

GEORGE D. ST ÂNCIULESCU

**POSTMODERNISM ȘI DIGIMODERNISM
ÎN MUZICĂ**

PERSPECTIVE FILOSOFICE

EDITURA MUZICALĂ, 2013

București

Design și aranjament copertă: **Florin TUDOSE** și **Maximilian LUPU**

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
STĂNCIULESCU, GEORGE D.

Postmodernism și digimodernism în muzică: perspective filosofice / George D. Stănciulescu. - București: Editura Muzicală, 2013

Bibliogr.

ISBN 978-973-42-0779-4

ARGUMENT

Dezideratul unei analize filosofice a muzicii postmoderne și digimoderne a pornit în urma unei îndelungi implicări a autorului în mirajul aventurii sonore, tranzitând gradual de la pasionatul ascultător la artizanul avid de progres în domeniul creației muzicale asistate de computer. În virtutea acestei tranziții, în perioada 2005-2011 am conceput patru albume de muzică sub numele de Ad Ombra și LeVant, muzică produsă și distribuită internațional, ce poate fi asimilată unei nișe a năzuințelor artistice postmoderne pe care am decis ulterior să le cercetez în teza de doctorat, al cărei text este cuprins această carte.

Tototdată, începând cu perioada antemergătoare realizării cercetării de față, am dublat experiența praxisului muzical cu aprofundarea lecturilor de specialitate, pentru a fonda un demers teoretic ce îmbină influențele din partea unor figuri ilustre ale filosofiei culturii contemporane (Gilles Deleuze, Félix Guattari, Gilbert Simondon, Katherine Hayles, Brian Massumi ș.a.m.d.) cu contribuții și pledoarii personale în domeniul fenomenelor și ideilor enunțate. Exemplele muzicale utilizate pe parcursul lucrării au fost selectate în urma mai multor audiții, menite să le certifice caracterul de relevanță. Prin utilizarea preponderentă a unei bibliografii internaționale, am încercat să dezvolt o posibilă platformă de explorare ulterioară în literatura de specialitate românească a perspectivelor majore ale filosofiei occidentale a muzicii contemporane create și/sau asistate de computer, începând cu post-structuralismul și deconstructivismul francez și sfârșind cu câteva nume rezonante ale filosofiei tehnologiei, invocate de-a lungul lucrării, pentru a asigura o cât mai mare precizie conceptuală a analizei discursului muzical post și digimodern. Faptul că nu am găsit o asemenea abordare în lucrările românești, poate justifica suplimentar absența unor nume autohtone în referințele din literatura de specialitate. Experiența stagiilor din Paris, în

2010 și 2011– presupunând ore în bibliotecă, participarea la conferințe, seminarii și la nenumărate concerte și festivaluri de muzică contemporană – mi-a facilitat accesul la maniera occidentală de abordare a subiectului ales. Fără stimulul oferit de aceasta, realizarea lucrării de față în forma sa actuală nu ar fi fost posibilă. Cu această ocazie, precizez că traducerea textelor de limbă engleză și franceză citate îmi aparține.

Fără a avea pretenția unei exhaustivități care este în mod natural potrivnică unei cercetări științifice autentice, am reușit totuși, în prezenta lucrare, să acopăr o arie vastă din subiectul ales, în acord cu exigențele temelor sale specifice, optând pentru un demers multidisciplinar și pluriperspectivist. Acest demers include, pe lângă terminologia filosofică utilizată, referințe și descrieri ale unor elemente tehnice și tehnologice specifice atât artei muzicale cât și domeniului dispozitivelor tehnologice – sintetizatoare, computere, diverse programe de creație etc. – fără de care o comprehensiune adecvată problemelor expuse nu poate fi realizată.

Considerăm, în încheierea argumentului, că prezenta carte, ea însăși o explorare a unui teren nou în spațiul culturii filosofice și muzicale românești, va deschide calea unor aprofundări viitoare ale subiectului propus, având în vedere fascinația pe care atât muzica, cât și tehnologia digitală, asumate ca experiențe psiho-emoționale, dar și ca rampe ale reflexiei filosofice, le exercită asupra celor mai mulți dintre noi.

INTRODUCERE.

MUZICA POSTMODERNĂ ȘI DIGIMODERNĂ: CONTRIBUȚII LA O ARTĂ A METAMORFOZEI DIFERENȚIALE

“Muzica nu este o știință,
ci o sursă a tuturor invențiilor posibile.
Asemenea filosofiei”.
(Michel Serres)

Muzica, în accepțiunea ei de act consumat cultural, intențional și dirijat, este deopotrivă durată molecularizată în stratificări spațiale, *fenomen specific* și *fenomen arhetipal*, exhibând virtuțile purității primordiale, matriciale.

