

Ambient, IDM и экспериментальная музыка

**ЧТО ЭТО ТАКОЕ, ЕСТЬ ЛИ БУДУЩЕЕ, КАКОВО
МЕСТО И ВЛИЯНИЕ НА ЧЕЛОВЕКА И МАССОВУЮ
КУЛЬТУРУ?**

Выполнила: Тихонова Елена Александровна 10А школа №307

г. Санкт-Петербург

Цель исследования:

Исследовать, может ли электронная музыка без слов (на примере жанра ambient и IDM и его поджанров) передавать мысли и эмоции автора, оказывать влияние на эмоциональное состояние слушателя, а также играть значимую роль в формировании массовой культуры. Особое внимание уделяется творчеству Aphex Twin и Brian Eno как ключевым фигурам жанра.

Задачи исследования:

1. Дать определение понятию ambient и его поджанрам, проследить их историческое развитие.
2. Рассмотреть особенности восприятия инструментальной/электронной музыки без слов, включая психологический и физиологический аспекты влияния на человека.
3. Проанализировать творчество Aphex Twin и Brian Eno как представителей разных подходов к ambient-музыке, выявить характерные черты их стиля.
4. Исследовать влияние IDM, ambient-музыки на массовую культуру, другие музыкальные жанры, кино, игры и цифровую среду.
5. Определить, есть ли у жанра будущее, какие тенденции прослеживаются в современной экспериментальной электронной музыке.
6. Собрать мнения слушателей чтобы выявить эмоциональную и смысловую реакцию на музыку без слов

Исследовательский вопрос:

Может ли электронная музыка без слов передавать мысль и эмоции автора, влиять на человека, его состояние, эмоции и массовую культуру? Ambient, IDM экспериментальные поджанры и производные что это такое, есть ли у этого будущее?

Что такое Ambient?

Английское слово ambient происходит от латинского *ambientem* (именительный падеж *ambiens*), что означает «окружающий, обходящий, огибающий», которое, в свою очередь, происходит от *amb-* «вокруг» (которое, в конечном счёте, происходит от праиндоевропейского корня **ambhi-* «вокруг»).

Эмбиент-музыка — это музыкальный жанр, в котором тональность и атмосфера важнее традиционной музыкальной структуры или ритма. Часто «спокойная» по звучанию и не имеющая композиции, ритма и/или структурированной мелодии, эмбиент-музыка использует текстурные слои звука, которые могут нравиться как при пассивном, так и при активном прослушивании, и вызывать ощущение спокойствия или созерцания. Этот жанр создаёт «атмосферу», «визуальное» или «незаметное». Звуки природы пейзажи могут быть включены в композицию, а в некоторых произведениях используются длительные или повторяющиеся ноты, как в музыке дронов. Элементы музыки нью-эйдж, инструменты, такие как фортепиано, струнные и флейта, могут быть воспроизведены с помощью синтезатора.

Тем не менее эмбиент остаётся крайне неопределённым понятием, поскольку этим термином можно обозначить исполнителей различных других жанров, например исполнителей «академической» экспериментальной электроники, космической музыки, даба, этно-электроники, индастриала, гибридов клубной культуры.

С чего началось? Кто был первым?

Этот жанр зародился в 1960-х и 1970-х годах, когда на рынке появились новые музыкальные инструменты, такие как синтезатор, но предпосылки были ещё в 1910х. Одной из ранних предтеч эмбиента стала мебелировочная (мебельная) музыка французского композитора-новатора Эрика Сати. Он придумал её в 1914—1916 годах и по его собственному представлению мебелировочная музыка должна была служить фоном для сопровождения быта, покупок в магазине, приёма гостей, еды в ресторане и всех прочих повседневных занятий. Основным принципом построения новой музыки являлась произвольная повторяемость одной или нескольких звуковых ячеек (или тематической фразы) ничем не ограниченное число раз.

По его собственным словам, Сати стремился создать «музыку... которая станет частью окружающих звуков, будет их учитывать. Я думаю, что она должна быть мелодичной, смягчать звуки ножей и вилок за ужином, не доминировать над ними, не навязываться. Она должна заполнять те тяжёлые паузы, которые иногда возникают между друзьями за ужином. Она должна избавлять их от необходимости обращать внимание на собственные банальные замечания. И в то же время это нейтрализовало бы уличные шумы, которые так некстати

врываються в разговор. Создать такую музыку — значит удовлетворить потребность.

В 1960-х годах многие музыкальные группы экспериментировали с необычными методами, и некоторые из них создали то, что позже называли эмбиент-музыкой.

Brian Ino – тот с кого начался именно эмбиент

Английский продюсер Брайан Ино считается автором термина «эмбиентная музыка», появившегося в середине 1970-х годов. Он сказал, что другие исполнители создавали похожую музыку, но «я просто дал ей название. Это именно то, что ей было нужно... Называя что-то, вы создаёте разницу. Вы говорите, что теперь это реально. Имена очень важны. Он использовал этот термин для описания музыки, которая отличается от форм записанной музыки.

Ино, который называет себя «немусыкантом», называл свои эксперименты «процедурами», а не традиционными выступлениями.

