
Minecraft ambient music:
escutas nostálgicas da trilha musical de Minecraft no YouTube¹

Marcelo Bergamin Conter²
IFRS

Lucas Nucci Macedo³
IFRS

Ligia Maria Lazevicius Perissé⁴
UFRGS

Cássio de Borba Lucas⁵
PPGCOM-UFRGS

RESUMO

O artigo investiga os modos como a trilha musical da série de videogame Minecraft é comunicacionalmente trabalhada por produtores de conteúdo amadores no YouTube. A música é traduzida nos parâmetros da *ambient music* como proposta por Brian Eno, ao mesmo tempo em que há uma atuação comunicacional no nível da forma que se apropria de sonoridades não-musicais com efeitos bastante específicos. Em especial, identificamos a evocação de sentimentos nostálgicos ligados à infância dos ouvintes e que são expressos nas seções de comentários, dinâmica que pesquisamos a partir das noções de escutas expandidas e de consciência medial. Interessa reconhecer esses traços de nostalgia e discutir como estas versões se inserem em uma produção comunicacional de modos de escuta e regimes de signos que diferenciam a música ambiente a partir do foco na articulação da memória nos processos de produção de sentido.

PALAVRAS-CHAVE: Música Ambiente; Minecraft; Nostalgia; Semiótica; Escuta

Introdução

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor de produção fonográfica no IFRS Campus Alvorada. Doutor em Comunicação Social pela UFRGS. bconter@gmail.com

³ Estudante de Graduação 3º semestre do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, campus Alvorada, RS, Brasil. Bolsista PROBIC Fapergs (Edital IFRS 42/2021), E-mail: lnuccimacedo@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação no 7º semestre do Bacharelado em Música, ênfase em Música Popular, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Bolsista PIBIC CNPq (Edital IFRS 42/2021), ligialasevicius@gmail.com

⁵ Doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista Capes. E-mail: cassioborba@gmail.com

Desde a segunda metade da década de 2010, tornou-se comum, no YouTube, a procura por música que sirva como ambientação para nossas atividades contemporâneas, em especial para trabalhar, estudar, relaxar e dormir. Não se trata de canções, mas de música composta, arranjada e mixada *especificamente* para servir como plano de fundo, tranquilas, com andamento lento, sem mudanças drásticas de tom, ritmo ou dinâmica, sem construção de clímax ou tensão, sem linhas vocais, ou seja, como uma forma de *música ambiente*. Um dos principais exemplos desta situação são as *playlists* de lofi hip hop⁶, gênero contemporâneo que teve um pico de buscas durante a pandemia no Brasil (Imagem 1).

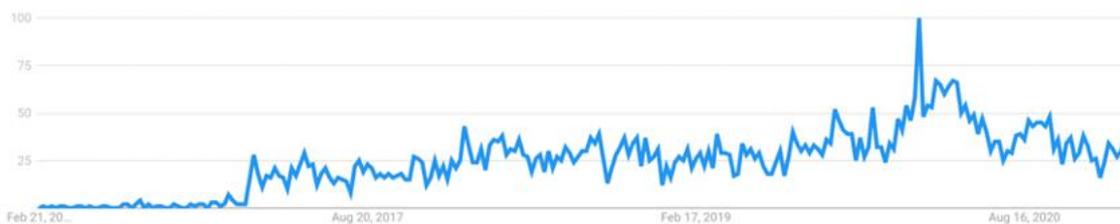


Imagem 1: busca por “lofi hip hop” no Google entre 2016 e 2021⁷.

É como se as pessoas, encontrando-se sozinhas e isoladas em período de *home office*, estivessem em busca de algum material que lhes ajudasse a enfrentar as jornadas de trabalho e a solidão. Esta prática parece estar atrelada a problemas típicos da sociedade atual, como ansiedade severa, sobrecarga e precarização do trabalho, pressão por desempenho e falta de perspectivas para o futuro, como sugerem algumas matérias jornalísticas que estabelecem esta conexão⁸, especialmente observando o fenômeno do lofi hip hop. Mas há diversos outros gêneros musicais que têm sido utilizados pelos usuários do YouTube com esta finalidade. Estes desvios são objeto de investigação do projeto de pesquisa *Semioses afetivas da música ambiente contemporânea*, que pretende

⁶ Para mais informações sobre o gênero, ver Rosa e Janotti Jr. (2019).

⁷ Disponível em: <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&q=lofi%20hip%20hop>. Acesso em 16 fev. 2021.