Muzica contemporană, asumată de compozitori de marcă ai secolului trecut precum Edgard Varèse, John Cage sau Pierre Boulez, mai degrabă ca *artă a sunetului* sau *organizare a materiei sonore*, au făcut audibile „forțele nesonore ale cosmosului”¹ prin molecularizarea materială și stratificarea dirijată a frecvenței în *poiesis-ul hilomorfic* al devenirii palpabile, manifestate ca acord între *ontos* și *logos*.

Un discurs despre sunetul supus regimului ontologic și fenomenologic al devenirii și al evenimentului ar putea fi justificat la intersecția celor două dictoane evocate în primul paragraf de ceea ce Victor Hugo avea să scrie peste milenii: “Muzica este aceea care exprimă ceea ce nu poate fi pus în cuvânt, însă ce trebuie să (ră)sune”². Deducem din aceasta metaforă imperativul analizei muzicii ca fenomen deopotrivă al afirmării, dar și al eludării, al *suspensiei in inefabil*.

Diana Raffman descrie trei tipuri de inefabilitate muzicală:

¹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980, p. 96.

² Victor Hugo, *William Shakespeare*, partea I, cartea II, capitolul IV, 1864, după http://en.wikiquote.org/wiki/Victor_Hugo.

– *inefabilitate structurală*: incapacitatea de a accesa adecvat reprezentările noastre conștiente asupra a ceea ce înseamnă structura muzicală;

– *inefabilitate emoțională*: inabilitatea de a exprima cu precizie, în cuvinte, elementele emoționale din și dinspre muzică;

– *inefabilitate conotativă* (de nuanță): absența unor categorii structurale precise, apte să descrie experiența și stocarea înălțimii relațiilor dintre intervalele sonore în etapa formării reprezentărilor timpurii, ca de exemplu în cazul copiilor-minune, care de la vârsta de 3 ani pot dovedi auz absolut³.

În această ultimă categorie, ideea de *nuanță muzicală* cuprinde orice realitate reprezentățională a ceea ce mintea umană percepe și stochează, dar pe care nu poate să o descrie. În virtutea acestei idei, deducem că muzica rezultă ca o tendință de expresie a inefabilului matricialității cosmogonice intuite, dar asemnificate, desfășurată ca revărsare de forțe asamblate prin rețele complexe formate din oameni, mașini, dorințe, idei, reprezentări și sentimente. Ca atare, muzica este un act de impurificare a inefabilului, desfășurat între *extensivul* spațializării sale fluide, matriciale și *intensivul* apodictic al necesității comprehensive, care rezultă din potența gnoseologică a omului.

Vom examina fenomenul muzical, pornind de la premisele asumării sale prin raporturile de referențial, semnificație și reprezentare asociativă și continuând cu teoriile multidisciplinare și categoriile sinestetice mediate de platformele *intermedia* și *hypermedia*, pe care le vom evoca în sprijinul nuanțării conceptelor noi introduse în fenomenologia sunetului digital: *iconul sonor* și *iconul hipersonor*. Pornind de la aceste premise, atribuim muzicii postmoderne și digimoderne pe care am ales să o analizăm în lucrarea de față rolul de a contribui la nuanțarea raporturilor dintre *ontos* și *logos*, dintre *ideal* și *posibil*, dintre *real* și *hiper-real*, dintre *offline* și *online* ca maniere de validare alternativă a existenței într-o reflecție simatricială, prin redare, reproducere și colonizare intensivă a senzorio-perceptivului.

Postmodernismul a funcționat ca implementare a *fragmentării* și *discontinuității* în consistența planurilor de expresie, generând nevoia reevaluării statutului său ontic, fenomenologic și estetic-axiologic într-

³ Diana Raffman, *Language, music and mind*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1993, pp. 111-145.

un cadru complet nou, suplimentat de dispozitivele tehnologice și omniprezența computerelor și i instaurat ca regim cultural prin paradigma *modernismului digital* sau, în termenii lui Alan Kirby, *digimodernismului*. Vom nuanța ideea că postmodernismul, în virtutea problematizării întregului spectru al istoriei și al tradiției, generează premisele explorării extinse ale creației muzicale, prin procesele de *pseudonaturalizare*, *virtualizare* și *actualizare*, toate fiind extensii ale *experimentului diferențierii*. Convingerile postmoderne, deși i invariabil cantonate în cultul disjunctiei și al eterogenității, au menirea de a restitui muzicii un caracter flexibil, care reunește atât mitemele romantice ale inefabilității, cât și pe cele contemporane, ale imediatului decupat din banalitatea decorului său și investit estetic și i axiologic. Revoluția digimodernă a continuat aventura postmodernă prin glorificarea experimentului ca *proces explorativ* al practicilor creative, aceasta însemnând că “experimentalul poate conveni ideii că un act creativ destinat evaluării publicului nu trebuie să fie judecat în termenii de reușită sau de eșec, ci trebuie asumat ca un act pur al activării creatorului în necunoscut”⁴. John Cage considera că a experimenta nu înseamnă neapărat a te juca aleatoriu, căci arta experimentală nu opune ordinea spontaneității după cum nici libertatea nu se opune inerent necesității⁵. Deducem astfel că libertatea oferită de experiment reunește deopotrivă sublimul mimesis-ului, iconicizarea artificiei prin techno-poiesis și toate vectorializările rizomatice subscrise paradigmei deleu-ziano-guattariană a *dispozitivului abstract al dorinței*. Jean Pierre Laurent formulează ideea că, fără a se opune realității exterioare, experimentul apare ca un supliment al intensității acesteia, prin rearanjarea unui hazard controlat al experienței sensibile⁶. Experimentul digital beneficiază de controlul empiric superior al observației și al diverselor tipuri de meta-limbaj, menite să optimizeze și să integreze rezultatele, să reducă erorile, riscurile și anumite limite.

