa en sí misma el deseo de ejercer una agencia interna o una mediación con su propio entorno, operando como reflejo del "yo", recurriendo a sonidos que mueven la mente. Un "yo" que incluye el mundo social en el que se está inmerso y una representación de lugares figurativos.

Palabras-clave: música electrónica ambiental; escucha; espacialidade; agenciamento; representación.

1. Experienciações individuais

Após a consolidação e aceitação da música eletrônica enquanto gênero durante os anos 1980, existe uma sensação de que a década seguinte não foi muito profícua para este gênero musical (Prendergast, 2003). Neste sentido, defendemos que os anos 90 devem ser reavaliados em termos musicais já que foram dominados, no geral, por boa música eletrônica, nomeadamente a que intersecta a vertente mais ambiental. Além de terem sido desenvolvidos trabalhos exclusivos para audição através de meios distintos ou para espaços específicos e em gêneros mais próximos do ambiental, o mais usual para muitos dos estilos reunidos sob o gênero eletrônico era o foco em *grooves* dançáveis, estruturas de canção muito soltas (caso estas existissem) e, no caso de muitos produtores, um desejo inabalável para encontrar um novo som associado à música eletrônica, não importando alguns resultados menos bem conseguidos ou a infinidade de subgêneros que surgiram nesta época (Prendergast, 2003; Cox & Warner, 2004; Lanza, 2004; Hegarty, 2007).

A década de 1990 dá ainda origem a diversas derivações estilísticas no âmbito da música ambiental que podem ser associadas à matriz musical de origem dos diversos projetos que as compõem (Prendergast, 2003). Mas apesar desta panóplia de estilos, podemos apontar como sendo uma das derivações mais importantes ligada à música eletrônica ambiental a corrente associada ao surgimento da *intelligent dance music* (IDM), no sentido de procurar novas abordagens destinadas a induzir calma e a criar espaços para pensar, numa tentativa de usar a forma do som em primeiro plano (Lanza, 2004). Para Reynolds (1999), Sherburne (2001), Alwakeel (2009) e Ramsay (2011) a IDM foi um conceito destinado a distinguir alguma da música eletrônica produzida nos anos 90, música esta que seria confortável tanto na pista de dança, como na sala de estar do ouvinte. A IDM tendia assim a apostar numa experiência individual, em vez de aderir às características associadas a gêneros musicais específicos (Butler, 2006).

Alan Michael Parry, criador da lista IDM¹⁾ em 1993, declarava que a IDM²⁾ é composta por sonoridades que movem a mente e não apenas o corpo, embora assumisse que não existe nenhuma definição específica considerando, no entanto, que artistas como os *Future Sound of London*, *The Orb*, *Orbital*, *Polygon Window* (projeto de *Aphex Twin*), e vários outros que foram incluídos na série de álbuns *Artificial Intelligence* lançados na Warp Records (Reynolds, 1999; Pollard, 2013).

Os *KLF*, de Bill Drummond (1953-) e Jimmy Cauty (1956-), foram um dos projetos seminais do movimento *acid house* britânico durante o final dos anos 80 e o início dos anos 90 (McLeod, 2001; Higgs, 2013) que, em 1990, lançaram *ChillOut*. Enquanto um álbum conceptual, *Chill Out* evoca uma viagem noturna de comboio do Texas ao Louisiana, nos EUA, que se desenrola num qualquer teatro imaginário da mente (Reynolds, 1998). Com recurso a *field recordings*, sons extraídos de documentários da BBC e de *samples* de efeitos sonoros, *Chill Out* incorpora, sem esforço, ambientes esotéricos, mas acessíveis, abstratos, mas narrativos, e aparentemente díspares (Fitzgerald & Hayward, 2016; Velescu, 2015), inaugurando assim uma nova era de interesse na música eletrónica ambiental (Toop, 1995; McLeod, 2001; Till, 2017), participando ativamente na definição de um subgénero, o *ambient house*.

Um dos personagens mais ecléticos da cena de dança britânica dos anos 80 é Alex Paterson (1959-), fundador dos *The Orb*, que, como DJ nas *chillout rooms*³⁾ dos clubes Londrinos, integrava nos seus sets as sonoridades do início da *space music* com *dance music* contemporânea, combinando *samples* improváveis com paisagens sonoras surreais (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Tandt, 2004; Morey, 2019). Este era um tipo de música ambiental, o *ambient house*, que incorporava ainda ritmos provenientes da *dance music* e humor (Toop, 1995; Reynolds, 1999), produzindo assim o mesmo efeito que Eno e Satie tinham descrito: música idealizada para lugares reais ou momentos e situações específicos. Do trabalho composto pelos *The Orb* destacamos *The Orb's Adventures Beyond The Ultraworld* (1991), *U.F.Orb* (1992), *Orbus Terrarum* (1995) e *C.O.W.* (2016).

O álbum de estreia dos *The Orb*, *Adventures Beyond The Ultra world*, combina uma diversidade surpreendente de elementos⁴⁾ que incluem diversos tipos de *samples*, como vozes, explosões, bandas sonoras de filmes e melodias de outros artistas, incluindo Steve Reich e os *Kraftwerk*, e que são tecidos pela eletrónica (Prendergast, 2003; Allen, 2009; Morey, 2019). Embora *Adventures Beyond The Ultra world* ainda seja considerado por muitos como a obra-prima dos *The Orb*, o seu segundo trabalho *U.F.Orb* mantém os altos padrões do álbum de

¹⁾ Anúncio da lista original IDM em alt.rave (8 de agosto de 1993) disponível em: <https://groups.google.com/forum/?hl=en#!msg/alt.rave/uFkv7Oo6FLQ/3SOApWOpck8J>

²⁾ Outras definições para este género incluíam designações como *electronic listening music* ou *intelligent techno* ou *chill out* ou *ambient techno* ou *ambient house* ou *ambient*. Esta diversidade de terminologias e a sua falta de estabilização estética derivava do facto de alguns artistas britânicos de música eletrónica e *techno* criticarem desde o início a utilização do termo IDM (Gross, 1997; Muggs, 2016; Davies, 2018). Neste artigo assumimos a IDM como denominação agregadora de todas estas possíveis terminologias, sendo definida conforme a proposta de Butler (2006).

³⁾ As *chillout rooms* (ou *chill rooms*) eram espaços nos clubes noturnos onde os ravers relaxavam, conversavam, ou dormiam, experimentando a música em vários níveis de escuta, mas cujo objetivo não era dançar (Norris, 2007). Espaços onde, tal como Sylvan (2002) argumenta, existia uma oscilação rítmica temporal entre a intensidade da pista de dança e a pausa relaxante destas salas

⁴⁾ O trabalho recorre a ritmos lentos e intermédios, com variações constantes, numa mistura que combina camadas de acordes de sintetizador, melodias sequenciadas e cantos etéreos, produzidos com leveza e sentido de humor (Reynolds, 1999; Till, 2017).

estreia, incluindo ambientes alienígenas com melodias sinistras, batidas nítidas e linhas de baixo astutas e hipnóticas (Prendergast, 2003). Em 1995, com a edição de *Orbus Terrarum*, os *The Orb* olharam para o que os *KLF* tinham feito e voltaram a dar um passo mais em frente relativamente à manipulação de *samples*. *Orbus Terrarum* inclui sons, discursos e *field recordings*, copiados e misturados com os instrumentos originais, o que era bastante inovador à época e colocou os *The Orb* com o estatuto de estrelas (Allen, 2009). Em 2016 os *The Orb* lançam *C.O.W. (Chill Out World)*, regressando às sonoridades mais ambientais, um trabalho cujo conceito surge porque:

Não tínhamos a intenção de refazer velhas vibrações relaxantes. Pelo contrário. É o século XXI e parece uma boa ideia para as pessoas descansarem e relaxar, antes de continuarem a agir de forma destrutiva. Relaxar é agir conscientemente, guiados pela calma⁵⁾ (The Orb, 2016).

Por vezes, a música ambiente transmite um sentido de lugar profundo, um profundo reflexo do ambiente em que o compositor vive ou cresceu, sendo este o caso do compositor Geir Jenssen (1962-) (aka *Biosphere*), cujo local de permanência é o mundo árido, mas bonito, do norte do Círculo Polar Ártico, lugar este que se sente nas suas composições (Toop, 1995; Mader, 2014). Mas o que torna as sonoridades, que cruzam a *space music*, o *techno* e a música eletrónica ambiental de Jenssen especiais é que, sob o design sonoro brilhante e as superfícies frias, há uma humanidade íntima e às vezes profundamente comovente na sua melancolia (Pozdniakov, 2013). Do seu diverso trabalho destacamos *Microgravity* (1991), *Patashnik* (1994), *Substrata* (1997), *Substrata2/ Man with a Movie Camera* (2001), *Departed Glories* (2016) e *The Petrified Forest* (2017). *Microgravity* é uma obra-prima na fronteira do *techno* ambiental, onde Jenssen consegue uma fusão de sintetizadores glaciais, sinais sonoros e batidas estáticas com vozes sampladas, e sons ambientais do norte gelado do planeta Terra (Toop, 1995; Savage, 2011; Velescu, 2015). *Patashnik* é estruturalmente semelhante a *Microgravity*, mas um pouco mais refinado mantendo a identidade de *Biosphere*: cordas e órgãos glaciais e melancólicos, *drones* sombrios, transmissões de rádio crepitantes, fragmentos melódicos em *loop* e explosões de *techno* percussivo com sabor a Detroit. Crucial para o tom emocional de muitas faixas é a escolha de amostras de voz falada, que inclinam o pêndulo para um sentimento de desconforto ou admiração. Sem quase nenhuma linha de ritmo *Substrata* de 1997 é um trabalho de *dark ambient* e um dos grandes álbuns de música eletrónica ambiental do século XX. Os *samples* ambientais e as *field recordings* dos álbuns anteriores são mais esparsas e com menos camadas, o que deixa espaço para Jenssen expandir ainda mais o lugar sonoro. O resultado são sonoridades com uma notável profundidade e sensação da paisagem (Partridge, 2015; Levoux, 2019). Em 2001 Jenssen edita *Substrata2/ Man with a Movie Camera*, uma edição dupla, que incluía uma reedição do álbum *Substrata* de 1997 e uma banda sonora do filme *Man with a Movie Camera* (1929) de Dziga Vertov, encomendado pelo Festival Internacional de Cinema de Tromsø em 1996. A peça *Man with a Movie Camera* (Tchelovek s kinoapparatom) (1929) é uma coleção de paisagens sonoras que inquietam lenta e estaticamente, e onde a música concreta é misturada com pulsações, vozes distantes à deriva e momentos deslocados promovidos por *samples* (Partridge, 2015).