⁸ Alguns exemplos: <https://super.abril.com.br/cultura/lo-fi-por-que-essa-musica-faz-seu-cerebro-relaxar-e-quem-sao-os-artistas-por-tras-dela/>; <https://tab.uol.com.br/colunas/lidia-zuin/2022/01/01/o-morde-e-assopra-das-playlists-lo-fi-hip-hop-e-dos-videos-pov.htm>; <https://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,com-forca-no-youtube-lo-fi-hip-hop-vira-companheiro-de-millennials-na-pandemia,70003848930>; <https://gizmodo.uol.com.br/conheca-o-lo-fi-genero-musical-que-ajuda-a-ter-foco-para-estudos-trabalho-e-sexo/>. Acesso em 18 jul. 2022.

compreender os novos modos de escuta e regimes de signos da música ambiente que se formam na interface do YouTube atualmente. Mas, antes de delimitarmos nosso objeto, cabe responder à pergunta: o que é *música ambiente*?

Apesar de experiências prévias que propunham instrumentalizar a música como um elemento de fundo, como a *Música de Mobília* de Erik Satie, na década de 1910, ou a Muzak do Major General George Owen Squier em meados do século passado, foi o compositor Brian Eno que estabeleceu a *ambient music* como um gênero musical. E ele o fez por meio do disco *Ambient Music 1: Music For Airports* (1978), que não apenas apresenta peças musicais longas, instrumentais, com pouca variação dinâmica e sem tensionamentos típicos do tonalismo e do formato canção, mas também conta com um manifesto a favor da música ambiente em seu encarte. O texto, de 1978, define que características musicais como funcionar em frequências e velocidade diferentes da fala, ser interrompível, falta de surpresas e variedade são essenciais para o conceito e construção do gênero *ambient music*, ou seja, servir como música de fundo ao invés de chamar atenção. A "*Ambient Music* deve ser capaz de acomodar muitos níveis de atenção sem forçar um em particular; ela deve ser tão ignorável quanto interessante. [...] É música para banhar o espaço acústico e fomentar a reflexão e a criatividade" (ENO, 1978, s.p., tradução nossa).

Por décadas, a obra de Eno influenciou diversos músicos a produzirem também seus discos de *ambient music*. Mais recentemente, o gênero parece ter migrado de uma esfera conectada com o circuito da arte contemporânea para o contexto popular massivo proporcionado por plataformas de streaming e pelo YouTube, como indica matéria da Pitchfork *Inside the Ambient Music Streaming Boom*⁹. Nessa mudança, a produção amadora será fundamental na elaboração de peças musicais, em especial na utilização de arquivos digitais sonoros ou audiovisuais como recursos de sampleamento. É especificamente este tipo de produção que nos interessa analisar.

O recorte do presente artigo investiga os diferentes modos pelos quais a trilha musical do jogo Minecraft é atualizada na forma de *ambient music* por produtores de conteúdo amadores para YouTube, e com isso parece desenvolver processos de ativação e produção de memória e nostalgia entre a comunidade de jogadores e ouvintes.

⁹ Fonte: <https://pitchfork.com/features/article/is-the-ambient-music-streaming-boom-helping-artists/>. Acesso em 18 jul. 2022.

A trilha musical de Minecraft: de fundo do *gameplay* a fundo da vida cotidiana

Minecraft, desenvolvido e publicado pela Mojang Studio's em 2009 e desde então constantemente atualizado em novas versões, é um vídeo game em primeira pessoa no estilo "sandbox", onde o atrativo principal é a possibilidade de criar e interagir de modos diversos com a plataforma e os elementos incluídos no jogo, ou seja, geralmente sem objetivo pré-determinado ou com objetivos que o jogador definirá para si mesmo durante sua experiência com a plataforma. É um dos jogos de videogame mais celebrados da década de 2010, e figura como a série para múltiplas plataformas mais vendida de todos os tempos¹⁰, tendo marcado toda uma geração.

A trilha musical de Minecraft, composta por Daniel Rosenfeld¹¹, teve sua primeira versão lançada em 2009, integrada ao jogo. Em 2011, as faixas presentes na trilha foram publicadas em formato de álbum, com o título de *Volume Alpha*, publicado na plataforma musical Bandcamp¹². Desde já, a trilha, ao ser traduzida no formato álbum, torna-se um material diferente daquele que é executado durante a fruição do jogo, onde ela é programada para soar e acompanhar o jogador conforme os ambientes acessados. A geração que na década passada se divertia jogando, hoje procura a trilha sonora de Minecraft no YouTube no desejo de reativar as memórias de infância – ao menos é o que os comentários expressam, como veremos nas análises. E é aqui que nos parece haver elementos para uma investigação comunicacional, na medida em que as traduções e os re-acoplamentos entre música e diferentes meios produzem sentidos irreduzíveis seja ao lúdico, seja ao musical.