1978 год Ambient 1: Music for Airports

Альбом Brian Ino считается первым эмбиентом. Разработан для разрядки тревожной атмосферы перед вылетом и погружения пассажиров в состояние умиротворения. Описание на конверте альбома гласило:

«Среда, эмбиентность определяется как атмосфера или как совокупность окружающих влияний, как оттенок. Я хочу записать произведения специально (но не эксклюзивно) для определенных моментов и ситуаций с целью создать небольшой, но универсальный каталог атмосферной музыки, подходящей для широкого круга настроений и сред. Эмбиент предназначен для создания покоя и пространства для размышления, он должен предусматривать несколько уровней погружения слушателя, не выделяя ни один из них: он должен быть столь же незаметен, насколько интересен»

Задуман как звуковая инсталляция, которая должна была постоянно воспроизводиться, чтобы разрядить напряжённую атмосферу в аэропорту. Ино противопоставлял свой подход «консервированному» музыку в самолётах и лёгкой музыке. Альбом стал первым из четырёх альбомов, выпущенных в серии «Ambient» Ино, которая завершилась в 1982 году альбомом «Ambient 4: On Land». Ино заявил о связи с смертью. Не желая, чтобы альбом был «ярким и весёлым», Ино, который называл себя «нервным авиапассажи́ром», размышлял о чувствах, возникающих в аэропорту, в том числе о предполагаемой смертности,

и надеялся, что альбом принесёт утешение: «На самом деле, это музыка, которая примиряет вас с возможностью смерти»

Хотя это и не самая ранняя работа Ино в этом стиле, именно она считается родоначальницей этого термина.

А что было потом???

К настоящему времени жанр получил огромное развитие. Он был разделен на поджанры: от мрачного дарк-эмбиента до ритуал-эмбиента. Последний может использовать любое религиозное музыкальное сопровождение, будь то церковный хор или языческие песни. Но в каждом из этих ответвлений присутствуют черты, закрепленные 40 лет назад Брайаном Ино. Это использование любых окружающих человека звуков, которые растекаются, перемешиваются, переливаются и как бы плавно и медленно танцуют в одной композиции в очень медленном, почти отсутствующем ритме. В этом звуковом танце нет резких движений, и он длится долго. Средняя продолжительность композиции — десять минут. Вы можете услышать в ней, например, странные голоса людей, попробовать прислушиваться к ним (или же нет - решать вам).

Большое влияние эмбиент оказал на музыку нью-эйдж. Корни до-эмбиентного инструментального нью-эйджа (Китаро, Майкл Хеджес, Сьюзан Чани, Джордж Уинстон, Андреас Фолленвайдер) лежат в джазе, фолке, классической и синтезаторной музыке. Со второй половины 1980-х нью-эйдж, под влиянием эмбиента, превращается в песенный жанр с сильной электронной составляющей (Эния, Enigma). Эмбиент также повлиял на развитие готик-рока, в результате которого появился этериал-вейв.

В 1990-х влияние эмбиента испытывают поджанры альтернативного рока, как, например, построк или дрим-поп. В метале становится популярным «атмосферное» звучание.

Макс Рихтер

Джулианна Барвик

Grouper

Уильям Басински

Oneohtrix Point Never

The Caretaker

Поджанры

Дарк-эмбиент

Лоуэркейс

Спейс-эмбиент

Экспериментальный эмбиент

Эмбиент-даб

Этник-эмбиент

Псибиент

И.... Илбиент, псайбиент, чил-аут, этериал-вейв, эмбиент-брейкбит, эмбиент-даб, эмбиент-техно, эмбиент-хаус, IDM

Массовая культура

Примеры фильмов с саундтреками, в которых частично или широко используется эмбиентная музыка, включают "Запретную планету" (1956), "Солярис" (1972), Бегущего по лезвию" (1982), "" Вересковую траву" (1988), " " Акиру" (1988), (1997), Титаник, Трафик (2000), Донни Дарко (2001), Солярис (2002), Страсти Христовы (2004), Гордость и предубеждение (2005),[114] Социальная сеть (2010), Она (2013), Враг (2013), Драйв (2011), Интерстеллар (2014), Пропавшая девушка (2014), Выживший (2015), Колумбус (2017), Мэнди (2018), Аннигиляция (2018), Ad Astra (2019), Чернобыль (2019) и Дюна (2021), среди многих других.

В кино и телевидении:

Ambient широко используется в саундтреках — как фон для создания атмосферы (например, в научной фантастике, артхаусе, хоррорах). Работы Brian Eno звучали в фильмах, а эстетика Aphex Twin вдохновляла визуальных художников и режиссёров.

- В видеоиграх:

Музыка без слов, особенно ambient и его производные (например, dark ambient, drone), активно применяется в инди-играх и крупных проектах. Она помогает создавать эмоциональную глубину, не отвлекая от игрового процесса.

- В других музыкальных жанрах:

Ambient повлиял на развитие таких направлений, как trip-hop, IDM, glitch, lo-fi, techno, post-rock. Многие современные артисты (например, Radiohead, Sigur Rós, Boards of Canada) используют ambient-техники в своей музыке.

- В повседневной культуре:

Ambient стал частью среды — он звучит в медитациях, йоге, спа, цифровом арте, рекламе. Его используют как средство для расслабления, концентрации или сна.

Ambient — ключевые треки и альбомы:

1. Brian Eno – Music for Airports (1978)

- Этот альбом считается основоположником жанра Ambient. Его влияние чувствуется в музыке для медитации, архитектурного дизайна пространств, аэропортов, спа и даже в игровых саундтреках.

2. Brian Eno – Apollo: Atmospheres and Soundtracks (1983)

- Использовался в документальных фильмах NASA. Позже его треки включались в кино и даже использовались как фон на выставках искусства и в VR-проектах.

3. The KLF – Chill Out (1990)

- Один из первых “эмбиентных” альбомов, сочетающий природные звуки, радиопередачи и медленные синтезаторы. Стал саундтреком эпохи расслабления 90-х, активно заимствовался в моде и рекламе.

4. William Basinski – The Disintegration Loops (2002)

- Альбом приобрёл культовый статус после событий 11 сентября, когда он стал ассоциироваться с распадом и памятью. Часто используется в арт-инсталляциях и современных театральных постановках.