Misiunea postmodernă, cu variatele sale extensii printre care și digimodernismul, pe care am ales să îl problematizăm ca orientare culturală dominantă a ultimelor două decenii, ar putea implica o conjuncție care să păstreze echilibrul între *renaturalizarea autentică*, netehno-

⁴ John Cage, *Silence*, Wesleyan University Press, Middletown, 1961, p. 13.

⁵ *ibidem*.

⁶ Jean Pierre Laurent, *In actu – De l’expérimental dans l’art*, Les Presses du Réel, Paris, 2001, p. 78.

logizată, ceea ce ar presupune inevitabil o destrucție – chimică, biologică, cosmică etc. – a sistemului de tehnologie integrată disponibil astăzi și *pseudonaturalizarea techno-poietică*, conform imperativelor trans și postumaniste ale *paradigmei determinismului tehnologic*, unde tehnologia devine natură dominantă din care ne tragem înseși resursele activității și la care, de multe ori, ne limităm și rezultatele. Extremizarea prezenței realității virtuale în viața noastră poate conduce și la ipoteza transumanismului, adesea sugerată și imaginată de beletristica *science-fiction* și de o serie de gânditori tehnou-topici ai contemporaneității. Vom problematiza această situație în subcapitolul destinat *pseudonaturalizării techno-poietice*, care desacralizează complet raportul cu ideal-tipul unic al sursei, ca și concentrare de transcendență, intuibilă dar intangibilă de către om și încearcă o substituie a acesteia prin controlul reificat al hazardului și prin coextensivitatea interacțiunii dintre om și dispozitiv, pentru a oferi sinelui o șansă la inserția sistemică trans-individuantă. Cele sus-menționate sunt efecte a ceea ce Luciano Floridi denumea *environmentalism sintetic*⁷, un laborator pseudonaturalizat mimetic prin recursul la modelul simatricial al *design-ului inteligent*, unde toți putem deveni demiurgii propriului univers, organizându-l și coordonându-l după propria voință.

Dimensiunea protetică, de suplimentare, pe care o vom analiza ca anexă la condiția ființării digimoderne, contribuie la validarea statutului de *inforgh*⁸ al individului contemporan și trebuie percepută în sensul său dublu, desprins din avantajele și dezavantajele sale:

- decuplarea totală de sfera informațională stopează evoluția, limitează ființa la stadiul naturii de rang prim, predigitalizate. Sfera offline constituie astfel limita existenței pure, nesuplimentate, rezumată la tehnologiile predigitale de relaționare cu realitatea.

- imersiunea digitală, o dată realizată creează automat nevoi dependente de computer care pot produce în timp mutații fundamentale în evaluarea comportamentalistă a sinelui. Mecanismele dependenței conlucrează la nivel psihanalitic cu mecanismele plăcerii, aflate într-o condiționare exercitată de existența unei viziuni regularizate de *Marele Celălalt*

⁷ Luciano Floridi, *Artificial companions and the Fourth revolution*, Journal of Metaphilosophy, 39 (4/5), 2008, pp. 651-655.

⁸ *ibidem*.

/ *Le Grand Autre*⁹, intersubiectivate prin diverse tipuri de comodități și mecanisme de satisfacție pulsională.

Artistul digimodern este aprioric germinat în această platformă de valorizare a sinelui ca obiect de consum, dependent de artificii tehnologici până la punctul de dizolvare a acestuia în obiectul producției sale, proces urmat mai apoi de metamorfoza completă în obiect industrial. Această metamorfoză este în fapt procesul trans-individuării digimoderne, când creatorul se autovalidează reflexiv prin infuzia intențională în microsistemul digital și prin disoluție inter și transsubiectivă a sinelui, ceea ce demonstrează că lupta între *auctorialul iconic*, afirmativ, și cel *amorf*, post-personal și trans-individuat a fost câștigată de cel din urmă. Acest lucru survine o dată cu debutul hegemoniei receptorului, într-o celebrare a *rating-ului*, ca sistem axiologic instrumentat de *dimensiunea contributiv-hedonistă* a acestuia și în discretizarea progresivă a afirmării sale exteriorizate, cu scopul de a lăsa refugiul intimității cât mai solid protejat.