Embora o álbum *Volume Alpha* possa ser encontrado na íntegra no YouTube, encontramos versões de fãs em que efeitos sonoros "reconfortantes" são adicionados (reverberação, sons de chuva, lareira crepitando etc.) e que parecem querer potencializar a evocação de lembranças do passado. A seguir apresentamos três exemplos. O primeiro (imagem 2) trata-se de uma versão em que a velocidade de reprodução da trilha foi reduzida, como se estivesse em "câmera lenta" (um recurso técnico estereotipado do

¹⁰ Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games. Acesso em 20 jul. 2022.

¹¹ Rosenfeld também é conhecido por seu nickname, C418I

¹² A versão em álbum recebeu faixas bônus e uma organização diferente da que ocorre no *gameplay*. Fonte: <https://c418.bandcamp.com/album/minecraft-volume-alpha>. Acesso em 18 jul. 2022.

cinema para evocar lembranças, *flashbacks* ou cenas oníricas), adicionada ainda de sons de chuva e efeitos de reverberação. Na trilha visual, uma imagem estática de uma cena qualquer do jogo durante uma chuva e em tons de cinza.



Imagem 2: Minecraft full soundtrack slowed and reverb & with rain¹³

Temos aqui algumas camadas extras de elementos sonoros e visuais que reiteram o manifesto da *ambient music* (ENO, 1978). A ideia de criar discos de música ambiente surgiu quando Eno estava acamado e uma amiga colocou um disco de músicas do século XVII sendo executadas em harpa. Ela foi embora e só depois que Eno notou que o volume estava baixo e um dos dois alto falantes estava estragado. Os sons suaves das harpas se mesclou ao da chuva lá fora, criando um ambiente que despertou a curiosidade de Eno em direção à produção de obras musicais que operassem como um "perfume", uma "matiz" (ENO, 1978). Assim, há uma relação entre a música ambiente e sons naturais com certa regularidade sonora, em especial uma chuva leve, ventos gentis, as ondas do mar e outros que proporcionam uma sensação de tranquilidade e de controle sobre o

¹³ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vogXH8kGfYI>. Acesso em 16 jul. 2022.

tempo e o espaço. Diante de vídeos como este, começamos a intuir que, possivelmente, produções assim estariam sendo procuradas também para controlar alguns distúrbios de saúde contemporâneos como ansiedade e depressão, como prometem muitos dos produtos do MERSBE contemporâneo (ANDRADE, 2018).

No segundo exemplo (imagem 3) o título sugere ao ouvinte que ouça a trilha enquanto relaxa, estuda ou dorme. Curioso notar aqui como uma mesma trilha possa servir para atividades tão diferentes e que contemplam os ciclos de um dia normal: as oito horas de sono, de trabalho e de descanso: grosso modo, a trilha serviria para quase *qualquer* momento de um dia da semana qualquer. A trilha visual adiciona a sugestão de um ambiente confortável simulado pelo jogo Minecraft: um chalé com lareira. Cabe ainda notar, na descrição do vídeo, a palavra *nostalgic*, que será retomada nas análises.