Звукорежиссёр, наиболее известен как композитор и саунд-дизайнер компьютерной игры Minecraft. Свою музыку, как правило, публикует под псевдонимом C418.

Эмбиент в России!

Oneheart

Российский музыкальный продюсер, добившийся мировой популярности благодаря своим трекам в стиле эмбиент. В 2024 году вошёл в лонг-лист Грэмми в номинации «Лучший нью-эйдж-альбом» с альбомом *Midnight Journey*, но в итоговый список номинантов не попал. Также с 2022 года пишет треки в жанре фонк под псевдонимом *Tokyosleep*

Трек «snowfall», созданный в соавторстве с Евгением Чирковым *reidenshi*, собрал более 700 миллионов прослушиваний на Spotify и стал визитной карточкой *Oneheart*. Дмитрий был отмечен как один из самых прослушиваемых российских музыкантов с аудиторией более 8,5 миллионов слушателей в месяц. Его музыка сочеталась с визуальным контентом, особенно видео с природными пейзажами, что обеспечило вирусное распространение в TikTok и YouTube Shorts. Дмитрий продолжает экспериментировать с различными жанрами, хотя его музыка в основном ассоциируется с эмбиентом. Вдохновение для своих треков он черпает из природы родного региона, что добавляет его работам особую атмосферу

IDM

Intelligent dance music (с англ. — «умная танцевальная музыка», «интеллигентная танцевальная музыка») или сокращённо IDM— условное обозначение для некоторых стилей электронной и танцевальной музыки, которые не вписываются в традиционные рамки принятых обозначений

Основоположниками жанра принято считать таких исполнителей, как The Orb, Autechre, Orbital, Boards of Canada и Aphex Twin, чьи музыкальные эксперименты привели к рождению нового, богатого на неожиданные находки стиля.

Исполнители электронной музыки и техно, которых обычно относят к IDM, в том числе Aphex Twin, Cylob и Майк Парадинас (также известный как *µ-Ziq*), по-разному критиковали этот термин. Парадинас заявил, что этот термин использовался только в Северной Америке; в критике часто преобладает

использование термина «интеллектуальный» в названии жанра, а также часто обращается внимание на тот факт, что исполнители, работающие под этим названием, часто создают музыку, под которую, наоборот, не хочется танцевать.

Aphex Twin в своём интервью в сентябре 1997 сказал: «Думаю, реально забавно иметь такие термины. На самом деле термин говорит „это интеллектуальное, а всё остальное тупое“ [...] Меня это смешит. Я не использую названия. Мне просто что-то нравится, а что-то нет». Многие другие исполнители IDM также критиковали термин

1. Влияние на поп- и хип-хоп-музыку:

- Многие поп- и хип-хоп-продюсеры вдохновляются сложной ритмикой и звуковыми экспериментами IDM. Например, Арса, продюсер Канье Уэста, часто использует элементы IDM в своих треках.

- Radiohead в альбоме Kid A активно заимствуют IDM-эстетику, в том числе влияние Aphex Twin.

2. Видеоигры:

- В саундтреках к играм вроде Mirror's Edge или Hotline Miami можно услышать IDM-структуры — резкие, абстрактные ритмы и холодные синтезаторы.

3. Мода и визуальное искусство:

- Экспериментальная IDM-эстетика используется на показах мод и в арт-инсталляциях, где саундтрек играет роль эмоционального сопровождения абстрактной визуальной формы.

IDM — ключевые треки и альбомы:

1. Aphex Twin – “Windowlicker” (1999)

- Один из самых известных треков в жанре IDM. Клип и звукоподача оказали огромное влияние на эстетику электронной сцены и визуальные стили в поп-культуре.

2. Aphex Twin – “Come to Daddy” (1997)

- Визуально-пугающий клип и агрессивный звук вдохновили множество режиссёров, включая Криса Каннингема. Трек стал своеобразным культурным символом эксперимента в электронной музыке.

3. Autechre – Tri Repetae (1995)

Этот альбом стал культовым в мире IDM, повлияв на продюсеров в техно, дабстепе и даже в современном R&B. Его абстрактные, механистичные структуры задали тренд на “нечеловеческое” звучание.

Aphex Twin IDM, ambient, ambient-техно

Гений или безумец? Скорее что-то на грани.

Ричард Дэвид Джеймс (родился 18 августа 1971 г.), профессионально известный как Aphex Twin британский музыкант, композитор и диджей, работающий в электронной музыке с 1988 года. В его своеобразных работах использованы многие стили, включая техно, эмбиент, IDM, эйсид и джангл.

Aphex Twin, не просто экспериментировал со звуком — он ломал его. Не ради хайпа, а ради поиска нового языка в музыке.

Come to Daddy? Там всё словно взорвано изнутри. Искажённый вокал, агрессия, фидбэк — как будто цифровой монстр вырывается из колонок. Этот трек стал антигероем среди радиохитов 90-х, и всё же его знали все.

Aphex Twin играл не просто с синтезаторами. Он играл с ожиданиями.

Он использовал аналоговые синты — вроде Roland SH-101 и ARP 2600, — а затем портил их сигнал до неузнаваемости: пропускал через самодельные цепи, перегружал, реверсировал, нарезал. Иногда он записывал обычные бытовые звуки — скрип дверей, капли воды, стук пальцев — и превращал их в драм-партию, используя свою любимую драм-машину Roland TR-606, но «сломав» её алгоритмы.

Aphex Twin не просто использовал баги — он их создавал. Он писал программы для генерации звуков, настраивал нестабильные петли и использовал глюки цифровых эффектов в качестве музыкального материала. Его философия проста: звук не должен быть чистым, чтобы быть красивым.