⁵⁾ Resident Advisor, 10 Agosto 2016 - <https://www.residentadvisor.net/news/35922>.

Já em 2016, surge *Departed Glories*, um conjunto de poemas sonoros em tom assombrado, inspirados num conjunto de negativos fotográficos a cores tirados na Rússia há mais de 100 anos. É um trabalho que resulta da dicotomia entre as imagens claras e vivas, de camponeses e aristocratas, da vida quotidiana e de paisagens rurais, e os sons sugestivos, devocionais e misteriosos de Jenssen que procuram representar um tempo e um lugar esquecido (Halliday, 2017). Apesar da subtilidade e da restrição geral as paisagens sonoras de Jenssen tratam-se de um conjunto de trabalhos que solicitam atenção e que transportam o ouvinte a lugares diferentes, graças à sua riqueza na construção de imagens de lugares liminares (Toop, 1995). Enigmático e com uma produção variada dentro de vários territórios da dance music nos últimos 30 anos, o produtor inglês Richard D. James (1971-) (aka *Aphex Twin*, *Polygon Window*) é uma das figuras importantes do aparecimento do IDM e do ambient *techno* dos anos 90 (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Mathews, 2004; Fales, 2005; Alwakeel, 2009).

O seu contributo para a música eletrónica ambiental resultou das edições dos trabalhos *Selected Ambient Works 85-92* (1992) e *Selected Ambient Works Volume II* (1994), sob o pseudónimo de *Aphex Twin*, e *Surfing on Sine Waves* (1993), sob o pseudónimo de *Polygon Window*, trabalhos atrativos e distintos (Alwakeel, 2009). *Selected Ambient Works 85-92* é um trabalho composto por texturas originais, produzidas com recurso a sintetizadores analógicos modificados, caixas e acessórios que James construiu em casa, e cujas sonoridades sugerem estados de relaxamento e de quietude, tendo estabelecido o padrão para o género ambient *techno* (Fales, 2005; Till, 2017; Stubbs, 2018; Levoux, 2019). Em 1993, James edita *Surfing on Sine Waves*, enquanto *Polygon Window*, uma grande coleção abstrata de sonoridades eletrónicas situadas num qualquer lugar entre a deriva das suas incursões mais ambientais da época e uma loucura emocionalmente mais gratificante (Hawkins, 2007; Papavassiliou, 2010; Bratus, 2014). Já *Selected Ambient Works Volume II* é um trabalho diferente do anterior, *Selected Ambient Works 85-92*, com sonoridades mais minimais, notando-se a influência de compositores ambientais como Eno, e onde James desenvolve astuciosamente as suas peças de forma que mudanças subtis se tornem confluências importantes. É um trabalho que cruza um sentido místico de harmonia, baseado em sintetizadores delicados, padrões de percussão leves e melodias frágeis, com semblantes mais desafiadores, que envolvem sons atonais em torno de percussões abafadas (Alwakeel, 2009; Weidenbaum, 2014; Eigenfeldt, 2016; Stubbs, 2018). Graças a estas edições James tornou-se uma das figuras mais inventivas e influentes da música eletrónica contemporânea, tendo as suas abordagens sonoras ambientais e batidas estranhamente distorcidas sido influenciadas pelo trabalho de Stockhausen ou Xenakis, e influenciado um conjunto de artistas de diversos géneros musicais (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Hawkins, 2007; Emerson, 2007).

Fundados pelos irmãos Paul (1968-) e Phil Hartnoll (1964-), os *Orbital* tornaram-se um dos grandes nomes das sonoridades IDM no início dos anos 90, devido não só à influência das sonoridades dos *Kraftwerk* na sua música, mas principalmente pelos espetáculos ao vivo que se desenvolviam em torno de performances em tempo real, com improvisação, em vez de depender totalmente de sonoridades pré-gravadas (Prendergast, 2003; Ratcliffe, 2013). Outra das características dos *Orbital* foi o facto de nunca terem seguido as últimas tendências da cultura da *dance music*, permanecendo fiéis às suas sonoridades, cuja estética sempre esteve fortemente ligada à melodia (Toop, 1995; Prendergast, 2003). Dos seus trabalhos destacamos as edições de *Orbital 1/Green Album* (1991), de *Orbital 2/Brown Album* (1993) e de *Event Horizon* (1997) em colaboração com Michael Kamen (EUA, 1948-2003). Em *Orbital 1/Green Album* e *Orbital 2/Brown Album*, os *Orbital* recorrem a sonoridades atmosféricas, ritmos complexos e arranjos mais densos, numa combinação equilibrada entre diversos *samples* e faixas de dança engenhosas (Prendergast, 2003). Em 1997 os

Orbital participam na criação da banda sonora do filme *EventHorizon*, com o compositor Michael Kamen, criando uma das primeiras fusões entre a música eletrônica e a música sinfônica, que veio a servir de inspiração para trabalhos futuros que cruzam estes dois gêneros musicais. Sendo uma banda sonora de um filme, *EventHorizon* procura criar as atmosferas sonoras do filme, tensas e inquietantes, e ambientes onde as imagens dos mesmos não os conseguiam mostrar totalmente (Coleman & Tillman, 2017).

Desde o início dos anos 90, que os *Future Sound of London* (FSOL), de Gary Cobain (1967-) e Brian Dougans (1965-), procuram empurrar fronteiras sonoras, abrangendo muitas áreas da música eletrônica, onde se inclui a música eletrônica ambiental (Frith, 1996; Prendergast, 2003), com uma visão de que a sua música representa uma perspetiva estranha do tempo atual, funcionando como uma reavaliação de nós mesmos, no nosso espaço (Toop, 1995). Dos seus trabalhos destacamos *Lifeforms* (1994), *DeadCities* (1996), *Environments* (2007), *Environments II* (2008) e *Environments III* (2010). *Lifeforms* é um trabalho focado na conceção de atmosferas cinemáticas através da criação de um sentido musical contínuo com o recurso a *samples* e utilizando *field recordings* e vozes processadas, na esteira de Cage ou Stockhausen (Adkins, 1999; Prendergast, 2003). *Dead Cities* é mais sombrio e inquieto, um passeio instável por uma paisagem urbana apocalíptica, que tem como base *samples* de todos os tipos de fontes que se tornam progressivamente fascinantes e cheias de imagens (Prendergast, 2003). Em 2007, os FSOL iniciam o lançamento uma série de trabalhos com os quais abraçam o universo ambiental. Destes trabalhos destacam-se os três primeiros da série, intitulados: *Environments*, *Environments II* e *Environments III*. Cada um é distintamente diferente dos outros, mas todos se baseiam, pelo menos em parte, em diverso material de arquivo que nunca tinha sido lançado anteriormente. Tratam-se de construções sonoras de uma grande variedade de texturas e atmosferas, umas frias, outras sombrias, umas assombradas, outras abrasivas, mas sempre efetuadas através de colagens sonoras inquietas, mostrando que os FSOL, são um dos nomes fundamentais para a consolidação da música eletrônica ambiental (Alwakeel, 2009).

Enfatizamos ainda a importância de *The Irresistible Force*, projeto do DJ e produtor Morris Gould (1965-) (aka *Mixmaster Morris*), pelo fato do mesmo ser fortemente inspirado por compositores de vanguarda, como Karlheinz Stockhausen, e ser uma reminiscência das sonoridades de Brian Eno ou dos *Tangerine Dream* (Toop, 1995; Szabo, 2015). Dos seus trabalhos destacam-se *Flying High* (1993) e *It's Tomorrow Already* (1998). O seu álbum de estreia *Flying High* resulta num ambiente sonoro ancorado em ritmos sequenciados onde ecoam as ondulações da melodia e de uma atmosfera rica em detalhes, deixando muito espaço para paisagens mentais imaginárias. Em 1998, Gould lança *It's Tomorrow Already* um trabalho bastante diferente, construindo sonoridades ambientais, com influências nos férteis e algo distantes subgêneros *downtempo* e *trip-hop* (Prendergast, 2003; Szabo, 2015). Formados em 1987, as sonoridades dos *Autechre*, de Rob Brown e Sean Booth, evoluíram ao longo da sua carreira desde as sonoridades mais ambient *techno* e IDM melódicas iniciais até trabalhos posteriores frequentemente considerados abstratos e experimentais ou apresentando uma produção sonora gerada por algoritmos (Nowak & Whelan, 2016). Segundo Jans (1995), o som dos *Autechre* procura funcionar quer para escutar, quer para dançar, já que segundo os próprios:

Crescemos com a música dos clubes noturnos. Mas nunca ouvimos este tipo de música nos clubes. Ouvimos principalmente em casa ou no nosso *walkman*. Talvez esta seja a razão mais importante pela qual nunca fazemos música voltada para a experiência de dança (...). Estamos muito interessados no conceito de ritmo, mas, no entanto, acreditamos que a música também pode provocar um movimento interno, e não apenas externo (Jans, 1995: 5).