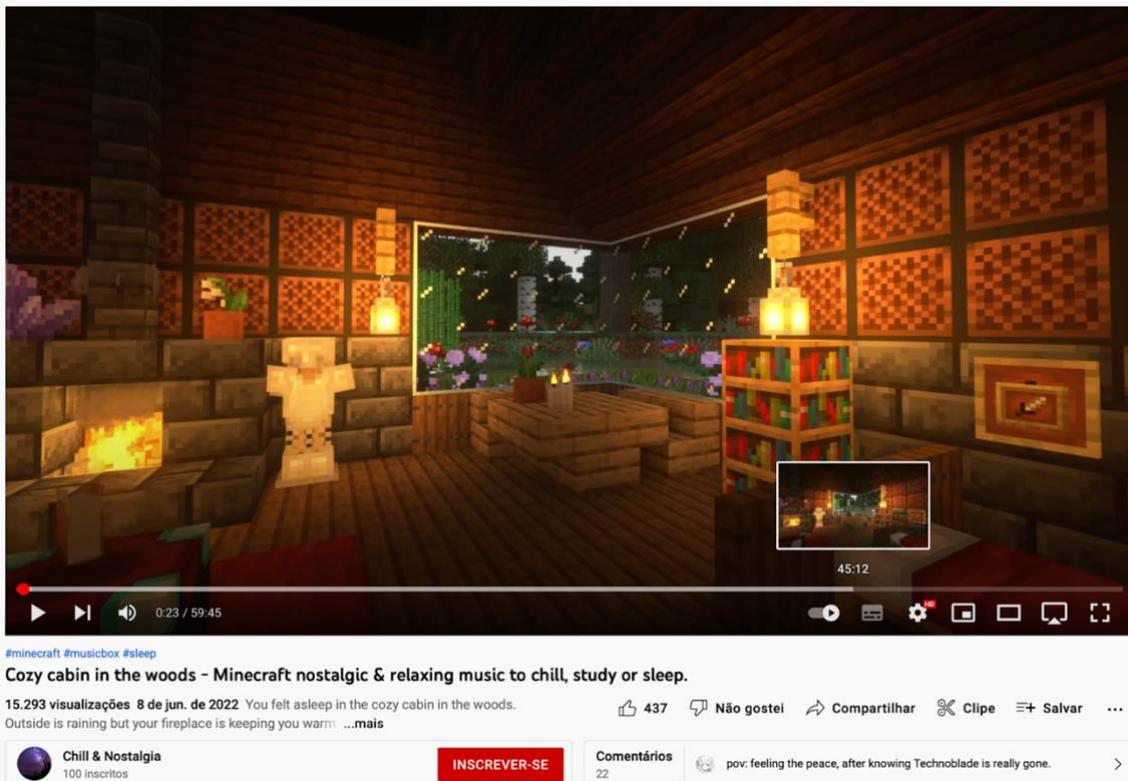


Imagem 3: Cozy cabin in the woods - Minecraft nostalgic & relaxing music to chill, study or sleep¹⁴

Ao nos depararmos com as versões da trilha feitas pelos usuários no YouTube, notamos ainda pelos comentários dos usuários que a audição da trilha em outro contexto

¹⁴ Fonte <https://www.youtube.com/watch?v=ySsl4yHfCjQ>. Acesso em 16 jul. 2022.

provoca toda uma reorganização da memória que eles tinham de jogar Minecraft durante a infância. Há uma frase de efeito reproduzida diversas vezes pelos usuários do YouTube que captura bem a ambiguidade que parece constitutiva da experiência fornecida pelas adaptações da obra: "não havia me dado conta que estava criando minhas memórias, estava apenas me divertindo" (imagem 4).



Imagem 4 – Extraído de *Minecraft full soundtrack slowed and reverb & with rain*¹⁵

As versões audiovisuais que vimos acima, dentre inúmeras outras publicadas no YouTube, evocam lembranças de um passado que, embora no nível individual pareçam particular e íntimo, tornam-se, da perspectiva de uma análise da comunicação por seus signos, parte indissociável de um conjunto de traços compartilhados por milhões de pessoas. Essa produção coletiva de nostalgia e memória parece-nos potencializada pela trilha de Rosenfeld: é pela sonoridade que os signos nostálgicos são afetivamente ativados e trabalhados. Mas como abordar teoricamente tanto as sonoridades que compõem a trilha e suas traduções em *ambient music* quanto as articulações de signos que em conjunto trabalham seu sentido?

Consciência medial e escutas expandidas

A contingência da problemática levantada nos levou a optar por uma fundamentação teórica única duplamente orientada: para as medialidades e para a escuta.

Pela primeira perspectiva, trata-se de identificar as diferenças na passagem da trilha sonora de Minecraft no rumo da *ambient music*. Para tanto, interessa-nos menos a descrição de sons enquanto elementos de uma paisagem sonora – embora essa identificação seja fundamental – do que a partir de uma certa consciência medial. Pois, embora seja do nosso interesse descrever os sons para fins de familiarização do leitor, nossa meta nesta etapa é, mais fundamentalmente, de conseguir identificar as mídias envolvidas que tornam tais sons possíveis. Torna-se necessário observar tais fenômenos

¹⁵ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vogXH8kGfYI>. Acesso em 16 jul. 2022.

através dessa consciência medial, como Silveira (2013) propõe, inspirado em Gumbrecht (2010): “importa atentar para os instrumentos, os suportes e os recursos técnicos dos quais lançamos mão nos contatos e nos registros comunicacionais de toda ordem; importa também o modo como tais aparatos serão operados” (SILVEIRA, 2013, p. 65).

A música ambiente contemporânea (como vimos no caso do lo-fi hip hop e das versões de *Volume Alpha*) é permeada por sons contínuos como ruído de fita cassete ou disco de vinil gastos, de chuva, de lareira crepitando, pessoas conversando... Todos estes sons são gravações sampleadas e que reiteram o fato de que o computador e os softwares de edição não-linear são os instrumentos musicais e os *samples* são os elementos sonoros a serem arranjados, como se fossem notas musicais em uma partitura. Com isto, estende-se o conceito de mídia para além dos meios de comunicação de massa, perspectiva previamente proposta por Zielinski (2006) em sua visão de arqueologia da mídia. A consciência medial deve dar conta dos efeitos dessas novas mídias seja sobre as músicas, seja sobre a própria percepção.