В одном из интервью он рассказывал, что намеренно использует частоты вне стандартного равномерно темперированного строя. Он подстраивает синтезаторы «чуть-чуть не туда», чтобы получить звуки, которые «трогают мозг иначе». Его убеждение: когда тональность сбита — мозг начинает работать по-другому, нейроны активируются в непредсказуемых связках. Так рождается звук, который не просто слышишь — а чувствуешь.

Даже его наиболее мелодичные композиции часто имеют легкую расстройку, небольшой диссонанс, который делает их странно живыми. Он считает, что в природе ничто не звучит «идеально», и что человеческий слух, наоборот, цепляется за малейшие отклонения от нормы. Поэтому он ищет не «чистоту», а «человечность».

Это стало основой для целого жанра — IDM (Intelligent Dance Music), где интеллект и хаос шли рука об руку. Где математический расчет соседствует с цифровой грязью. Где ошибка становится формой.

Arhex Twin показал: несовершенство — это не недостаток. Это новый путь. И он по-прежнему ведёт за собой. Ричард Д. Джеймс — это не просто музыкант. Это музыкальный анархист. Интроверт с лицом трикстера и внутренним компьютером вместо души. Его творчество неотделимо от его личности — странной, скрытной, непредсказуемой. Он не любит интервью, не доверяет журналистам и обожает дезинформировать. В одном разговоре может сказать, что у него шесть тысяч неизданных треков, а в другом — что он записывает музыку во сне и потом просто расшифровывает её. Верить или нет? Это и не важно. Главное — эффект.

Arhex Twin живёт в своем ритме. Когда он не пишет музыку, он чинит (а чаще — ломает) ретро-компьютеры, строит свои синтезаторы и сочиняет программное обеспечение, которое само генерирует мелодии. У него была студия в банке, а потом — в бронетранспортёре. Да, настоящем бронетранспортёре, припаркованном в лесу. Это было не позёрство — просто, по его словам, так тише и спокойнее. У него, по слухам, абсолютный слух и синестезия. Он видит звук — как формы, цвета, текстуры. Это объясняет, почему его треки часто звучат как ожившие картины: то, что у обычного продюсера просто “трек”, у него — целый мир.

Именно его странности, изоляция, дикая фантазия и привычка разрушать всё до основания (в том числе — и ожидания слушателя), сделали его тем, кем он стал. Его фрики, его паранойя, его любовь к ржавому звуку, сбитым синтам и алгоритмическому шуму — это не баг. Это его правда.

Arhex Twin — это тот редкий случай, когда странность не мешает таланту, а создаёт его.

Однажды он даже использовал спектральный анализ, чтобы встроить в трек изображение собственного лица. Сэмпл выглядел как обычный шум, пока его не прогнали через спектрограмму — и на экране возник силуэт. Это был не просто трюк. Это манифест: музыка может быть чем угодно.

Лицо Джеймса, улыбающееся или искажённое, — тема обложек его альбомов, музыкальных клипов и песен. Джеймс сказал, что это началось как ответ техно-продюсерам, которые скрывали свою личность:

Я сделал это, потому что в техно не принято было узнавать друг друга и всё такое. Неписаное правило гласило, что нельзя показывать своё лицо на рукаве. Он должен быть похож на печатную плату или что-то в этом роде. Поэтому я показал своё лицо на рукаве. Вот почему я изначально это сделал. Но потом я увлёкся.

Логотип Arhex Twin, который спустя годы стал неотъемлемой частью музыкального бренда и получил культовый статус, имеет интересную и загадочную историю создания. Символ, который можно встретить в самых неожиданных местах, был создан дизайнером Полом Николсоном. В 1992 году этот логотип впервые появился на альбомах и промоматериалах, моментально став узнаваемым символом, ассоциирующимся с экспериментальной музыкой Ричарда Д. Джеймса, известного как Arhex Twin.

История началась с того, как Пол Николсон впервые услышал трек «Analogue Bubblebath» на радио Kiss FM. Этот трек стал для него откровением, и он сразу влюбился в творчество загадочного музыканта. Совершенно случайно, спустя некоторое время, Пол начал встречаться с девушкой, которая, услышав музыку Arhex Twin, играющую из его динамиков, упомянула, что знает создателя этой странной музыки. Таким образом, судьба свела Пола с Ричардом Д. Джеймсом.

За 32 года существования логотипа фанаты придумывали самые разные теории о его значении. Одни видят в нём зашифрованные буквы S, A и W — аббревиатуру альбома "Selected Ambient Works". Другие считают, что логотип напоминает греческую букву лямбда (λ), которая в физике обозначает длину волны. Это предположение кажется особенно логичным, учитывая экспериментальный характер музыки Aphex Twin. Однако сам Пол Николсон утверждает, что никаких таких сложных смыслов в логотипе нет. Символ всего лишь представляет первую букву никнейма Ричарда — Aphex.\

Сегодня логотип Aphex Twin остаётся символом, идеально отражающим уникальность и странность музыки Ричарда Д. Джеймса. Он настолько узнаваем и архаичен, что даже спустя более трёх десятилетий мемы и пародии на него продолжают появляться в сети, подтверждая его культовый статус. Пол Николсон создал нечто большее, чем просто знак — он создал иконический символ, ставший частью культурного наследия.