Da sua discografia destacamos os trabalhos *Incunabula* (1993), *Tri Repetae* (1995), *LP5* (1998), *Draft 7.30* (2003), *Quaristice* (2008) e *Elseq 1-5* (2016). Em 1993, lançam o seu primeiro álbum, *Incunabula*, um trabalho que concilia atmosferas ilusórias e batidas clínicas combinadas com sons estranhos, soando globalmente como uma banda sonora de um filme futurista (Coluccia, 2010). *Tri Repetae*, lançado dois anos depois do álbum de estreia, confirma a evolução dos *Autechre*, equilibrando perfeitamente os *samples* com as combinações de melodias suaves e linhas de ritmo ásperas, colocando em evidência a singularidade do seu som (Bouhalassa, 2002; Gibson, 2004). No seu quinto álbum, *LP5*, os *Autechre* criam um mundo sonoro fascinante, onde as pulsações e os bips eletrônicos são usados para criar texturas sonoras complexas, em nada comparáveis às sonoridades do passado ou do presente (Alwakeel, 2009; Brett, 2015; Davismoon, 2016). Em *Draft 7.30* a dupla retoma as atmosferas mais próximas de trabalhos anteriores, na senda de *Tri Repetae*, recorrendo a melodias, adequadamente obtusas e finas, construindo ao mesmo tempo ambientes espaçosos e claustrofóbicos, mas frios, onde os ouvintes podem realmente voltar para várias audições (Papavassiliou, 2015; Davismoon, 2016). Construído em torno de peças puramente ambientais, sem recurso a linhas de ritmo, *Quaristice* representa uma viagem onde o ouvinte viaja com recurso a diferentes sonoridades, humores, mundos e planetas. Numa época de géneros de música específicos os *Autechre* desenvolvem neste trabalho um conjunto de abordagens musicais autónomas, fora dos cânones musicais (Alwakeel, 2009; Davismoon, 2016). Com mais de quatro horas de música divididas em cinco partes distintas *Elseq 1-5* é um trabalho ambiental que se aproxima dos territórios da *noise music*, da *soundart* e da música concreta, com sonoridades que recorrem a texturas densas, atmosféricas, melódicas, lentas ou cinematográficas, mostrando assim a capacidade dos *Autechre* em se reinventarem e em criarem sonoridades muito próprias ao longo dos anos (Brett, 2015; Nowak & Whelan, 2016).

Outro dos nomes importantes associado à música eletrónica ambiental nos anos 90 é Toby Marks (1964-) (aka *Banco de Gaia*), promotor de sonoridades ambientais mais próximas do dub e da música étnica. Dos seus trabalhos destacamos *Maya* (1994), *Last Train to Lhasa* (1995), *Big Men Cry* (1997) e *Igizeh* (2000). *Maya* e *Last Train To Lhasa* são um caleidoscópio de batidas e sonoridades globais, habilmente arrançados e unidos com diversos efeitos sonoros. Já *Big Men Cry*, é mais próximo do tribal e espacial, explorando linhas de ritmos e territórios ambientais atmosféricos. Em 2000 os *Banco de Gaia* lançam *Igizeh*, um trabalho gravado no Egipto, que flutua na fronteira entre a música ambiental tribal e a música ambiental de cariz mais atmosférica, desenvolvendo cada peça sonora numa mutação de sons.

De todos os compositores que se dedicam à música ambiental talvez seja a música de Tet-sulnoue a que mais se aproxima à abordagem de Eno. A música de Inoue parte de sonoridades puras, frágeis e minimalistas, insere motivos em *loop*, criando assim ambientes distintos (Holmes & Holmes, 2002; Roquet, 2009; Ahner, 2017). Dos seus trabalhos destacamos *Ambiant Otaku* (1994) e *World Receiver* (1996). *Ambiant Otaku* é um trabalho construído alternadamente sem batidas ou por batidas suaves que circulam em texturas vocais subtis, acordes e melodias que idilicamente entram e saem da consciência sonora das peças, sus-

tentados por sons ambientais processados e tratados até ao ponto em que sua fonte fica quase irreconhecível (Roquet, 2009). Em 1996 Inoue lança *World Receiver*, um álbum seminal da música eletrónica ambiental, onde as linhas entre peças sonoras e colagem de som são completamente dissolvidas e a música revela detalhes a cada audição (Roquet, 2009; Alvarez, 2014). Nos trabalhos de Inoue as notas musicais tornam-se ambiente e o ambiente torna-se música, promovendo Inoue a um dos nomes maiores da música ambiental (Roquet, 2009; Ahner, 2017). Apesar da importância da década de 90 no desenvolvimento da música eletrónica ambiental graças à diversidade de correntes e estilos que surgiram serviu principalmente como base da consolidação e expansão a que se assistiu no arranque do séc. XXI.

2. Imaginários da mente

O arranque do novo milénio acabou por ser de crise na música eletrónica ambiental devido ao crescimento de um conjunto de subgéneros associados este género e que serviram para acomodar todo e qualquer trabalho que recorresse a sonoridades ambientais, independentemente da matriz musical de origem. Esta massificação converteu não só a eletrónica em quase música 'de elevador' ou 'de sala de espera', como fez com que as produções *mainstream* se tornassem uma repetição contínua do mesmo receituário eletrónico, convertendo o *techno* e o *house* em bases sonoras sem grandes variações melódicas ou rítmicas.

Assim, a música eletrónica ambiental produzida no início dos anos 2000 incorporou pouca inovação, após o seu grande crescimento durante as duas décadas anteriores. A partir da segunda década dos anos 2000 dá-se uma nova expansão da música eletrónica ambiental com a aparição de novas abordagens. Estas abordagens, apesar de estilisticamente enquadradas na música eletrónica ambiental, promoveram a aparição de novas sonoridades e de novos caminhos para este género musical, consolidando-o e estabilizando-o, e assumindo que a música eletrónica ambiental, como forma musical, está comprometida, implícita ou explicitamente, com interpretações e articulações com lugares e ambientes (Toop, 2019).

Dentro de uma corrente mais IDM e ambiental experimental o produtor alemão Carsten Nicolai (1965-) (aka Alva Noto) apresenta diversas colagens sonoras sem títulos, construídas a partir do som real de ruídos elétricos e cliques, amplificados e organizados numa série de movimentos discretos, que se movem além da mera música eletrónica ambiental para um novo domínio experimental denominado como processamento sonoro digital ou *ambient glitch* (Cascone, 2000; Knowles, 2006; Collis, 2008; Strachan, 2010; Ensemble, 2015; Cobussen et al., 2016).

Do seu trabalho destacamos os seus trabalhos a solo *Prototypes* (2000) e *Transform* (2001), e em dupla com Ryuichi Sakamoto os trabalhos *Insen* (2005), *utp_* (2008), este com a participação dos *Ensemble Modern*, *Summvs* (2011) e *The Revenant* (2015). O trabalho de estreia de Nicolai, *Prototypes* é um conjunto contínuo de composições minimalistas construídas com sons familiares que parecem emanar naturalmente de todos os lugares da Alemanha. Nicolai codifica com precisão *loops*, estruturados em camadas, em mini sinfonias agradáveis e escutáveis, onde a evolução ativa de cada peça está nos níveis macro e micro (Knowles, 2006; Hobman, 2011; Harvey, 2014). Em *Transform* Nicolai recorre e organiza sons de maneiras diferentes ao longo do trabalho. As peças têm poucas qualidades distintas, raramente se percebendo quando uma peça sucede a outra, sendo uma demonstração da técnica de Nicolai na construção de texturas sonoras no âmbito do *ambientglitch* (Knowles, 2006; Hobman, 2011; Gazana et al., 2013).

Nicolai inicia uma colaboração muito profícua com Ryuichi Sakamoto, fundador dos YMO, apresentando uma fusão de sonoridades que cruzam o minimalismo eletrónico clássico e um *post-techno* moderno. Em *Insen* Sakamoto socorre-se do seu conhecimento de música clássica, deixando que as notas do piano entoem pacientemente com pura elegância, enquanto Nicolai dissimula estes movimentos com uma adaptação contida da sua assinatura sonora, definida como electro-ambient, continuando assim a exploração de novos caminhos dentro música eletrónica ambiental de cariz mais experimental (Hobman, 2011; Harvey, 2014). Em *utp_* à dupla junta-se o *Ensemble Modern*, acrescentando novos níveis de leitura das sonoridades produzidas, construindo um trabalho solene e fascinante. *utp_* marca um novo passo na evolução da música de Nicolai e Sakamoto já que, juntos ou separados, nenhum deles havia revelado algo tão escasso e tão cru (Tan, 2010).

Em 2011 lançam *Summvs* um trabalho que equilibra momentos mais rítmicos com a convocação de texturas atmosféricas. A construção de uma prática artística, através de uma experiência mutuamente partilhada, é fundamental para a própria ideia de uma colaboração. Tendo em conta os elementos tradicionalmente opostos que Nicolai e Sakamoto combinam sem esforço em *Summvs* esta ideia é reforçada, resultando num trabalho brilhante e decisivo para a consolidação das vertentes mais ambientais da música eletrónica (Nakahodo, 2012; Harvey, 2014; Oliveira, 2017). A dupla Nicolai e Sakamoto regressa em 2015 com a banda sonora do filme *The Revenant*, de Alejandro G. Iñárritu. Trata-se de um trabalho que promove uma escuta paciente e uma experiência ambiental, que constrói uma sensação de terror e beleza (Lozano, 2016). Um trabalho que procura representar um sentido de lugar de um tempo e espaço específicos, mas que acrescenta imagens imaginadas promovidas por ambientes sonoros, que aumentam e diminuem de intensidade, e que desaparecem no fundo da mente dos ouvintes, sem oferecer qualquer tipo de esperança ou salvação.