Dacă creatorul postmodern a autentificat muzica drept o artă a “marginilor aflate lângă un centru prăbușit”¹⁰, muzicianul digimodern se declară satisfăcut de siguranța acestora și chiar le preferă centrului, aspirând totodată spre expunerea fulgurantă care glorifică *cele cincisprezece minute de faimă*¹¹, metaforă a asumării banalității și efemerității artei sale.

O altă problematizare importantă a cercetării constă în încercarea de a demonstra că artificii, extensie fenomenologică de camuflare a vidului postmodern, este un mediator între individuale și trans-individuale, având ca zonă de tranzit specific *dez-individuarea*, autoimpusă de ființă ca procedeu metafizic al deconstrucției, o manieră necesară de rezistență la presiunile unei lumi în schimbare. Prin instrumentalizarea copiei ca *simulacru*, *icon diagramatic* sau *rizom*, extensia artificii în câmpul muzical creează, în era digimodernismului, o seducție a dispozitivului tehnologic care impune circular o seducție a omului de către mașină. Deconstructivismul postmodern a condus, prin procesele descrise de filosofi și teoreticieni ai culturii de talia lui Jacques Derrida, Gilbert Simondon, Gilles Deleuze sau Bernard Stiegler, la o simulare a dezindividuarii ca stadiu purgatorial, precedând procesul de trans-indivi-

⁹ Jacques Lacan, *Séminaire XI*, Éditions du Seuil, Paris, 1973, p. 226.

¹⁰ Tony Mitchell, *Performance and the Postmodern in Pop Music*, Theatre Journal, no.1/1989, Johns Hopkins University Press, Baltimore, p. 275.

¹¹ Sintagmă faimoasă utilizată de Andy Warhol în 1968: <http://www.phrases.org.uk/meanings/fifteen-minutes-of-fame.html>.

duare, prin activare rizomatică colectivă și punerea în circuit a fluxului ei, ca plan de consistență fluctuantă a devenirii nomade. În viziunea sociologului francez Jean Baudrillard, acest proces se stabilizează ontologic în ideea de *hiper-realitate*¹². Cum însă nici o totalitate nu sacrifică libertatea individului decât în folosul autoreglării și autopoiesisului, transsubstanțierea că tre expresie apare deopotrivă ca un compromis între *dorință* ca factor stimulatив individuant, *represie* ca factor dezindividuant și *artificiu* ca rezultată necesară a trans-individuării, care se desfășoară la granița dintre *eu* și *ceilalți* într-un mediu pre-individuant care transformă ambele părți prin punerea lor în relație diferențială. Rezistența adevărului intersectată cu planul contra-aletheic al urmei derrideene, al scriiturii diagramatic-rizomatice prin procesul de *sampling*, de exemplu, conduce la un platonism revers, ca metodă a deconstrucției și a reteritorializării anamnesis-ului ca hypomnesis, regim în care ideea ființează exclusiv condiționată de germenul vizibil al persistenței sale în artificiu. Putem, așadar, afirma că sensul trans-individuării este la rândul său un tranzit, un abuz impus ființei de mecanismele circulare ale interogației ce caută o afirmare și își autoreglează procesele în funcțiile de stadiile temporare ale fixării sale operative.

Vom formula în cele ce urmează un rezumat succint al ideilor aflate în conținutul cărții, în corelație cu desfășurarea capitolelor în care sunt expuse.

În primul capitol, vom enunț a principiile teoretice ale culturii postmoderne, cu focalizare precisă pe caracteristicile muzicii din această perioadă. Vom descrie din perspectiva esteticii intensive deleuziene *șocul*, *nostalgia* și *distorsiunile formale ale structurilor compoziționale postmoderne*, pentru a susține ideea că muzica se instalează în fenomen ca triumf al intensității ei atunci când *încetăm a auzi și sfârșim prin a asculta*. În a doua parte a capitolului, dedicată digimodernismului ca extensie paradigmatică utilitar-funcțională a postmodernismului, vom descrie principiile și atributele sale fundamentale, în acord cu viziunea oferită de teoreticianul cultural britanic Alan Kirby, părintele său ideologic.

¹² Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Blackwell, Oxford, 1994, p. 1.

Tot în acest capitol, vom introduce o serie de considerații referitoare la procesele individuării, pornind de la ideile filosofului francez Gilbert Simondon din *L'Individu et sa genèse physico-biologique*¹³, asumate sub cupola conceptelor personale de *schizospasmie* și *cult al autoreplicii*, descrise pe larg în subcapitolele aferente.