«Selected Ambient Works 85–92» — Альбом опирается на клубные ритмы техно и эйсид-хауса, но необычные изящные мелодические ходы выводят его за грань привычной в то время танцевальной музыки. В дебютной работе Aphex Twin доказал, что эмбиент может быть чем-то большим, чем фоновый шум. Он создал атмосферную пластинку с разнообразными и величественными треками, успокаивающими, но создающими впечатление скрытой угрозы. Это было революционно для начала 90-х, но и сегодня каждый наверняка может найти что-то для себя в «Selected Ambient Works 85–92». Альбом опирается на клубные ритмы техно и эйсид-хауса, но необычные изящные мелодические ходы выводят его за грань привычной в то время танцевальной музыки. В дебютной работе Aphex Twin доказал, что эмбиент может быть чем-то большим, чем фоновый шум. Он создал атмосферную пластинку с разнообразными и величественными треками, успокаивающими, но создающими впечатление скрытой угрозы. Это было революционно для начала 90-х, но и сегодня каждый наверняка может найти что-то для себя в «Selected Ambient Works 85–92».

Влияние на эмоции и самочувствие человека:

Эмбиент-музыка была выбрана участниками онлайн-опросов о сне в качестве средства для улучшения сна. Жанр эмбиент-музыки, наряду с другими жанрами, использовался в исследовании, посвящённом бессоннице у взрослых,

где он значительно улучшил качество сна у пациентов с бессонницей. Участники в возрасте от 20 до 45 лет слушали альбом Макса Рихтера Sleep, который изначально задумывался как средство для улучшения сна. Они использовали наушники и могли закрыть глаза, но им сказали оставаться в сидячем положении, чтобы не заснуть. Хотя один участник заснул во время прослушивания музыки.

Композиции, содержащие бинауральные ритмы, также являются распространёнными и популярными, поскольку обеспечивают музыкальную терапию и снятие стресса для слушателя. Одним заметным исключением является Everywhere at the End of Time группы the Caretaker — серия альбомов в стиле эмбиент, набравшая более 22 миллионов просмотров по состоянию на 28 апреля 2025 года. Считается, что она вызывает сильные негативные эмоции из-за музыкального представления болезни Альцгеймера.

В треке Ventolin Aphex twin использовал резкие, почти болезненные частоты, имитирующие приступ астмы. Этот трек был настолько неприятным на слух, что его запрещали ставить на радио. Но это и было частью замысла: донести чувство тревоги через звук.

Опрос

Мной был проведён опрос, в котором респонденты должны были прослушать 6 аудиозаписей (первые 20-40 секунд каждой либо полностью в зависимости от выбора респондента) и в ответе к каждой записи описать чувства, эмоции, мысли, образы и ассоциации, которые он ощутил при прослушивании. Предложены были 6 записей музыки направления ambient, ambient-техно, IDM (Intellectual dance music) музыкантов Aphex twin и Brian Eno. Ответы респондентов выглядят следующим образом:

Aphex twin-Xtal

1. Дерезализация, вспоминается 2020 год, сердце стучит чаще
2. Я испытала положительные эмоции
3. Прикольно расслабляет
4. Приятный вайб. Что-то очень лёгкое, и прикольное. В голове возникает картинка вечеринки на тропическом берегу

5. тревожное, мелодия супер, но не мое
6. Океан или море
7. Чувствую себя хорошо, расслабляюще
8. что-то очень загадочное... 😊 😊
9. Спокойствие, умиротворение, счастье
- 10.расслабляет
- 11.Абсолютное счастье счастье счастье счастье я чувствую как
положительная энергия заполняет моё тело начиная с ушных каналов
в мозг а с мозга по венам течет эта песня по всему моему телу
- 12.Очень приятная музыка. Чувствуется что-то родное
- 13.Звучит мелодично и интенсивно. Представляется какой-нибудь
японский город в неоновом стиле и на переднем плане стоят
обклеенные разными наклейками машины
- 14.под этот трек хочется жоско зарубиться в Валорант!(это шутер)
- 15.Ассоциация – повседневность, рутина. Когда ты как будто
находишься в замкнутом круге, и, хотя ничего плохого не
происходит, всё умеренно постоянно повторяется
- 16.Это про природу
- 17.Я как будто еду в метро
- 18.Двойкие впечатления. Напоминает ощущение, когда смотришь в
зеркало и понимаешь, что потерял себя в выдуманной публичной
личности. Отдаленно чувствуется тревожность и разочарование.
ощущается как теплое воспоминание из детства: летний день, мягкая
трава под ногами, солнце светит теплыми лучами прямо в лицо.
представляю при прослушивании уют, тепло, надежду и
беззаботность
- 19.мотивацию чутка

Aphex twin-Alberto Balsalm

1. Слегка тревожное, но кайфовое ощущение, хочется влиться в
музыку, стать её частью
2. Эта мелодия мне понравилась больше, чем предыдущая
3. Расслабляет
4. Это звучит очень приятно, очень понравился бит!! Ощущение, что
один идёшь по городу в тёмное время суток
5. В поезде

6. успокаивает
7. Счастье
8. Представляются джунгли и непроходимый лес/чаща; тёплый воздух и ненавязчивый ветерок
9. Жажда приключений. Хочется отправиться в пещеру с факелом и смотря на воду стекающую со сталактита по одной капельке на холодные камни
10. Подземные джунгли с ловушками и остатками древних руин.
11. Как будто находишься в замкнутой небольшой квадратной комнате и не можешь выйти, бьешься об стены, но уже смирился с этим
12. Это про роботов
13. Ощущение похоже на катание на каруселях
14. Довольно забавно, напоминает сцену со шпионами из какой нибудь комедии российского кинематографа, где один из них серьезный агент, а второй просто юморной компаньон
15. ощущение тревожности, навязчивых мыслей. одиночество в темной квартире. безисходность.
16. Счастье

Brian Eno-Deep blue day

1. Я бы засыпала под эту песню, как будто плаваю в море, и всё хорошо
2. Приятные ощущения
3. Ностальгию
4. Ощущается как сон в хорошо проветренной комнате)
5. я на небесах. спокойствие, в натуре в небе летаю
6. теплые ощущения
7. Прогулка на природе
8. Эта мелодия заставляет меня расслабиться и помогает медитировать
9. заставляет задуматься
10. Счастье
11. достаточно спокойная песня. умиротворяюще
12. Депрессия, постоянное нахождение в своих мыслях и воспоминаниях (хороших), ностальгия
13. Очень легкое и нежное музыкальное сопровождение. Такое подошло бы под какой-нибудь трогательный момент в фильме/сериале или может быть даже жизни.