Além de uma experiência de escuta particular e individualizada (Kassabian, 2013), a experiência que o YouTube proporciona ao ouvinte está entremeada com comentários de outros ouvintes, anúncios, opções de compartilhamento, "like" e "unlike", bem como sugestões de vídeos similares. No nosso entender, é preciso considerar também os afetos produzidos por estes elementos que compõem o "fundo" no qual a trilha de Minecraft é ressignificada em *ambient music*.

McLuhan sempre chamou atenção para o fato de que toda e qualquer investigação deveria desviar o olhar fixo do objeto que se busca apreender, focando o fundo adjacente ao objeto, pois esse fundo seria capaz de revelar novas facetas do objeto em questão. Tais relações, quando reveladas, podem ressignificar o objeto e o contexto no qual aquele está inserido. (PEREIRA, 2011, p. 107).

O jogo entre figura e fundo como dinâmica de uma consciência medial vai assim demonstrando que os meios de comunicação, como já afirmava Benjamin (2011), trabalham também sobre nossa própria percepção. Daí a importância de, não nos limitando às sonoridades nem à identificação de meios, abordarmos também a escuta como constitutiva do fenômeno sob análise. Pois é nas abordagens da escuta, em seus relatos e representações, em seus traços, em suma, que podemos reconhecer alguns dos efeitos que de saída a *minecraft ambient music* já acarreta. Trata-se de um gênero – se

podemos chamá-lo assim – que nos parece absolutamente indissociável de suas práticas de escuta e do diálogo público pelo qual estas passam.

Não é outro o mote da perspectiva das escutas expandidas (LUCAS, 2022), segundo a qual a escuta musical só tem existência nos signos que a compartilham e produzem. O objeto de investigação da comunicação se constitui, desse ponto-de-vista, não do que um ouvinte escuta, mas do que um conjunto bem delimitado de signos interpretantes possibilita que seja escutado. É a articulação dos signos que produz ouvintes e sonoridades, semiotizando escutas expandidas distintas em cada caso. Que escutas uma determinada articulação medial possibilita, atualiza e regula?

Nosso principal campo para coleta de materiais a constituir o *corpus* vem sendo o YouTube. É um tanto curioso que uma plataforma voltada para produtos audiovisuais consiga ter esta capacidade de promover tantas subculturas da música. Nos parece que a força está em seus recursos de interação, afinal, uma cena musical para se formar precisa de uma comunidade que reconheça entre seus pares algumas semelhanças de valores culturais, éticos, estéticos e políticos, mas que também aceite as diferenças entre seus membros e lhes confira voz política legítima. É o que Shank (2014) chama de “comunidade política”. Nos comentários e nos *live chats* é possível reconhecer esta comunidade política se formando em torno de um determinado gênero musical. Parece-nos, mais que isso, que há aí um trabalho coletivo de produção da própria música, um trabalho microcomunicacional de configuração e expansão da escuta. Pelo YouTube podemos realizar uma deriva, flunar pelas *playlists*, pelos canais, pelas sugestões de usuários, e com isto mapear diferentes expressões de música ambiente contemporânea e ao mesmo tempo observar que tipo de micropolíticas incidem na produção de suas escutas e sonoridades, partindo sempre de territórios bem delimitados de signos depositados nos comentários e *live chats*.

Assim, para além de assistirmos estes vídeos e suas derivações, é preciso também centralizar os registros feitos pelos próprios ouvintes sobre e a partir de suas experiências de escuta nos comentários. Neles percebemos a produção de uma escuta expandida que se associa fortemente ao signo da nostalgia, o qual passa a trabalhar-lhe os sentidos a partir de certos traços e regulações que serão investigados a seguir.

Traços de nostalgia na escuta expandida de *minecraft ambient music*

Somando aos dois vídeos apresentados anteriormente, gostaríamos de destacar *your family is asleep and you're playing minecraft on a cool 2012 summer night* (imagem 4). Este vídeo em particular faz uma expansão da escuta da música ambiente ainda mais potente que os vídeos anteriormente citados. Integram-se aqui não só a música de C418, mas, também, uma série de elementos acústicos que fazem uma busca de um tempo perdido, como (a) os grilos cantando no jardim (o que caracteriza a paisagem sonora do verão, talvez até das férias escolares), (b) signos como que atmosféricos como a noção de ausência dos pais (*your family is asleep*), (c) imagens visuais como os signos frequentes das cobertas bagunçadas e o escuro do quarto. Tudo isto cria várias camadas de ambiência à música ambiente que estamos ouvindo.