În debutul celui de-al doilea capitol, propunem o serie de considerații fenomenologice asupra fenomenului *sintezelor sonore*, atât din punct de vedere al rezultatului integral, definit ca devenire muzicală propriu-zisă, cât și al procedeelelor de manipulare, de editare și înregistrare a corpurilor sonore imateriale procesate analog-digital, subscrise proceselor devenirii. Pentru o mai bună comprehensiune a acestor fenomene în contextul cultural descris de Deleuze și Guattari drept un câmp al “cromatismului generalizat”¹⁴, am decis că este necesară și introducerea în cercetare a unor date tehnice și tehnologice, precum rezoluția Hi-Fi asumată ca ipostază a *feerismului intensiv*.

În continuarea capitolului, vom introduce conceptul personal de *pseudonaturalizare* pentru a oferi un model paradigmatic regimului hiperfizic al artificiei, ca unitate operațională a procesului de *technopoiesis*. Prin *pseudonaturalizare* sau *renaturalizare techno-poietic*ă, încercăm să subliniem imposibilitatea de refuz a colonizării intensive a simulacrului și tendința păstrării sensului aletheic autentic, adecvat prin rezonanță simatrichială pentru a proteja ceea ce Walter Benjamin înțelegea prin *aura* operei de artă: valoarea sa unică și iconică, într-un sens aproape sacru¹⁵. O dată cu epoca postmodernă, absolutizarea acestei aure a devenit chestionabilă și ipostazierea iconică a creatorului demiurgic a devenit la rândul ei extrem de relativă, fiind corelată cu stadiul metafizic al sinelui absent descris de Lacan și cu mecanismul de transgresie a acestei condiții în sensul unui trans-individualism care să metamorfozeze agențiile realului, să forțeze limitele sale, prin mecanismele enunțate de Katherine Hayles ca elemente constitutive ale complexului proces de “intermediere”: *inscripția* și *încorporarea*¹⁶. Aici apare stadiul secund al devenirii

¹³ Gilbert Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Éditions Jérôme Millon, Paris, 1995.

¹⁴ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 85.

¹⁵ Walter Benjamin, *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Editions Schocken, New York, 1969, p. 14.

¹⁶ Katherine Hayles, *How we became posthuman*, University of Chicago Press, Illinois, 1999.

immanente, pe care am clasificat-o în cinci etape, asimilabile deopotrivă diferenței emergente deleuziene și diferenței derrideene, de amânare a revelării sensului ei, pentru a lăsa intact refuzul transcendenței și pentru a conferi totodată o consistență referențială vidării sinelui. Într-o condiție ineluctabil legată de multiplele deviații ale principiului plăcerii, devin vizibile în instrumentarea hiper-reală a postmodernității semnele dizlocării simatriciale, explicabile prin *legea heterogoniei scopurilor* (Wilhelm Wundt) în care contează imprevizibilul, contează de unde se pleacă și nu unde se ajunge sau unde se ajunge și nu de unde se pleacă, prin combinatorica dezlimitată a obiectelor memoriei cultural-istorice (*hypomnemata*), spre deosebire de suprapunerea simatricială platonice, unde ceea ce importă este raportul cât mai egalizat între redarea și reproducerea directă a matricii presupus originare, fundamentată pe tradiția și hermeneutica aletheică, de revelare a structurilor ascunse prin anamneză.

Cele cinci planuri susmenționate ale devenirii immanente – *planul ființării*, *planul interogării*, *planul activării* aparținând ordinii ontologice prime versus *planul ființării condiționate* și *planul organizării tehnopoietice* aparținând ordinii secunde – vor fi pe larg descrise în penultimul subcapitol.

Veți putea regăsi în capitolul al treilea câteva considerații despre natura conceptului de *virtual* și sensurile sale filosofice, cu focalizare pe accepțiunile nuanțate în opera filosofului francez Gilles Deleuze, cu precădere în lucrarea sa de referință *Diferență și repetiție* (1968). Virtualul și actualul, două concepte filosofice ale căror avataruri cultural-istorice vor fi examinate în acest capitol, se combină în gândirea filosofului francez interpolând cardinal tendințele devenirii nomade, deopotrivă ca fenomen realizat, actualizat și codependent de contextul stabil și izomorf al semnificării și ca tentație a sa predicată de impalpabila construcție opacă a permutabilității și a exteriorizării dinamic-modale a procesului de virtualizare.