14. Умиротворенная. Будто бы я нахожусь на заставке window xp. Я совершенно один и чувствую полное умиротворение
15. Музыка для начальной локации игры.
16. Облака, рай, полет, медленность, неспешность, закрытые глаза, крылья, голубой цвет
17. Это про море
18. Полет в космосе
19. Безумно трогательный, под него создается ощущение, будто стоишь у алтаря и смотришь на будущего супруга с безграничной любовью
20. ощущается легкость, спокойствие, безопасность. ассоциируется с чем-то близким и родным.
21. спокойствие, умиротворенность

Aphex twin- #3

1. Космос, сон, спокойствие
2. Спокойствие
3. Что-то немного грустное и немного на азиатских вайбах. Напомнило уход из жизни мастера Угвэя (черепахи) из Кунг-фу Панды
4. что то между спокойствием и беспокойствием
5. спокойная
6. Крепкий сон
7. От этой мелодии клонит в сон
8. вспоминаются грустные моменты
9. спокойствие, как будто интро
10. Счастье
11. будто встречаешь рассвет. думаю просыпаться под такое очень хорошо
12. Ассоциация: тикток осенью-зимой 2021 но не та что расфоршенная, а та альт-стрейт сторона с атмосферными видео и эдитами, в этот период я без конца слушала музыку подобно этой песне и была в какой-то дереализации на протяжении нескольких месяцев и жизнь тогда ощущалась абсолютно иначе, мне было 11
13. Представляется закат, берег и тишина. Ты сидишь один посреди пляжа и наслаждаешься одиночеством. Ловишь последние лучи солнца.
14. Спокойная. Словно я нахожусь в заброшенной церкви с высокими потолками и лишь через серую полуразбитую мозаику просачивается

тусклый свет через дождливые тучи освещая лишь часть пространства

15. Вызывает чувство пустоты и депрессию.
16. Лежание под землёй/в земле, умиротворение, покой, смерть
17. Это про космос
18. Облака медленно плывут по небу
19. Прекрасно описывает опустошенность и потерю смысла всего окружающего, создает атмосферу удовлетворительного одиночества
20. так звучит темная комфортная ночь. приятный сон, ощущение отдыха и спокойности.
21. доброту и спокойствие

Brian Eno-1/1 Music for airports

1. Что-то родное, приближенное к друзьям и семье, напоминает некоторые классические композиции, но создает ощущение глубокой погруженности в современность/будущее
2. Спокойствие
3. Тоже что-то не очень весёлое. Но романтическое, как будто это для кино хорошо подошло бы) Кадр типа: Женщина заходит в квартиру, где жила всё детство и рассматривает старые игрушки
4. как будто из ужастика, очень круто если ее в какую-нибудь игру добавить
5. Дождь
6. Спокойная интересная мелодия
7. хочется танцевать
8. Счастье
9. релакс
10. Умиротворение , подобная музыка почему то ассоциируется с депрессией
11. Представляется пиано и темный пентхаус. Пианист играет в полной темноте и смотрит на ночной город.
12. Мягкая и спокойная. Майнкрафт... Маленький деревянный домик на равнине, на улице сидит собака, и неподалеку располагается небольшая деревня с жителями
13. Майнкрафт. Музыка уютная и мягкая, умиротворяющая.
14. Стирание памяти, очищенность, спокойствие, сияние
15. Это про утро

16. Музыка подходит для прослушивания в автомобиле
17. Тоже невероятно трогательно, под трек хочется вспомнить детские моменты, родной город, семейные застолья из прошлого
18. так ощущается потеря чего-то/кого-то близкого. неизбежное осознание, что больше вы не увидите его/её улыбку, смех, лицо и не услышите голос. для меня это ассоциация с травмирующей потерей. во время прослушивания в сердце что-то дрогнуло.
19. Безмятежность

Aphex Twin-180db_[130]

1. Хочется двигаться в ритм очень явной бочки или бежать куда-то без оглядки.
2. Это как будто в клуб на Рубинштейна зашёл. Тоже бит очень прикольный)
3. лупасит жеска. энергичность прям прет, такое и слушать можно
4. круто подойдет для саундтрека к фильму
5. Танцевальный клуб
6. Кайф или больше
7. жесткий вайб, немного вызывает тревожность
8. это достаточно интересный трек. очень приятно и качово его слушать
9. Эту песню я слышала в 3 классе когда мне было 10 и она также ассоциируется с тиктоком 21-22 года. На тот момент моя личность строилась на содержимом альт тиктока и той музыки, я была в дереализации и это лучший мой период фр
10. Создается ощущение динамичности. В моменте становится слегка тревожно. Представляется какой-нибудь зарубежный показ мод, где модули выходят на подиум.
11. Знакомо. Звучит запугивающие и агрессивно. Представляется глубокая ночь в которой виден лишь тускло освещенный шатер цирка из которого выглядывает зловещий клоун и с не естественной улыбкой зазывает тебя
12. Бакшот рулет. Комната без окоу в ней стол, а за ним люди. Безумный азарт и опасность в смертельной игре.
13. Поломка, город, ритм, работа, маршрут, город
14. Звучит воодушевляюще, передает атмосферу расцвета после долгой апатии и возвращение энергии после затишья

15.это определенно звук тревожности. ритм бьющегося сердца во время паники. паранойя, ощущение несуществующих липких взглядов на себе. во время прослушивания стало очень не по себе.