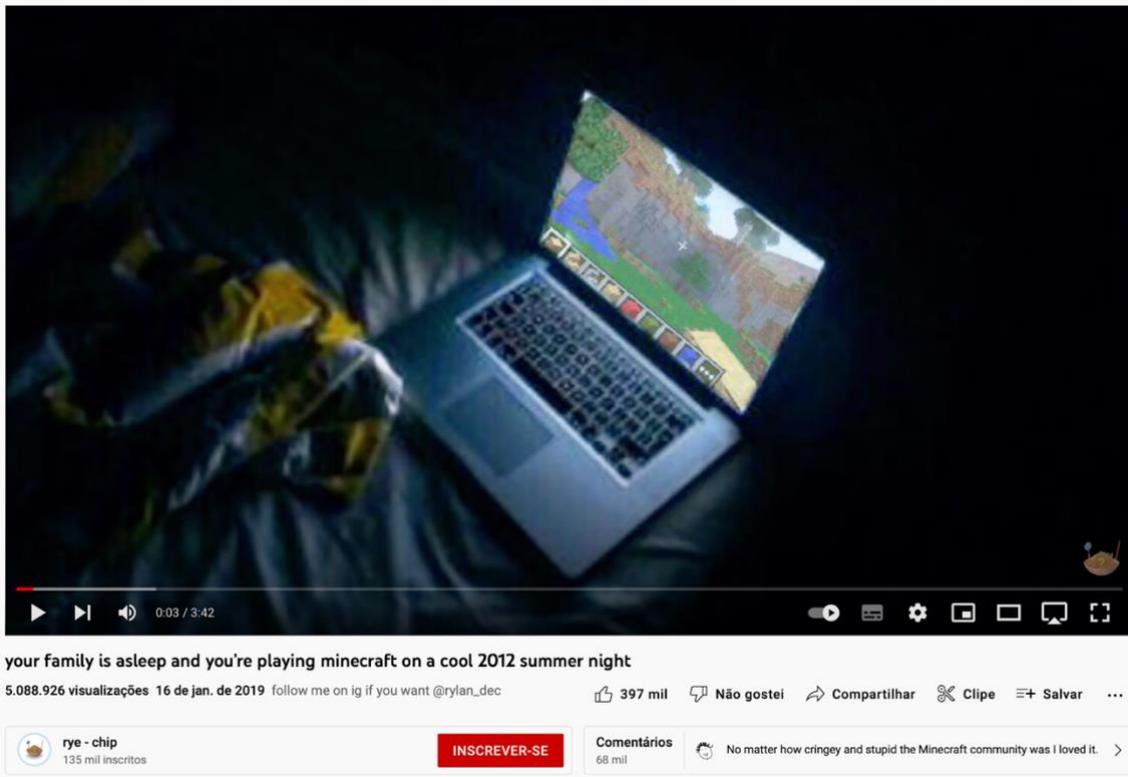


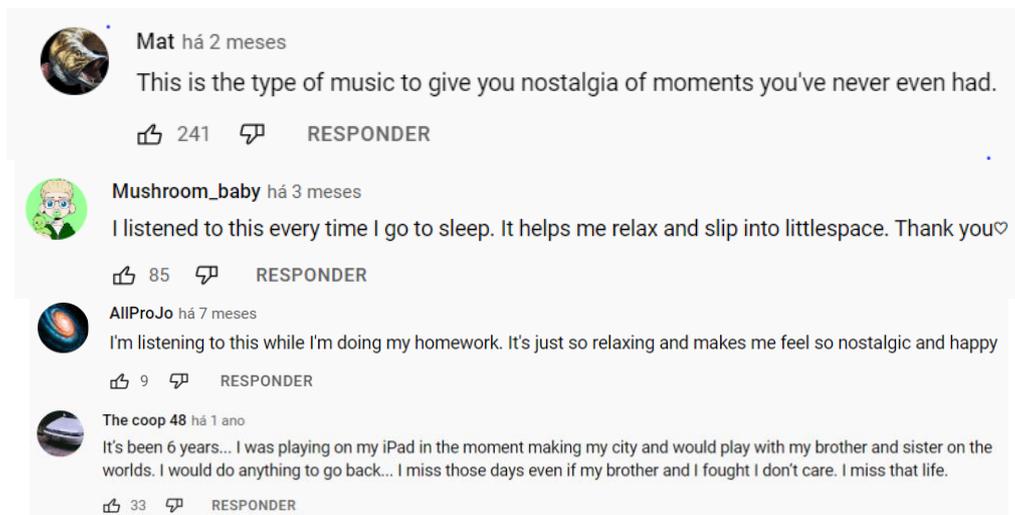
Imagem 4: *your family is asleep and you're playing minecraft on a cool 2012 summer night*¹⁶

¹⁶ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=igVLTtJDnk>. Acesso em 16 jul. 2022.