Capitolul al patrulea este dedicat unor modele personalizate ale analizei filosofice a fenomenului muzicii digitale, începând cu *meta-modelul rizomatic*, inspirat de cugetările deleuziene și subscris combinatoricii *topo-ontologice a suprafețelor* care caracterizează planul empiric superior al devenirii immanente de rang secund, incluzând simulacrul și iconul diagramatic. Procesele deleuziene de *deteritorializare/reteritorializare* constituie premisele de instalare a acestora în

fenomen, acționând ontogenetic și fenomenologic într-o circularitate care perpetuează productivitatea, pe care o vom analiza în subcapitolul “Deteritorializare și reteritorializare virtuală generativă ca techno-poiesis autoreplicativ”, o aplicație la muzica virtuală generată exclusiv cu ajutorul computerului. Un alt model propus este cel *dual chaotic al loop-ului*, definit ca unitate de fixare atomică a devenirii sonore prin repetiție și diferență. Vom continua cu descrierea atributelor expresive ale loop-ului, de la cea a *performatismului diacronic* – întâlnit în practicile muzicale ale cover version-ului, remix-ului, re-intepretării etc. – la cea a *performatismului ucronic*, asumat ca formă de recontextualizare și rearanjare combinatorică specifică creațiilor prin sampling, manipulare sonoră etc. și, în general, oricărui tip de scriitură derivată care reactualizează diferențial și interogativ o problemă deja soluționată anterior într-o formă sau alta.

Menționăm aici introducerea în teză a conceptelor de *icon sonor* și *icon hipersonor* ca derivații nuanțate personal ale conceptului de *icon performativ*¹⁷, aparținând Bisserei Pentcheva, asumat ca valoare estetică impregnată unui semnal, obiect sau eveniment sonor într-o agregare complexă care alătură procesele deteritorializării și reteritorializării unor demersuri de integrare multidisciplinară a analizei și sintezei sonore în mediul digital, condiționate de parametrii de *feedback-feedforward* ai colonizării estetice intensive.

Ultimul model analizat este cel al *interacțiunii digitale hibride*, în care vom descrie teoretic și aplicativ câteva maniere de abordare a raportului om-computer, în condițiile specifice uzului cel mai răspândit al tehnologiilor informatice în practicile muzicale.

Capitolul al cincilea cuprinde o analiză a mutațiilor culturale identificabile în discursul muzicii post și digimoderne, debutând cu o serie de considerații asupra statutului autorului, nuanțate în jurul distincției triadice între *autor-actor* -*auctor*, coagulate într-o alchimie proprie a influențelor regăsite în teoriile lui Roland Barthes, Michel Foucault sau Bruno Latour.

La nivelul mutațiilor observate în procesul creației muzicale în sine, vom analiza procesele de *sampling*, *colaj* sau *plunderfonie*, denumindu-le maniere de *scriitură trans-idiomatică a copiei*, facilitată de

¹⁷ Bissera V. Pentcheva, *The Performative Icon*, în *The Art Bulletin*, Vol. 88, No. 4, publicat de College Art Association, december 2006, pp. 631-655.

cadru de instrumentare auctorială oferit de paradigma pseudonaturalizării. Prin suplimentările digitale, este încurajată pornirea din același punct, pentru actualizarea divergenței ulterioare prin ceea ce am numit *inserții auctoriale distinctive*.

Prefixul individuant specific postmodernității este susceptibil de a purta numele, întocmai ca personajul din filmul *The Matrix*, de *Neo*, datorită constantului impuls recursiv de evocare a planurilor istorice și culturale ale trecutului. Capitalul cultural pre și post-iluminist este relevant în perspectiva postmodernă în ipostaza sa de resursă a *canibalizării tradiției*¹⁸, dintr-un punct escatonic al lui *aici și acum*¹⁹, definit prin prefixul de *post* deopotrivă cu cel de *neo*. Digimodernismul se naște din cultul acestui *post/neo- tot*, asamblaj care redefineste recapitulativ confi-gurarea ideii de realitate, prin conjuncția cu rezonanțele mediate dia-gramatic și rizomatic de inteligența artificială. În consecință, creativitatea se redefineste la rândul ei și practicile sale din domeniul muzicii impun o analiză ajustată, pe care ne vom strădui să o elaborăm în cercetarea curentă.

În ultima parte, dedicată analizei modificărilor prezente la nivelul sistemului de diseminare a operelor digital-virtuale, vom examina fluctuația planurilor de stocare, distribuire și recepție a produselor muzicale, situate între paradigma contributivă a *heterarhiei*, regăsită în doctrinele Creative Commons și impulsurile de control și profit exercitate ca presiune totalitară a *netocrației*, definită prin contrast ca sistem ierarhic de structurare a activității artistice desfășurate pe Internet. Vom utiliza sintagma de *infoanarhism cryptomnematic*, care ne aparține, pentru a reliefa contrahegemonia partizanatelor contributive și manierele lor militante, impregnate de fervoarea specifică apoteozelor epocale de turnură istorică, pe care le regăsim relevante în contextul realității cu-rente. Dincolo de infuzia spiritului muzicii pop și de masificarea producției vizibile a muzicii cu elemente evidente ale antivalorii și ale decadentei, regăsim în contrabalans o forță constructivă, pozitivă, manifestată prin intensificarea divergenței și a combinatoricii dezlimitate și subordonate, cel puțin teoretic, nobilului ideal al cunoașterii libere.