Destacamos também o trabalho do produtor Sasu Ripatti (1976) (aka *Vladislav Delay*) cujo estilo combina distorções, silenciadores analógicos e ruídos, criando composições austeras e minimalistas que enfatizam as linhas de baixo e de percussão e o uso intenso de efeitos sonoros, dentro do ambient glitch (Kelly, 2006; Strachan, 2010). Dos trabalhos de Ripatti destacamos os seguintes trabalhos: *Mutila* (2000), *Anima* (2001), *Kuopio* (2012) e *Visa* (2014). *Mutila* é um trabalho que resulta de uma série de experimentações sonoras abstratas em que as peças têm a sua própria força, respirando autonomamente e possuindo um sentido de autodeterminação muito além do controlo de Ripatti. Já *Anima* é inspirado no filme *Hurly-Burly* de Anthony Drazan, tendo sido criado por Ripatti enquanto a banda sonora original do filme tocava em background em *loop*, sentindo-se assim uma curta eternidade, atraindo o ouvinte pelos acontecimentos aleatórios e pelas linhas de baixo do dub. É um trabalho que soa como um futuro sonoro que ainda não aconteceu (Turner, 2004).

Mais de dez anos depois do lançamento do seu primeiro trabalho e tendo desenvolvido uma sonoridade muito pessoal e extremamente criativa, cruzando a música eletrónica ambiental mais minimal com glitch, Sasu Ripatti manifesta um novo impulso criativo com o lançamento de *Kuopio*, seguido de *Visa*. *Kuopio* é distintamente constituído por sonoridades frias, mas não demasiado austeras. Não que este seja um trabalho que se torne indiferente ao ouvinte, mas é dotado de um frio natural que flutua ao longo dos temas, deixando os ouvintes animados com as polirritmias enevoadas, os punhados de *field recordings* e os acordes nebulosos. Sendo os trabalhos anteriores de Ripatti mais austeros e minimais, *Kuopio* acaba por ser um trabalho mais pictórico, onde cada faixa é uma narrativa autossuficiente que muda de humor e de tom de forma quase impercetível, e dotado de uma forte composição

sonora que cria uma grande envolvimento ao ouvinte. Visa é um trabalho impressionante pela densidade muscular que apresenta, onde as paisagens sonoras desenvolvidas por Ripatti são amplas e complexas, com imagens distintas que podem ser recolhidas a partir das variações sonoras onde cada nova peça apresenta um tom orgânico quente. Visa é um trabalho que chama a atenção para a escuta, nunca se abrandando, sem se desvanecer.

Os trabalhos de Fernando Corona (1970-) (aka *Murcof*) combinam a orquestração minimalista contemporânea com *techno* melancólico, de forma a criar ambientes sonoros próximos do devocional. Tratam-se assim de trabalhos com sonoridades misteriosas e atmosféricas que remetem o ouvinte para paisagens estereis e lunares, impulsionando os modelos da eletrônica ambiental para novas experimentações contemplativas (Madrid, 2008; Bacot, 2011; Gkatzampougiouki, 2014). Dos seus trabalhos destacamos *Martes* (2002), *Utopía* (2004), *Remembranza* (2005) e *Cosmos* (2007). *Martes* é um trabalho onde Corona isola alguns elementos reduzidos de obras clássicas selecionadas e os integra com linhas de ritmo, resultando numa recontextualização melancólica da música clássica contemporânea, na qual, as peças desmembradas encontram uma nova vida e um novo espaço para respirar, mantendo, de alguma forma, uma ligação ao original (Kun & Vallejo, 2004). Já *Utopía* é um épico de perfeição sinfônica em crescendo em que Corona abandona o recurso a *samples* a favor da sua própria composição (Madrid, 2008). Em 2005 Corona edita *Remembranza*, um trabalho construído como um grande filme noir, onde cada peça sonora é fabricada e manipulada, calculada e refinada, cheia de pianos distantes e cheios de reverberação, arranjos de cordas suspensos no ar e batidas limpas, mas que raramente servem como ímpeto para a dança. *Cosmos*, como o nome sugere, é inspirado no céu noturno sem fim e nas estrelas e planetas do sistema solar, onde as camadas densas de cordas e os componentes eletrônicos progridem lentamente até um clímax intenso, antes de diminuir gradualmente numa série de ondas senoidais (Halliday, 2017). Corona expressa nestes trabalhos a sua capacidade em maximizar o uso do silêncio e volumes silenciosos para obter e aprimorar efeitos expressivos, fazendo com que as suas sonoridades soem como sendo o trabalho de um desconhecido compositor minimalista avant-garde (Gkatzampougiouki, 2014).

Muito antes de Max Richter (1966-) compor bandas sonoras para filmes efetivamente reais criava algumas das melhores sonoridades cinematográficas contemporâneas. Os filmes mentais de Richter evocam todos os tipos de imagens apenas através das sonoridades, desde dias frios e cinzentos ao nascer do sol, desde metros vazios a salas de estar aconchegantes. Emocionalmente, há uma melancolia que atravessa grande parte do seu trabalho, sendo que Richter assume que pensa na música como um subconjunto da tradição de contar histórias, estando interessado em compor músicas que tenham algum tipo de qualidade narrativa, onde os sons em si ou em conjunto com outros elementos podem criar um fluxo narrativo (Ziegler & Christie, 2018).

Dos seus trabalhos destacamos os seus três primeiros álbuns: *Memoryhouse* (2002), *The Blue Notebooks* (2004) e *Songs From Before* (2006). Tratam-se de trabalhos meditativos, cheios de espaços e ricos em imagens, recorrendo a passagens de palavras faladas, através leituras de textos de escritores reconhecidos. As sonoridades de Richter são íntimas, humanas e muito contemporâneas, e as suas composições desenvolvem-se em texturas que embalam silenciosamente ou que surpreendem por se tornarem intensas e emocionantes.

No trabalho de estreia de Matthew Barnes (aka *Forest Swords*), intitulado *Engravings* (2013), fica revelado que se trata de uma odisséia mergulhada num tentador misticismo de sonoridades quase desconhecidas onde Barnes faz um trabalho de envolvimento dos ouvintes nas

suas texturas cacofônicas, que são o tecido da sua realidade sonora. Na Alegoria de Platão, somos notoriamente incapazes de imaginar o que estava a ser descrito, já em *Engravings* a criação de um mundo sonoro próprio tenha sido um sucesso. As vocalizações fantasma e os sopros artificialmente processados evocam uma sensação desconfortável de ser perseguido pelos habitantes de um mundo imaginário, onde cada nota reverbera incessantemente contra uma paisagem sonora não natural. *Engravings* confirma também a capacidade de Barnes lembrar mais do que apenas simples vibrações ou memórias desbotadas, construindo cada tema de uma forma audaciosamente sensual e onde cada nota tem um tom emocional distinto. Trata-se de um trabalho que mistura a intensidade emocional com atmosferas oníricas, num espaço sensorial único, que Barnes define como sendo “um equilíbrio entre a euforia muito intensa e uma quase desolação” (Barnes, 2013). Sem estarem condicionados por letras ou estruturas verso-refrão, os temas de *Engravings* refletem a forma como a vida se pode sentir num *loop* infinito, em crescendo e em construção, sem nunca perder a sua natureza cíclica. A forma como as estruturas taciturnas são construídas em torno da repetição perfeita de sonoridades sinistras faz com que este trabalho de estreia de Florest Swords permaneça alheio e distinto de tudo o que o rodeia no panorama da música eletrônica ambiental.

Já a mistura perfeita entre texturas sonoras não naturais, melodias orgânicas e vocalizações arrastadas do trabalho de estreia do coletivo *Old Apparatus*, intitulado *Compendium* (2013), desenrola-se como um sonho profundo assombrado, soando a música construída num qualquer bunker subterrâneo, escondido longe do mundo, onde a matéria prima original são apenas lembranças vagas. A composição de *Compendium* é assim constituída por música que agarra emocionalmente o ouvinte, sendo que a inovação sonora deste trabalho provém da capacidade em romper com todas as restrições tradicionais, associadas aos géneros musicais, para se concentrar inteiramente na construção de um estado de espírito, na criação de atmosferas sonoras e nos aspetos mais orgânicos e humanos da música.

Já o trabalho de estreia de Bobby Krlic (1985-) (aka *The Haxan Cloak*), intitulado *Excavation* (2013), tem declaradamente a intenção de examinar a vastidão da vida após a morte, sendo que este conceito penetra profundamente nas sonoridades do álbum (Rekret, 2019). De forma a desenvolver esta desígnio, Krlic aproveita ao máximo a duração dos temas, muitas vezes estendendo-os, desenvolvendo assim uma verdadeira narrativa, mais próxima de banda sonora do que um álbum de normal, onde a criação sonora se constrói recorrendo a espaços negativos, a composições labirínticas e a melodias baseadas em sintetizadores, que explodem da tranquilidade para o caos (Wolf, 2020). Mesmo com gritos dissonantes e estática, muito próximos da *noise music*, *Excavation* é sempre mais emocionante do que é alienante, já que há algo na sua sonoridade que o torna acessível e emotivo, em vez de antissocial. Esteticamente é um trabalho que comprova que certos tipos de música precisam especificamente de hora, lugar e disposição certos para funcionar (Rekret, 2019). Em 2019 Bobby Krlic regressa com a edição da banda sonora do filme *Midsommar* de Ari Aster. *Midsommar* é um trabalho onde Krlic substitui o seu distintivo sentido de ritmo e tensão pela experimentação mais meditativa que, juntamente com atmosferas de pânico, de choque e de surpresa, refletem a abordagem sonora das texturas e dos ambientes imersivos de *The Haxan Cloak*.