16.Спокойствие

Aphex Twin – Xtal

- Основные эмоции: расслабление, умиротворение, лёгкая ностальгия, иногда тревожность.
- Образы и ассоциации: вечеринки, море, метро, природа, японские города, детские воспоминания, игровые сцены.
- Вывод: трек вызывает одновременно комфорт и лёгкое внутреннее беспокойство. В нём сочетаются мечтательные и отрешённые состояния, что характерно для раннего IDM и эмбиент-техно.

Aphex Twin – Alberto Balsalm

- Основные эмоции: спокойствие, удовлетворение, интерес, одиночество.
- Образы: джунгли, город ночью, поезда, пещеры, замкнутые пространства, роботы, киношные сцены.
- Вывод: вызывает более кинематографичные и приключенческие образы, чем Xtal. Эффективно передаёт ощущение мягкой тревожности и внутреннего движения. Часто интерпретируется как «саундтрек к внутреннему миру».

Brian Eno – Deep Blue Day

- Основные эмоции: умиротворение, лёгкость, покой, ностальгия, иногда лёгкая грусть.
- Образы: небо, вода, природа, медитация, полёт, облака, любовь, introspection (внутренний диалог).
- Вывод: этот трек воспринимается как максимально мягкий и безопасный. Его медитативность делает его универсальным «звуком покоя» и ассоциируется с безвременностью и вечностью.

Aphex Twin – #3

- Основные эмоции: сонливость, покой, грусть, чувство одиночества, дереализация, тёплая ностальгия.
- Образы: рассветы, церкви, пляжи, смерть, осень, TikTok-эстетика, мечтательные воспоминания.
- Вывод: трек вызывает сильные визуальные и эмоциональные образы, нередко связанные с воспоминаниями и символикой конца/начала. Особенно часто упоминается «комфортная грусть», свойственная эмоциональному IDM

Brian Eno – 1/1 (Music for Airports)

- Основные эмоции: умиротворение, спокойствие, лёгкая меланхолия, уют.
- Образы: дождь, старые дома, семья, детство, пентхаусы, Майнкрафт, потеря, свет.
- Вывод: композиция вызывает сильные личные ассоциации с безопасностью и прошлым. Часто используется слушателями как фон для размышлений или медитативных практик. Подходит как эмоциональный якорь в трудные моменты.

Aphex Twin – 180db_[130]

- Основные эмоции: возбуждение, тревожность, энергия, драйв, паника.
- Образы: клубы, побеги, модные показы, цирки, опасность, ночные города, TikTok, азарт.
- Вывод: единственный агрессивный и ритмично насыщенный трек в выборке. Чаще всего вызывает тревожную активность и «чрезмерную стимуляцию». Он подтверждает, что IDM может быть не только созерцательным, но и экспрессивным, даже тревожащим

Вывод: По результатам опроса можно сказать, что большинство респондентов испытали примерно схожий спектр эмоций и похожие ассоциации к одной и той же аудиозаписи. Но есть и ответы, выделяющиеся среди остальных, скорее всего это обусловлено тем, что респонденты были отобраны случайно, это люди разного возраста(но в основном 14-18 лет), с разным жизненным опытом и взглядом на жизнь.

Результаты опроса показали, что электронная музыка в жанрах ambient, ambient-techno и IDM действительно способна вызывать широкий спектр эмоциональных

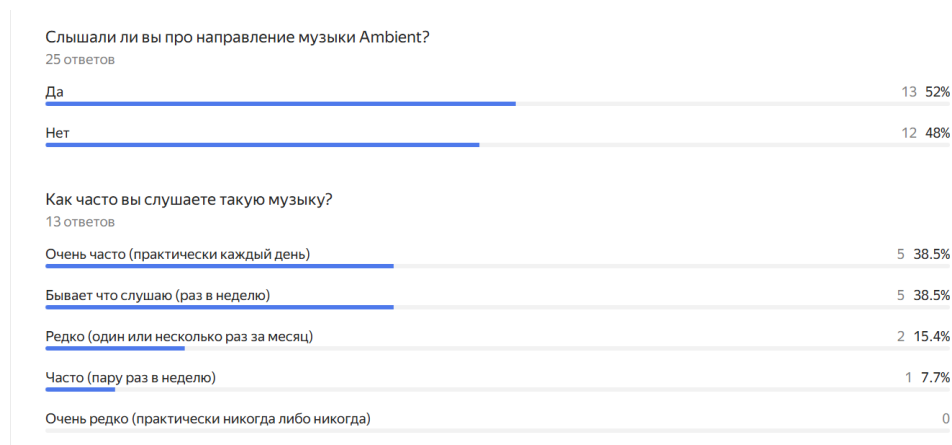
и ассоциативных реакций у слушателей, даже при отсутствии слов или прямого текста.

Музыка Arphex Twin вызывала у респондентов как положительные эмоции (умиротворение, расслабление, радость, ностальгия, “ощущение счастья”), так и сложные, противоречивые переживания — тревожность, дереализацию, одиночество, депрессию, ощущение пустоты. Особенно это характерно для треков «#3» и «180db», где спектр реакций варьировался от спокойствия и сна до паники и образов смерти. Это подтверждает, что IDM может тонко влиять на восприятие, провоцировать глубокие личные ассоциации и работать на уровне подсознания.

Композиции Брайана Ино (особенно «Deep Blue Day» и «1/1 Music for Airports») вызвали единообразно спокойные, расслабляющие и визуальные образы — море, небо, облака, детские воспоминания, дом, природа. Для большинства участников они стали фоном для медитации, сна или воображаемых воспоминаний. Это подтверждает высокую выразительность и эмоциональную силу эмбиент-музыки.