Este vídeo foi encontrado na *playlist Oddly specific but true*¹⁷, uma thread de vídeos que configuram uma vertente de memes típico do YouTube em que uma situação muito específica pode ser paradoxalmente extremamente relacionável pelo espectador. Para tanto, os vídeos desta *playlist* apostam no POV (ponto de vista), que, vale lembrar, também é um ponto de escuta.

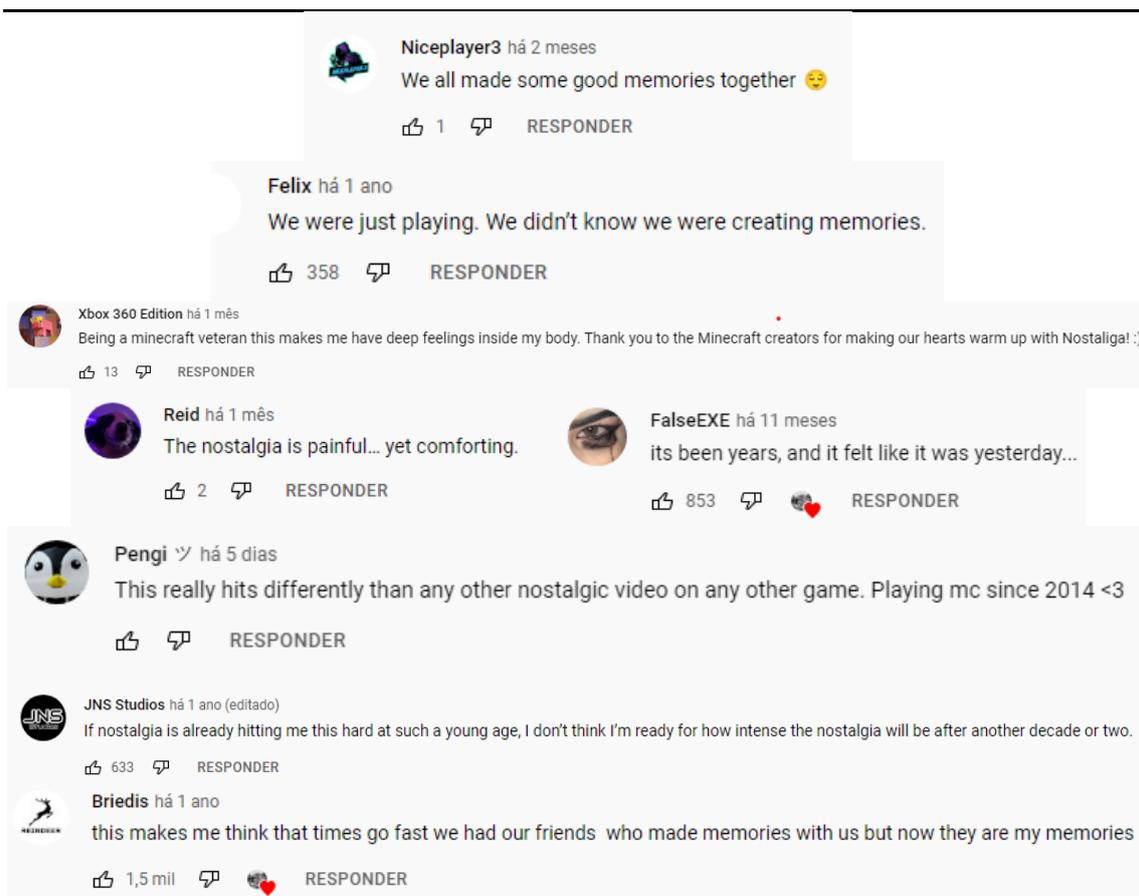
Vão sendo trabalhados, assim novos modos de expressão da música ambiente neste cruzamento com a plataforma YouTube, que potencializa os agenciamentos nostálgicos: mais do que se lembrar da trilha do jogo, lembrar do contexto em que se estava quando se jogava o jogo, lembrar das imagens sonoras, trata-se de participar de uma escuta expandida, numa tentativa compartilhada de traduzir para o audiovisual coletivo uma experiência pessoal e individualizada que não é só sonora, mas também visual e háptica.

Paradoxalmente, esta escuta individualizada, se considerada desde os territórios de signos que a produzem, sempre já é coletiva: a possibilidade de reconhecer seu passado íntimo expresso na *minecraft ambient music* (imagens 5 a 16) ganha consistência em função da própria multiplicidade de rastros que os ouvintes deixam nos comentários sobre sua escuta, em função dos hábitos que vão aí se constituindo, e em função também da articulação medial que agencia linguagens e sentidos de forma crescentemente regularizada.