Por último, refira-se *Prison Episodes* (2019) de Pouya Pour-Amin, um mergulho visceral num mundo que parece inimaginável para aqueles que não passaram por qualquer encarceramento, um mundo à parte, onde tudo parece estar escondido por detrás de quatro paredes e um lamento de raiva e tristeza contra os nossos tempos (Esfandiary, 2018; Bastani, 2019).

Neste trabalho Pour-Amin (re)define a representação do vazio com texturas sonoras cheias de humanidade, onde o eco é apenas o som esperado da respiração como fonte de comunicação e interação. Trata-se de um trabalho onde as peças ressoam, com momentos suspensos e espasmos de tragédia e medo, de dor contagiosa e de beleza ameaçadora. São episódios que se aproximam da abstração e da poesia, mas também da meditação e do divino, e são um exemplo da utilização do som como meio para transmitir emoções e sensações associados a lugares liminares, reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos.

Na estruturação desta arqueologia observamos que, apesar da massificação da música eletrônica ambiental, a procura de novas sonoridades tem sido constante e tem impulsionado novas correntes que procuram um mesmo objetivo: envolver os ouvintes em ambientes peretuais, que os transportem para lugares reais ou imaginados. Afastando-se assim da abordagem inicial proposta por Satie e Eno à música ambiental, enquanto música que permanece em background, e recentrando a sua posição na escuta de forma a ser usada para criar imaginários da mente que ajudem a entender o mundo e qual o nosso lugar nele, tal como defendido por Mulcock (2001).

3. Notas conclusivas

Tendo como ponto de partida a definição de Eno (1978) para a música eletrônica ambiental, enquanto elemento indutor para a criação de um espaço para pensar, apresentámos um conjunto de autores e de trabalhos orientados para uma preocupação com o espaço. Neste sentido assumimos ao longo deste artigo que a música eletrônica ambiental é criada para lugares liminares, reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos, e está comprometida, implícita ou explicitamente, com interpretações e articulações com lugares e ambientes. Mas a música eletrônica ambiental como género deve ser vista como uma sobreposição de informações, e não apenas como uma interação com um ambiente. Assim, defendemos que a ligação social da música eletrônica ambiental ao próprio ambiente e envolvente mudou ao longo da sua evolução enquanto género, tal como mudou essa envolvente, reforçando que o lugar hoje é um espaço pessoal, tal como a experiência de escuta associada à música eletrônica ambiental.

Apesar da sua estabilização enquanto género e da diversidade de abordagens estilísticas, o foco demasiado na aplicação utilitária da música eletrônica ambiental para promover estados de êxtase e bem-estar, acaba por ignorar o próprio material sonoro, considerando-o como subserviente a estas funções. Não sendo esta a verdadeira função atual da música eletrônica ambiental, seja ela ouvida em ambientes de performance ou em ambientes de audição privados. A experiência atual da música eletrônica ambiental na conceção, ampliação ou descontinuidade de lugares, expressa por si só o desejo de exercer um agenciamento interno ou uma mediação com a própria envolvente, operando como uma reflexão do 'eu', recorrendo a sonoridades que movem a mente. Um 'eu' que inclui o mundo social em que se está imerso e uma representação de lugares figurativos. Esta abordagem utilizada para construir lugares figurativos na música eletrônica ambiental baseia-se numa combinação de elementos associados à arte e à simulação representacional.

Esta ideia de que a própria música pode ser representacional é contestada por vários autores, no entanto defendemos que a música eletrônica ambiental atende a algumas das condições que se consideram necessárias para que as obras sejam consideradas representativas. Podemos assim apontar a utilização de títulos nas peças, indicando claramente a

natureza do tema de forma a fornecer uma estrutura através da qual os ouvintes são guiados de maneira específica. Além de muitos autores e trabalhos de cariz ambiental apresentarem representações diretas do assunto em questão. Já a simulação ocorre conceptualmente e também como um componente sonoro nas peças musicais. Esta discussão sobre a representação levanta ainda uma série de questões sobre a transmissão e receção das peças e como se compreendem essas peças que representam o lugar. Neste sentido devemos encarar a música eletrónica ambiental enquanto qualidade dinâmica e pessoal (do ouvinte), ao invés de ser um ambiente a ser observado. Ou seja, um género musical que seja corporificado e não localizado espacialmente, numa procura de uma perceção incorporada do espaço e de um 'eu' espacial (*spatial self*).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adelt, Ulrich (2016). *Krautrock: German music in the Seventies*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Adkins, Monty (1999) Acoustic Chains in Acousmatic Music. In *Imaginary Space: Proceedings of the 1999 Australasian Computer Music Conference*. Wellington: University of Wellington.
- Adkins, Monty (2019). Fragility, noise, and atmosphere in *Ambient music*. *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 119.
- Ahner, Laurel (2017). *Ambient media: Japanese atmospheres of self*. New York: Taylor & Francis.
- Albiez, Sean (2003a). Sounds of Future Past: From Neu! to Numan. In Phleps, Thomas & von Appen, Ralf (Eds.). *POP SOUNDS: Klangtexturen in der Pop-und Rockmusik* (pp. 129–152). Bielefelder: Transcript-Verlag.
- Albiez, Sean (2003b). *Strands of the future: France and the birth of electronica. Volume!*. *La revue des musiques populaires*, 2(2), 99-114.
- Albiez, Sean (2010). *Europe Non-Stop: West Germany, Britain and the Rise of Synthpop, 1975–81*. *Kraftwerk: Music Non-Stop*, 139.
- Albiez, Sean & Lindvig, Kyrre Tromm (2010). *Autobahn and Heimatklänge: 1 Soundtracking the FRG*. *Kraftwerk: Music Non-Stop*, 15.
- Albiez, Sean & Pattie, David (Eds.). (2010). *Kraftwerk: Music Non-Stop*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Alkier, Stefan (1991). Peter Gabriels "Passion" - Eine zeitgenössische Passionsmusik. *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, 43(2), 126-129.
- Allen, Travis Arlo (2009). *Individuality and distinction: The interplay between artist and audience in electronic dance music*. Santa Barbara: University of California.
- Alvarez, Elias Merino (2014). *Subflection*. Huddersfield: University of Huddersfield.
- Alwakeel, Ramzy (2009). IDM as a "Minor" Literature: The Treatment of Cultural and Musical Norms by "Intelligent Dance Music". *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, 1(1), <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/268>.
- Anderton, Chris (2010). A many-headed beast: progressive rock as European meta-genre. *Popular Music*, 23(3), 417-435.
- Arsenal, Mario Sánchez (2010). Jean Michel Jarre y Pierre Schaeffer: un vinculo excepcional entre Oxygène (1976) y la musique concrète. *Acoustical, Art and Artifacts: Technology, Aesthetics, Communication*, 7, 135-142.
- Bacot, Baptiste (2011). Du musical au paysage sonore: en haine de l'harmonie? *Recherches & Travaux*, 78, 169-184.
- Bainbridge, Luke (2014). *The true story of acid house: Britain's last youth culture revolution*. London: Omnibus Press.
- Bangs, Lester (1978). Eno Sings with the Fishes. *Village Voice*, 23(3).