В опросе были зафиксированы конкретные визуальные образы и сцены, которые участники “видели” при прослушивании: от неоновых японских городов и пляжей до старых квартир, цирков, подземелий, игр и кино. Таким образом, можно заключить, что электронная инструментальная музыка не просто влияет на эмоции, но и активно формирует воображаемое пространство, стимулируя ассоциативное мышление и внутренние образы.

Кроме того важно отметить, что далеко не все респонденты до опроса знали о Ambient музыке и не знакомы с этим направлением.



Второй вопрос был предложен в случае если ответ на первый был положительным.

Слушаете ли вы электронную музыку?
25 ответов



Вы где-то видели этот логотип?
25 ответов



Слышали ли вы про Arhex twin?
25 ответов



Логотип ко второму вопросу:



Как вы думаете, где может использоваться такая музыка? (можно несколько вариантов)
65 ответов



Как вы думаете, если ли будущее у этого направления?
25 ответов



Экспериментальная музыка, есть ли ей место?

Экспериментальная музыка всегда была авангардом музыкальных инноваций и социальных изменений. В течение последних 50 лет множество жанров, начиная

от краутрока и заканчивая эмбиентом, оказали значительное влияние на поп-культуру.

Экспериментальная музыка — это направление, которое выходит за рамки традиционных музыкальных форм и жанров. Она обычно характеризуется использованием новых технологий, нестандартных звуков и структур, а также стремлением к новаторству и художественной выразительности.

Экспериментальная сцена часто служит инкубатором для новых идей, которые позже могут стать частью мейнстрима.

На самом деле как ambient так и IDM являются экспериментальной музыкой, ведь выходят за рамки того, что принято называть музыкой, а особенно необычными они казались в то время, когда только появились. Сейчас для нас не кажется безумием то, что для людей ещё лет 30-40 назад было абсолютно непонятно. А почему? Всё дело в том, что не редко эксперименты в музыке подаются гиперболизировано, часто эмбиент похож на странный белый шум без ритма (далеко не всегда!!!), а IDM (рассмотрим на примере Aphex twin) наоборот причудливый и перегруженный, странные звуки, слетающий ритм, который может напоминать хаос, может в целом быть похожим на ошибку программы, а не музыку. Но в итоге постепенно наработки экспериментальных авторов интегрируют в мейнстрим, становятся чем-то привычным. Важно понимать, что по сути далеко не вся экспериментальная музыка предназначена для повседневного прослушивания, но ознакомиться с ней бывает крайне интересно, и полезно. Есть и то, что слушать вполне себе возможно и приятно, экспериментальная музыка не значит антимузыка, на неё есть свой потребитель и часто мы не осознаём как понравившаяся нам мелодия на самом деле относится к экспериментальному направлению. Понимание роли экспериментальной музыки в поп-культуре помогает глубже осознать динамику культурных изменений и значимость новаторства в искусстве. Исследование показывает, что даже самые радикальные и непонятные на первый взгляд музыкальные движения могут стать двигателем культурных преобразований и вдохновлять миллионы людей по всему миру.

Пример: Рэпер Канье Уэст использовал элементы «Avril 14th» в своем треке 2010 года «Blame Game». По словам Джеймса, после того, как ему прислали раннюю версию «Blame Game» с сильно растянутым по времени семплом «Avril 14th», он предложил перезаписать фрагмент в другом темпе; Команда Уэста ответила: «Это не твое, это наше, и мы даже не спрашиваем тебя больше», и попытались не

платить за его использование. В финальной «Blame Game» использовалась перезаписанная версия «Avril 14th», а не образец, и Джеймс получил упоминание в авторстве фрагмента.

Во время продвижения своего альбома "Syro" Aphex Twin пролетел на дирижабле над Нью-Йорком. По всему городу появились граффити с артворком альбома. Его музыку можно называть как угодно, но только не мейнстримом, однако стиль продвижения укладывался в каноны рекламных кампаний поп-исполнителей. Множество критиков и слушателей поместили "Syro" в свои списки лучших релизов 2014 года, а количество разговоров об ожидании этого альбома зашкаливало на форумах в интернете.

Выводы: В результате исследования можно сделать вывод, что электронная музыка без слов, особенно в таких поджанрах, как Ambient и IDM, имеет мощное влияние на восприятие и эмоциональное состояние слушателя. Влияние музыки таких артистов, как Aphex Twin и Brian Eno, подтверждает способность музыки без слов передавать глубокие эмоции и мысли автора. Через свои композиции эти музыканты создают атмосферу и пространство, которое способно вызывать у слушателя различные эмоциональные и когнитивные реакции, такие как умиротворение, тревогу, вдохновение или даже глубокое самосознание.

Особое внимание стоит уделить тому, как музыкальные произведения в жанре Ambient и IDM могут воздействовать на массовую культуру. Эти жанры, несмотря на свою экспериментальность и нишевость, приобретают всё большую популярность, влияя на развитие медиа и искусства в целом, начиная от фильмов и видеоигр до рекламных кампаний и презентаций. Множество современных аудиовизуальных медиа активно заимствуют эстетику этих жанров для создания уникальных звуковых ландшафтов.

Что касается будущего, то электронная музыка без слов, особенно её экспериментальные поджанры, имеет значительный потенциал. С развитием технологий и расширением возможностей синтеза звуков и обработки данных, можно ожидать дальнейшую эволюцию жанров Ambient и IDM, их внедрение в новые формы медиа и взаимодействие с новыми технологиями. Таким образом, можно уверенно утверждать, что у этой музыки есть не только настоящее, но и светлое будущее.