¹⁸ Frederic Jameson, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991, online: <http://xroads.virginia.edu/~drbr/jameson/jameson.html>.

¹⁹ Vom dezvolta această idee în descrierea noțiunii de “immanentizare escatonică”, propusă de Eric Voegelin în 1952 și menționată în teză începând cu capitolul al doilea.

Drept concluzie, vom încerca să conturăm o resemnificare a libertății în sensul de necesitate imperativă a devenirii aflate în decorul orizonturilor nomade și adesea vulnerabile ale abdicării de la certitudine, un corolar al sensurilor deschise care reunește sfera tipologiilor și topologiilor sonore digitale cu luciditatea responsabilă a reflexiei filosofice.

CAPITOLUL 1

METAMORFOZE CULTURAL-FILOSOFICE ALE MUZICII POSTMODERNE

1.1. Definiții și caracteristici ale culturii postmoderne

După dicționarul saxon Merriam-Webster, postmodernismul este definit drept perioada “succesivă celei moderniste” care cuprinde “orice miș care de reacție la modernism, caracterizată prin reîntoarcere la tradiție (ca în arhitectură), de autoreferință ironică și absurditate (în literatură)” sau, finalmente, care “aparține de o teorie ce implică o reevaluare radicală a accepțiunilor moderniste despre cultură, identitate, istorie sau limbă”²⁰.

Postmodernismul, în viziunea lui Jean-François Lyotard, este fundamental bazat pe percepția și asumarea lucidă a declinului erei moderne post-iluministe, care “predica noțiunea progresului în cunoaștere, în arte, în tehnologie și în ideea de libertate umană, toate asumate ca maniere de a conduce către o societate cu adevărat emancipată de la sărăcie, despotism și ignoranță”²¹. Scott Lash sugerează că postmodernismul apare în urma unui proces de “dediferențiere”²², revers modernismului care a avut ca scop segregarea culturii religioase de cea seculară, a culturii înalte de formele joase. Postmodernismul uzurpă regimul diferențierii nu prin inversarea polilor, ci prin tendința de a hibridiza segmentările și a lateraliza destinația discursurilor sale.

În asumarea lui James Beckford, postmodernismul se definește prin:

²⁰ <http://www.merriam-webster.com/dictionary/postmodern>

²¹ Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris, 1979, p.

39.

²² Scott Lash, *Sociology of Postmodernism*, Routledge, London, 1990, pp. 11-14.

- refuzul de a valida cunoașterea pozitivistă, critic-raționalistă drept singura formă de cunoaștere validă;
- cultul spontaneității, al fragmentarului, ironiei și ludicului;
- combinarea simbolurilor eteroclite, din diverse domenii, cu multiple ancorare ale sensului;
- refuzul de a sucomba sub imperiul sistemelor “triumfaliste” ale miturilor, idealurilor, macro sau microcadrelor de narativă absolutiste și incontestabile²³.

Ihab Hassan concentrează schematic câteva diferențe esențiale între modernism și postmodernism²⁴, după cum se regăsesc în tabelul de mai jos.

<i>Modernism</i>	<i>Postmodernism</i>
Închis	Deschis
Scop	Joacă
Design	Hazard
Operă finită	Proces
Distanță	Participare
Centralism	Dispersiune
Selecție	Combinatorică
Profunzime	Suprafață
Semnificat	Semnificant
Cauză	Urmă
Determinare	Indeterminare- supradeterminare

Tabelul 1. Distincții între modernism și postmodernism
(după Ihab Hassan)

Astfel, prin contrast cu modernismul, reprezentat prin apelul la structuri epistemice formalizate într-o manieră închisă și fixă, postmodernismul presupune descrierea unei lumi prin suprafețele sale, prin intermediul unor semnificanți și fracturați. Avangarda a deschis calea către postmodernism prin opoziția dialectică față de tot ceea ce modernismul avea de oferit. Postmodernismul a sigilat deschiderea avangardei prin epui-

²³ James A. Beckford, *The Changing Face of Religion*, Sage Publications, NY, 1992, p. 19.

²⁴ Ihab Hassan, *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*, Ohio State University Press, Columbus, 1984, pp. 123-124.

zarea sondărilor de profunzime, prin abandonul cauzalității, omogenizând și orizontalizând orice formă de manifestare. După Matei Călinescu, postmodernismul implică o regresie a avangardei la stadiul interbelic al dadaismului și al suprarealismului, promovând o *anti-artă* de dragul *anti-artei*²⁵, cu amendamentul elevării gradului de accesibilitate la nivelul cât mai multor clase sociale. În același registru, Ihab Hassan consideră că postmodernismul rămâne echilibrat prin comparație cu ultima suită de avangarde moderniste, mult mai nerestricțiv la kitsch și la adiacențele culturii de masă²⁶.