- Barr, Tim (2013). *Kraftwerk: from Dusseldorf to the Future With Love*. New York: Random House.
- Barreto, Jorge Lima (1991). *Música minimal repetitiva*. Lisboa: Litoral.
- Barreto, Jorge Lima (2009). Jorge Lima Barreto: Mundos Imaginários. Uma Palavra à Performarte, à Música e Poesia Ex Improvisado, ao Vídeo Music. V.N. Cerveira: *BOMBART Magazine*, 6 (nov-dez).
- Barreto, Jorge Lima (2016). *Estética da comunicação musical - a improvisação*. Coimbra: Município de Vinhais/Imprensa da Universidade de Coimbra
- Barros, António (2013). *John Cage, música fluxus e outros gestos da música aleatória em Jorge Lima Barreto*. Coimbra: Alma Azul.
- Bastani, Hadi (2019). Recent experimental *Electronic music* practices in Iran: an ethnographic and sound-based investigation. Belfast: Queen's University Belfast.
- Bates, Eliot (1997). *Ambient music*. Masters Theses, 8. Wesleyan University.
- Biddle, Ian (2004). Vox Electronica: Nostalgia, Irony and Cyborgian Vocalities in Kraftwerk's Radioaktivität and Autobahn. *twentieth-century music*, 1(1), 81.
- Bogdanov, Vladimir (2001). All music guide to electronica: the definitive guide to *Electronic music*. Lanham: Backbeat Books.
- Bouhalassa, Ned (2002). Électroniquoi? Chronique de la naissance d'une nouvelle constellation sonore. *Circuit: musiques conTemporaines*, 13(1), 27-34.
- Bratus, Alessandro (2014). Artificial Intelligence, ovvero suonare il corpo della macchina o farsi suonare? La costruzione dell'identità audiovisiva della Warp Records. *Philomusica online*, 13(2), 55-84.
- Brett, Thomas (2015). Autechre and *Electronic music* fandom: Performing knowledge online through techno-geek discourses. *Popular Music and Society*, 38(1), 7-24.
- Brocker, Carsten (2011). Kraftwerk: Technology and Composition. In Albiez, Sean & Pattis, David (Ed.). *Kraftwerk: Music Non-Stop* (pp. 97-118). London: Bloomsbury Publishing.
- Brown, Timothy Scott (2017). In search of space: the trope of escape in German *Electronic music* around 1968. *ConTemporary European History*, 26(2), 339.
- Buck, James (2008). Brian Eno - Ambient 1: Music For Airports. Disponível em: <http://www.musthear.com/music/reviews/brian-eno/ambient-1-music-for-airports>. Acedido em 29/01/2019.
- Buckley, David (2015). *Kraftwerk: Publikation*. London: Omnibus Press.
- Budel, Jesse (2018). Steve Reich's 'Music For 18 Musicians' as a Soundscape Composition. *Directions of New Music*, 1(2), 1.
- Bussy, Pascal (2004). *Kraftwerk: Man, machine and music*. Hudson: SAF Publishing.
- Butler, Mark J. (2006) *Unlocking the Groove: Rhythm, meter, and musical design in electronic dance music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Carrilho, João (2013). *Estéticas da música informática: A energia musical irrealizada*. Lisboa: Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.
- Cascone, Kim (2000). The aesthetics of failure: "Post-digital" tendencies in conTemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.
- Cobussen, Marcel, Meelberg, Vincent & Truax, Barry (Eds.). (2016). *The Routledge companion to sounding art*. London: Routledge.
- Cohn, Richard (1992). Transpositional combination of beat-class sets in Steve Reich's phase-shifting music. *Perspectives of New Music*, 146-177.
- Coleman, Lindsay & Tillman, Joakim (2017). *ConTemporary film music: Investigating cinema narratives and composition*. New York: Springer.
- Collin, Matthew (2010). *Altered state: The story of ecstasy culture and acid house*. London: Profile Books.
- Collins, Nick & d'Escriván, Julio (Eds.). (2017). *The Cambridge companion to Electronic music*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Collins, Nick, Schedel, Margaret & Wilson, Scott (2013). *Electronic music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Collis, Adam (2008). Sounds of the system: the emancipation of noise in the music of Carsten Nicolai. *Organised Sound*, 13(1), 31.
- Coluccia, Marco (2010). *Musica Elettronica d'Ascolto - Dalla Techno di Detroit alla Techno Inglese*. Pavia: Università degli Studi di Pavia.
- Condry, Ian (2011). Popular music in Japan. In *Routledge handbook of Japanese culture and society* (pp. 238-250). Abingdon: Routledge.
- Connor, Neil O. (2019). *Diffusing the Norm—Brian Eno's Music For Airport's (1978)*. Huddersfield: Divergence Press.
- Cope, Julian (1996). *Krautrock sampler: One Head's Guide to the Great Kosmische Musik-1968 Onwards*. London: Head Heritage
- Cox, Christoph & Warner, Daniel (Eds.). (2004). *Audio Culture: Readings in modern music*. New York: Continuum.
- Cummings, Simon (2019). The steady state theory: Recalibrating the quiddity of *Ambient music*. In Adkins, Monty & Cummings, Simon (Eds.). *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music* (pp. 83-118). Huddersfield: University of Huddersfield Press.
- Cunningham, David (2010). Kraftwerk and the Image of the Modern. In Albiez, Sean & Pattie, David. (Eds.). *Kraftwerk: Music Non-Stop* (pp. 44-62). New York: Continuum.
- Dale, Jon (2015). Three Blind Mice. *Uncut*, 216, 96.
- Davies, Sam (2018). The IDM list gave intelligent dance music its name and geeky legacy. *Vice*. Disponível em: https://www.Vice.com/en_uk/article/7xq4ga/idm-list-25-year-anniversary-warp-hyperreal-2018. Acedido em 18/05/2020.
- Davismoon, Steve (2016). Atomisation of sound. *ConTemporary Music Review*, 35(2), 263-274.
- Díaz-Inostroza, Patricia (2018). La Amazonía en la narratividad musical de los films de Werner Herzog. *Ambito Sonoro*, 3(5), 9-22.
- Donnelly, Kevin (2013) Extending film aesthetics: audio beyond visuals. In, Richardson, John, Gorbman, Claudia & Vernallis, Carol (Eds.) *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics* (pp. 357-371). Oxford, GB. Oxford University Press.
- Dunbar-Hall, Peter & Gibson, Chris (2004). Deadly sounds, deadly places: *ConTemporary Aboriginal music in Australia*. Sydney: UNSW Press.
- Dunbar-Hester, Christina (2010). *Listening to cybernetics: Music, machines, and nervous systems, 1950-1980*. Science, technology, & human values, 35(1), 113-139.
- Easlea, Daryl (2013). *Without frontiers: The life & music of Peter Gabriel*. London: Omnibus Press.
- Ehle, Robert C. (1983). New age music. *The American Music Teacher*, 32(6), 36.
- Eigenfeldt, Arne (2016). Exploring Moment-Form In Generative Music. In *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference (SMC2016)*. Hamburg.
- Einbrodt, Ulrich D. (2001). *Space, Mysticism, Romantic Music, Sequencing, and the Widening of Form in German "Krautrock" During the 70's*. Justus-Liebig-Universität Gießen.
- Emmerson, Simon (2007). *Where next? New music, new musicology*. EMS: Electroacoustic Music Studies Network.
- Eno, Brian (1978). *Ambient music*. liner notes from the initial American release of Ambient 1: Music for Airports (PVC 7908, AMB 001).
- Eno, Brian (2004). *Ambient music*. Audio Culture. Readings in Modern Music, 9497.
- Ensemble, A. Brutalist Noise. (2015). Physical Glitch Music. *Leonardo Music Journal*, 25, 63-67.
- Esfandiary, Rana (2018). Otherwise, The Gap: Performing Identities in Iranian *ConTemporary Art and Performance*. Lawrence: University of Kansas.
- Eskildsen, Kent (1997). *Tangerine Dream: 30 Years of Dreaming*. Self Published.
- Evans, Joshua (2014). Painting therapeutic landscapes with sound: On Land by Brian Eno. In J. Andrews, Gavin; Kingsbury, Paul & Kearns, Robin (Eds.). *Soundscales of wellbeing in*

- popular music (pp. 173-190). London: Routledge.
- Fales, Cornelia (2005). Short-circuiting perceptual systems: Timbre in ambient and techno music. In Greene, Paul & Porcello, Tom (Eds.). *Wired for sound: Engineering and technologies in sonic cultures* (pp. 156-180). Connecticut: Wesleyan University Press.
- Feisst, Sabine (2015). Negotiating Nature and Music through Technology. In Allen, Aaron S. & Dawe, Kevin (Eds.). *Current directions in ecomusicology: music, culture, nature* (pp. 245-257). London: Routledge.
- Feld, Steven & Kirkegaard, Annemette (2010). Entangled complicities in the prehistory of 'world music': Poul Roving Olsen and Jean Jenkins Encounter Brian Eno and David Byrne in the Bush of Ghosts. *Popular Musicology Online*, 4, 109-32.
- Fikentscher, Kai (2017). The Disc Jockey as Composer, or How I Became a Composing DJ. In *Electronica, Dance and Club Music* (pp. 83-88). London: Routledge.
- Fitzgerald, Jon & Hayward, Philip (2016). Chart Mythos. *Shima*, 10(2).
- Flür, Wolfgang (2017). *Kraftwerk: I was a Robot*. London: Omnibus Press.
- Frith, Simon (1996). *Performing rites: on the value of popular music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gagné, Nicole V. (2012). Historical dictionary of modern and contemporary classical music. Lanham: Scarecrow Press.
- Gazana, Cleber, Bertomeu, Virginia & Bertomeu, João (2013). Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. *Cultura Visual*, 1(19), 81-99.
- Georgievski, Nenad (2003). Steve Roach-The Shaman of contemporary Electronic music. *Shine Magazine*, 33 (July/August), <https://blesok.mk/en/sound/reviews-sound/steve-roach-the-shaman-of-contemporary-electronic-music-33/>
- Gibson, John (2004). *Listening to repetitive music: Reich, Feldman, Andriessen, Autechre*. New Jersey: Princeton University.
- Gkatzampougiouki, Maria (2014). *A compositional response to information anxiety*. Huddersfield: University of Huddersfield.
- Goodman, Nelson (1968). *Languages of art, an approach to a theory of symbols*. New York: Bobbs-Merrill.
- Grönholm, Pertti (2015). When Tomorrow Began Yesterday: Kraftwerk's Nostalgia for the Past Futures. *Popular Music and Society*, 38(3), 372-388.
- Gross, Jason (1997). Aphex Twin interview, Perfect Sound Forever. Disponível em: <http://www.furious.com/perfect/aphextwin.html>. Acedido em 18/05/2020.
- Guimarães, Manuel (2013). *Prática e receção da música improvisada em portugal: 1960-1980*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- Guo, Wenxi (2019). The Piano in the Ruins: An Analysis of the Details and Character Creation in "Ryuichi Sakamoto: CODA". *Frontiers in Art Research*, 1(4), 17-23.
- Halliday, Steven (2017). *Klangsteine: exploring the sound stones of Hannes Fessmann*. Huddersfield: University of Huddersfield.
- Harden, Alexander C. (2016). Kosmische Musik and its Techno-Social Context. *IASPM Journal*, 6(2), 154-173.
- Harvey, Steven (2014). *Negotiating sound, noise and silence through improvisation, composition and image*. Huddersfield: University of Huddersfield.
- Hawkins, Stan (2007). Aphex Twin: monstrous hermaphrodites, madness and the strain of independent dance music. In Richardson, John & Hawkins, Stan (Eds.). *Essays on Sound and Vision* (pp. 27-53). Helsinki: Helsinki University Printing House.
- Haworth, Christopher (2012). Ear as Instrument. *Leonardo Music Journal*, 22, 61-62.
- Hegarty, Paul (2007). *Noise/Music: a history*. London: Continuum.
- Higgs, John (2013). *The KLF: Chaos, Magic and the Band who Burned a Million Pounds*. Hachette: Phoenix.