¹⁷ Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=U70H8EIS9Ss&list=PLg1CWbvgo_OfIEIaZeIq1MdZp3bCG58I3.
Acesso em 19 jul. 2022.



Imagens 5 a 16¹⁸.

É claro que não se trata da mesma experiência que cada indivíduo teve, afinal, por definição cada experiência é única e singular no tempo e no espaço. Mas a comunicação atesta suas regularidades, mesmo quando se trata de uma relação bastante específica entre música, entretenimento e memória. Retomando a noção de escutas expandidas, lembramos que não há acesso direto a uma escuta (conforme vivida por alguém), mas somente traduções de uma escuta. Rastros, indícios materiais, simbolizações para o que se escutou. Os fenômenos como a *minecraft ambient music* fazem é articular traduções que significam e produzem uma escuta expandida, muito embora ela possa ser violentamente regimentada pelas lógicas do YouTube e do audiovisual de internet.

Considerações finais

¹⁸ Comentários postados nos vídeos referenciados nas imagens 2, 3 e 5.

A análise identificou, na *minecraft ambient music* e em seu entorno, uma série de traços de nostalgia, seja por signos sonoros inseridos na própria música, seja nas reações de ouvintes expressas em comentários, seja no imaginário visual mobilizado pelo gênero. A relação com a memória se apresenta, então, como elemento central da comunicação, tanto na medida em que é retomada pelos fenômenos contemporâneos quanto ao passo em que é efetivamente produzida por um agenciamento comunicacional de mídias, sonoridades e escutas.

Pickering e Keightley (2006) comentam que a mediação do passado é um processo pelo qual as mídias podem fixar e limitar a memória social, a ponto de exercerem mais poder de lembrança do que experiências não mediatizadas. Ainda, de acordo com Conter, Telles e Araujo (2015, p. 101), "O arquivo é, sempre, um instrumento de poder: quem o detém possui o direito de (sobre)interpretá-lo da maneira que melhor desejar".

Considerando que esta pesquisa está em desenvolvimento, conclui-se parcialmente que o que se expressa nestas relações é uma resignificação dupla do sentido de nostalgia: a um tempo, reorganiza-se a experiência de uma nostalgia privada e individualizada da infância de cada usuário, enquanto toma forma uma nostalgia coletiva que é agenciada pela memória das mídias. Com isso, reorganiza-se também a memória e a aplicabilidade da trilha de Minecraft como música ambiente – operação esta que depende tanto das virtualidades sônicas da própria trilha quanto das medialidades comunicacionais com que ela posteriormente se entremeia.

Não haveria, aí, uma dimensão política que toma forma por meio das relações entre escuta, memória e sonoridades? É todo um trabalho comunicacional sobre essas relações que acaba por determinar o que deve ou não ser lembrado nostalgicamente por meio de uma "música ambiente expandida". Os meandros desse fenômeno é o que nos interessa compreender mais detalhadamente em futuras análises, de modo a evidenciar as escolhas e apagamentos que um gênero musical e sua comunicação podem instaurar.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **Obras escolhidas - magia e técnica, arte e política**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2011.

CONTER, M. B.; TELLES, M.; ARAUJO, A. O Revirtual: a memória da memória da cultura pop. IN: SÁ, S.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 93-108.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 5.** Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Ed. 34, 2008.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 1.** São Paulo: Ed. 34, 2011.

ENO, Brian. **Ambient #1 Music for Airports.** PCV 7908 (AMB 001). E.G. Records, 1978. 1 disco sonoro (42 min), 33 1/3 rotações, estéreo, 12 pol.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

KASSABIAN, Anahid. **Ubiquitous music.** Affect, attention and distributed subjectivity. University of California Press. Bekeley, 2013.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global.** comunicação, memória e tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PEREIRA, Vinícius Andrade. MERSBE – Mercado de Ruídos e Sons para o Bem-Estar: Modulações da Escuta e Cultura Aural Contemporânea. Artigo apresentado no GT Estudos de Som e Música na XXVII COMPÓS. PUC-MG, Belo Horizonte, 05 a 08 de junho de 2018.

ROSA, André Santa; JANOTTI JR, Jeder. “Lofi Hip Hop Radio”: Youtube, Música Instrumental e Novas Escutas. In: PRATA, N.; PESSOA, S. C.; BRANDÃO, V. C (Orgs.). **Desigualdades, gêneros e comunicação:** olhares de pesquisadores em formação. São Paulo: Intercom, 2019.

SILVEIRA, Fabrício. **Rupturas instáveis:** entrar e sair da música pop. Porto Alegre: Libretos, 2013.

SHANK, Barry. **The political force of musical beauty.** Durham and London: Duke University Press, 2014. 330p.

ZIELINSKI, Sigfried. **Arqueologia da mídia:** em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.