- Hill, Sarah (2017). *Peter Gabriel, from genesis to growing up*. London: Routledge.
- Hobman, Jason (2011). *Instrumentality in electronic music*. Huddersfield: University of Huddersfield.
- Hodkinson, James (2017). Playing the gallery. time, space and the digital in Brian Eno's recent installation music. *Oxford German Studies*, 46(3), 315-328.
- Holmes, Thom (2012). *Electronic and experimental music: technology, music, and culture*. London: Routledge.
- Holmes, Thomas B. & Thom Holmes (2002). *Electronic and experimental music: pioneers in technology and composition*. New York: Psychology Press.
- Horlacher, Gretchen (2000). Multiple meters and metrical processes in the music of Steve Reich. *Intégral*, 51(2), 265-297.
- Hosokawa, Shuhei (1999). Soy sauce music: Haruomi Hosono and Japanese self-orientalism. In Hayward, Philip (Ed.). *Widening the horizon: exoticism in post-war popular music*. (pp. 114-144). Bloomington: Indiana University Press.
- Howard, David N. (2004). *Sonic Alchemy: Visionary music producers and their maverick recordings*. Milwaukee: Hal Leonard Corporation.
- Huang, Aiyun (2017). La vie qui bat: Steve Reich's Drumming and Dance Choreography. *Circuit: musiques conTemporaines*, 27(2), 27-40.
- Ilfie, Stephen (2003). *Roedelius: Painting with Sound: the Life and Music of Hans-Joachim Roedelius*. London: Meridian Music Guides.
- James, Martin (2016). Documenting no wave: Brian Eno as urban ethnographer. In Albiez, Sean & Pattie, David (Eds.). *Brian Eno: Oblique Music*. (pp. 257-268). London: Bloomsbury Academic.
- Jensen, Alan (1985). *The sound of silence: A thursday afternoon with Brian Eno*. *Electronics & Music Maker*, (Dec.), 20-25.
- Johnson, Timothy A. (1994). Minimalism: aesthetic, style, or technique?. *The Musical Quarterly*, 78(4), 742-773.
- Joo, Woohun (2019). Sonifyd: A graphical approach for sound synthesis and synesthetic visual expression. *The 25 th International Conference on Auditory Display*. Newcastle: Northumbria University.
- Judd, Frederick Charles (1961). *Electronic music and musique concrete*. London: Spearman.
- Kelly, Caleb (2006). *Cracked and broken media in 20th and 21st century music and sound*. Canberra: University of Canberra.
- Kholeif, Omar (2012). Man Machine. *Art Monthly*, (356), 7.
- Knight, David B. (2006). *Landscapes in music: space, place, and time in the world's great music*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Knowles, Julian D. (2006). Alva Noto. *Filter*, 62 (March 06-June 06), 17-19.
- Kuhns, Richard (1978). Music as a representational art. *The British Journal of Aesthetics*, 18(2), 120-125.
- Kun, Josh & Vallejo, Edlyn (2004). File under: Post-Mexico. *Aztlan: A Journal of Chicano Studies*, 29(1), 271-281.
- Lamm, Olivier (2015). Digitallove: le techno kayō ou la pop japonaise à son pinacle. *Audimat*, (2), 131-161.
- Lanza, Joseph (1991). The sound of cottage cheese (Why background music is the real world beat!). *Performing arts journal*, 13(3), 42-53.
- Lanza, Joseph (2004). *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Lemkin, Brendan (2019). *The End Of Modernism In Music: A New Narrative in the History of Electronic Music, Told through the works of Wendy Carlos, Jean Michel-Jarre, and Ryuichi Sakamoto*. Wooster: The College of Wooster.

- Levaux, Christophe (2019). Une musique pour tous les jours: Explorer les liens entre son et quotidien. *SigMa-Rivista di Letterature comparate, Teatro e Arti dello spettacolo*, (3), 335-352.
- Littlejohn, John T. (2009). Kraftwerk: Language, lucre, and loss of identity. *Popular Music and Society*, 32(5), 635-653.
- Loubet, Emmanuelle (2000). Laptop performers, compact disc designers, and no-beat techno artists in Japan: Music from nowhere. *Computer Music Journal*, 24(4), 19-32.
- Loydell, Rupert & Marshall, Kingsley (2014). *Thinking Outside the Box: Brian Eno, music, movement and light*. Music and Moving Image. Steinhardt: New York University.
- Lozano, Francisco J. G. (2016). El largo camino de la venganza: El renacido, de Alejandro González Iñárritu. *Razón y fe*, 273(1409), 269-272.
- Lysaker, John T. (2018). *Brian Eno's Ambient 1: Music for Airports*. Oxford: Oxford University Press.
- Madrid, Alejandro L. (2008). *Nor-tec rifa!: electronic dance music from Tijuana to the world*. Oxford: Oxford University Press.
- Maeder, Marcus (2014). *Ambient culture: Coping musically with the environment*. Proceedings ICMC/SMC Conference. Athens: ICMC/SMC.
- Marshall, Kingsley & Loydell, Rupert (2017). Thinking inside the box: Brian Eno, music, movement and light. *Journal of visual art practice*, 16(2), 104-118.
- Mathews, Peter D. (2004). Music in his own image: The Aphex Twin Face. *Nebula*, 1(1), 65-73.
- McLeod, Kembrew (2001). Genres, subgenres, sub-subgenres and more: Musical and social differentiation within electronic/dance music communities. *Journal of Popular Music Studies*, 13(1), 59-75.
- Mertens, Wim (1983). *American Minimal Music: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass*. Amersham: Kahn & Averill.
- Miller, Jonathan (2000). Tangerine Dream. The times they are a-changin'. *Keyboards (Set)*, .24-36.
- Moon, Tom (2008). *1,000 Recordings to Hear Before You Die: A Listener's Life List*. New York: Workman Publishing Company.
- Moorefield, Virgil (2010). *The producer as composer: Shaping the sounds of popular music*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Morey, J. (2019). Ambient house: 'Little fluffy clouds' and the sampler as time machine. *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 177.
- Muggs, Justin (2016). *Review: Autechre - NTS Sessions 1-4*. Resident Advisor. Disponível em: <https://www.residentadvisor.net/features/2756>. Acedido em 18/05/2020
- Mulcock, Jane (2001). Creativity and politics in the cultural supermarket. *Continuum*, 15(2), 169-186.
- Nakahodo, Lilian N. (2012). Pionier 100, de Alva Noto & Ryuichi Sakamoto: uma análise musical a partir do método de Philip Tagg. In *Encontro de Música e Arte Sonora de Juiz de Fora*. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora. Disponível em: https://www.ufjf.br/anais_eimas/files/2012/02/Nakahodo.pdf. Acedido em 18/05/2020.
- Norris, Richard (2007). *Paul Oakenfold: The Authorised Biography*. London: Bantam.
- Nowak, Raphaël & Whelan, Andrew (2016). The digital music boundary object. In Nowak, Raphaël & Whelan, Andrew (Eds.). *Networked Music Cultures: ConTemporary Approaches, Emerging Issues*. (pp. 113-131). United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Nye, Sean (2013). *Minimal understandings: The Berlin decade, the minimal Continuum*, and debates on the legacy of German Techno. *Journal of Popular Music Studies*, 25(2), 154-184.
- Oliveira, Robert A. (2017). Comparações estilísticas entre Yasunao Tone, Oval e Alva Noto. In *XXIV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*. São Paulo: Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. Disponível em: <http://www.anppom.com.br/congressos/index.php/24anppom/SaoPaulo2014/paper/>

- viewFile/2962/773. Acedido em 29/05/2019.
- Ottum, Joshua J. (2016). *Anthropogenic Moods: American Functional Music and Environmental Imaginaries*. Athens: Ohio University.
- Papanikolaou, Eftychia (2005). Identity and Ethnicity in Peter Gabriel's Sound Track for The Last Temptation of Christ. In Middleton, Darren (Ed.), *Scandalizing Jesus?: Kazantzakis's The Last Temptation of Christ Fifty Years On* (pp. 217–228). London: Bloomsbury Publishing.
- Papavassiliou, Anthony (2010). Les nouveaux enjeux de la granulation sonore: L'Esthétique populaire de l'Intelligent Dance Music (IDM). *Intersections: Canadian Journal of Music/ Intersections: revue canadienne de musique*, 30(2), 101-116.
- Papavassiliou, Anthony (2015). L'analyse des ensembles microrhythmiques dans l'Intelligent Dance Music. *Revue musicale OICRM*, 2(2), 115-132.
- Partridge, Christopher (2015). *Mortality and music: Popular music and the awareness of death*. London: Bloomsbury Publishing.
- Pearson, Valerie (2010). Authorship and improvisation: musical lost property. *ConTemporary Music Review*, 29(4), 367-378.
- Pollard, Vincent (2013). *Translator*. Exclaim! Disponível em: <http://exclaim.ca/music/article/translator-idm>. Acedido em 28/04/2020.
- Potter, Keith (2002). *Four musical minimalists: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass* (Vol. 11). Cambridge: Cambridge University Press.
- Potter, Keith (2019). BBC Proms Premieres 2018: Anna Meredith, Georg Friedrich Haas, Ēriks Ešenvalds, Andrew Norman, Morfydd Owen, Daphne Oram, Eve Risser, Caroline Shaw and Tansy Davies. *Tempo*, 73(287), 101-103.
- Pozdniakov, Mikhail (2013). Synthesized environments of utmost clarity. *The Word Hoard*, (2), 109-118.
- Prendergast, Mark (2003). *The ambient century*. London: Bloomsbury Publishing.
- Ramsay, Ben (2011). *Tools, techniques and composition: bridging acousmatic and IDM*. eContact!, 14(4). Disponível em: https://econtact.ca/14_4/ramsay_acousmatic-idm.html. Acedido em 18/05/2020.
- Ratcliffe, Robert (2013). *Analytical précis of Chime by Orbital: towards an analysis of electronic dance music*. OREMA. Disponível em: <http://www.orema.dmu.ac.uk/?q=content/analytical-pr%C3%A9cis-chime-orbital-towards-analysis-electronic-dance-music>. Acedido em 10/07/2020.
- Reese, Sam (1973). New music breeds creators, not repeaters. *Music Educators Journal*, 59(5), 65-109.
- Rekret, Paul (2019). 'Melodies wander around as ghosts': on Playlist as cultural form. *Critical Quarterly*, 61(2), 56-76.
- Reynolds, Simon (1999). *Generation Ecstasy: Into the world of techno and rave culture*. New York: Routledge.
- Rich, Robert (2014). *Robert Rich [RBMA Tokyo 2014 Lecture]*. Disponível em: <https://youtu.be/dTt-R5RYFwx>. Acedido em 31/10/2020.
- Ridley, Aaron (1995). Musical sympathies: The experience of expressive music. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53(1), 49-57.
- Rietveld, Hillegonda C. (2010). Trans-Europa Express: Tracing the Trance Machine. In Albiez, Sean & Pattie, David (Eds.). *Kraftwerk: Music Non-Stop*. (pp. 214-230). New York: Continuum.
- Rietveld, Hillegonda C. (2016). *Lovely Bones: Ambient music and the uncanny in leitmotiv and underscore*. London: Bloomsbury Academic.
- Roads, Curtis (2015). *Composing electronic music: a new aesthetic*. Oxford: Oxford University Press
- .Rodgers, Tara (2010). *Pink noises: Women on electronic music and sound*. Duke: Duke University Press.

- Roeder, John (2003). Beat-class modulation in Steve Reich's music. *Music Theory Spectrum*, 25(2), 275-304.
- Roquet, P. (2009). *Ambient Landscapes from Brian Eno to Tetsu Inoue*. *Journal of Popular Music Studies*, 21(4), 364-383.
- Roquet, Paul (2012). *Atmosphere as culture: Ambient media and post industrial Japan*. Berkeley: UC Berkeley.
- Roquet, Paul (2016). *Ambient media: Japanese atmospheres of self*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Saunders, James (ed.). (2017). *The Ashgate research companion to experimental music*. London: Routledge.
- Savage, Jon (2011). *Machine Soul: Une histoire de la techno*. Paris: Allia.
- Schafer, R. Murray (2001). Music and the sound scape. In Rothenberg, David, & Ulvaeus, Marta (Eds.). *The book of music and nature: An anthology of sounds, words, thoughts* (pp. 58-68). Wesleyan: Wesleyan University Press.
- Schiller, Melanie (2014). "Fun Fun Fun on the Autobahn": Kraftwerk Challenging Germanness. *Popular Music and Society*, 37(5), 618-637.
- Schwartz, Elliott (1975). *Electronic music: a listener's guide*. New York: Praeger Publishers.
- Schwarz, K. Robert (1980). Steve Reich: Music as a gradual process: Part I. *Perspectives of New Music*, 19(1/2) (Autumn, 1980 - Summer, 1981), 373-392.
- Schwarz, K. Robert (1981). Steve Reich: Music as a Gradual Process Part II. *Perspectives of New Music*, 225-286.
- Schwering, Gregor (2018). Surrounding influence. In Schröter, Jens; Schwering, Gregor; Maeder, Dominik & Heilmann, Till A. (Eds.). *Ambient* (pp.3-23). Wiesbaden: Springer.
- Scruton, Roger (1976). Representation in music. *Philosophy*, 51(197), 273-287.
- Seago, Alex (2004). The "Kraftwerk-Effekt": Transatlantic circulation, global networks and contemporary pop music. *Atlantic Studies*, 1(1), 85-106.
- Sheppard, D. (2008). *On Some Faraway Beach: The Life and Times of Brian Eno*. London: Orion.
- Sherburne, P. (2001). *Organised Sound*. 6:171-176. Cambridge University Press.
- Sitsky, Larry (2002). *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde: A Biocritical Sourcebook*. Westport: Greenwood Press.
- Snee, Brian J. (2005). The spirit and the flesh: The rhetorical nature of The Last Temptation of Christ. *Journal of Media and Religion*, 4(1), 45-61.
- Strachan, Robert (2010). Uncanny Space: Theory, Experience and Affect in Contemporary Electronic music. *Trans - Revista Transcultural de Música*, (14), 1-10.
- Stubbs, David (2015). *Future Days: Krautrock and the Birth of a Revolutionary New Music*. Brooklyn: Melville House.
- Stubbs, David (2018). *Mars by 1980: The Story of Electronic Music*. London: Faber & Faber.
- Stump, Paul (1997). *Digital Gothic: A Critical Discography of Tangerine Dream*. Trowbridge: SAF Publishing.
- Sylvan, Robin (2002). *Traces of the Spirit: The Religious Dimensions of Popular Music*. New York: New York University Press.
- Szabo, Victor (2015). *Ambient Music as Popular Genre: Historiography, Interpretation, Critique*. Virginia: University of Virginia.
- Szabo, Victor (2017). Unsettling Brian Eno's Music for Airports. *Twentieth-Century Music*, 14(2), 305-333.
- Tamm, Eric (1995). *Brian Eno: His music and the vertical color of sound*. New York: Da Capo Press.
- Tan, Kynan (2010). *The analysis of composition techniques in utp_: synthetic composition for electroacoustic ensembles*. Honours Dissertation, Western Australian Academy of Performing Arts, Edith Cowan University.
- Tandt, Christophe D. (2004). From craft to corporate interfacing: rock musicianship in the age

- of music television and computer-programmed music. *Popular Music and Society*, 27 (2), 139-160.
- Thaemlitz, Terre (2003). Globule of Non-Standard: An Attempted Clarification of Globular Identity Politics in Japanese Electronic "Sightseeing Music". *Organised Sound*, 8(1), 97-107.
- Till, Rupert (2017). *Ambient music*. In Partridge, Christopher & Moberg, Marcus (Eds.). *The Bloomsbury handbook of religion and popular music* (pp. 327-337). London: Bloomsbury Publishing,
- Toop, David (1995). *Ocean of sound*. London: Serpent's Tail.
- Toop, Richard (1974). Messiaen/Goeyvaerts, Fano/Stockhausen, Boulez. *Perspectives of New Music*, 13 (1), 141-69.
- Tout, Errol (2010). *Spatial representation in architecture: spatial communication through the use of sound*. Melbourne: RMIT University Australia.
- Trigg, Dylan (2006). Furniture Music, Hotel Lobbies, and Banality: Can We Speak of a Disinterested Space?. *Space and Culture*, 9 (4), 418-428.
- Turner, Rhys S. (2004). *Etherscapes: Massless, Elastic, Technology and Control*. Sidney: University of Sydney.
- Velescu, Iliana (2015). Ambientmusic. *Învățământ, Cercetare, Creație*, 1(1), 112-117.
- Warner, Daniel (2017). *Live Wires: A history of electronic music*. London: ReaktionBooks.
- Weidenbaum, Marc (2014). *Selected Ambient Works Volume II (Aphex Twin)*. New York: Bloomsbury Press.
- Wilkinson, Scott (1989). Microtonal Musings. *Music Technology*, Aug, 68-71.
- Wolf, Luise (2020). Selbst und Selbstverlust im Sound. *Wissen im Klang: Neue Wege der Musikästhetik*, 45, 95.
- Yoshimoto, Midori (2008). From Space to Environment: the origins of Kankyō and the emergence of intermedia art in Japan. *Art Journal*, 67(3), 24-45.
- Ziegler, Robert & Christie, Ian (2018). Music Structuring Narrative – A Dialogue. In Christie, Ian & Oever, Annie van den (Eds.). *Stories* (pp. 193-198). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Frederico Dinis. Doutor em estudos artísticos da Universidade de Coimbra, especialidade de Estudos Teatrais e Performativos. Frederico é docente, artista-investigador e compositor intermédia, na interface entre as práticas artísticas contemporâneas da performatividade e as tecnologias de *new media*, que procura representar um espaço-tempo figurativo, combinando narrativas sonoras e visuais com espaços inusitados. É investigador do e Affiliated Scholar do SELMA - *Centre for the Study of Storytelling, Experientiality and Memory* da Universidade de Turku, na Finlândia. É também membro da *European Association for the Study of Theatre and Performance* (Paris). Rua Augusto Filipe Simões 33, 3000-457 Coimbra, Portugal. Email: f.dinis@sapo.pt. ORCID: 0000-0002-2178-5252.

Receção: 12-03-2022

Aprovação: 15-06-2022

Citação:

Dinis, Frederico (2023). A música eletrónica ambiental: da profundidade sonora aos imaginários da mente II. *Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura*, 6(1), pp. 26-47. ISSN 2184-3805. DOI: 10.21747/21843805/tav6n1a2