După Rick Shrader, specifice viziunii postmoderne sunt câteva principii ale detranscendentalizării²⁷:

- adevărul și eroarea nu mai sunt termeni relevanți: fiecare om își creează propriul adevăr în situații specifice;
- cultura a devenit “grădina” adevărului, acesta fiind acceptat numai dacă este conform normelor particulare ale unui grup rezonant;
- limbajul trebuie deconstruit de la tendințele sale opresive la un flux neconvențional de valori amurale.

Miturile sunt acceptate în postmodernism nu pentru valoarea lor de adevăr, de rezonanță arhetipală, ci pentru șarmul sau moda pe care le reprezintă. Feerismul și relativismul se întrepătrund pentru a integra seducția aletheică, așa cum o înțelege și Richard Dawkins, în estetizarea revelării adevărului atât prin mijloace artistice cât și prin cele tehnico-științifice²⁸. De aici apariția orientărilor New Age, tele-evangelismului și tuturor reconcilierilor la modă între știință și religie, care au determinat în ultimele decenii o puternică impregnare mistică în discursurile științifice, culturale și artistice.

În forma sa esențializată, postmodernismul propune o suspensie experimentală a transcendenței, înlocuită de imanentizarea absolută în care domină libertatea de a alege orice menține individul acordat la planul suprafetelor și la refuzul de a trăi dominat de viziunea și cadrele impuse ca principii universale. A fi cu adevărat postmodern presupune o acuitate

²⁵ Matei Călinescu, *Cinci fețe ale modernității*, Editura Univers, București, 1995, pp. 40-66.

²⁶ Ihab Hassan, *op. cit.*, p. 5.

²⁷ Rick Shrader, *Postmodernism*, Journal of Ministry and Theology, May 1999, online: http://www.aletheiabaptistministries.org/index.php?option=com_content&view=article&id=14&Itemid=32

²⁸ Richard Dawkins, *Unweaving The Rainbow*, Penguin Editions, UK, 1988, pp. 4-7.

sporită asupra a tot ceea ce este potențial, virtual și deschis actualizării printr-o asumare spontană, câteodată convertită în expresie afectivă imediată, în procesul a ceea ce Félix Guattari denumea “producții de subiectivitate”²⁹. Tendința de productivitate continuă, legitimată de postmodernism, a generat instantaneu explozii radical-pozitivist, defense sceptico-nihiliste, imersiuni spiritualiste colective de susținere a superstițiilor și a miturilor, toate fiind maniere ale sistemului de a-și conserva unitatea, pentru că, dincolo de entuziasmul multiplicității, toate acestea au motivat excesul și impostura, demonstrativul și cultul lui *pseudo*, măști de menținere a echidistanței față de *suprafață* prin cultul interfeței, al intersecției mereu genitoare de subiectivitate.

În *Imposturi intelectuale*, Sokal și Bricmont atenționează asupra abuzurilor existente de multe ori în gândirea postmodernă, caracterizată frecvent de “mistificări, obscurantism deliberat, gândire confuză și uzul eronat al multor termeni științifici”³⁰. Hibridizarea discursului filosofic este, de asemenea, o consecință a eterogenității postmoderne, derivând adesea din impulsul către o combinatorică vicioasă și o aplecare pentru orice servește ca suport al atragerii imediate a atenției, prin opoziție cu ceea ce este acceptat ca tradiție, chiar dacă aceasta înseamnă o pervertire, o augmentare, o reprezentare radicală a acesteia. Determinând inevitabil emergența a hiperindividualismului, a monadelor autosuficiente, delimitate orizontal de impulsurile de interacțiune din ce în ce mai fortuite, dar și mai superficiale, de haloul unui globalism care nu face decât să acutizeze nevoia demarcării propriilor granițe până la formele cele mai extreme ale alienării, postmodernismul aruncă omul într-o goană din ce în ce mai alertă de a se întâlni cu sine în idealul totalizant și himeric al multiplicității transindividuale, pentru a restitui noblețea servirii celuilalt ca metaforă a regăsirii proprii.

Expresivitatea și gândirea critic-reflexivă asupra artei au eșuat adesea într-o futilitate babelică, care o apropie lumii comunicării desacralizate prin confuzia mereu crescândă între practica culturală autentică și ludicul de loisir. Difuziunea fragmentată a operelor de artă, titlurile de articole care prezintă

²⁹ Félix Guattari, *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm*, Indiana University Press, Bloomington, 1992, pp. 3-12.

³⁰ Alain Sokal, Jean Bricmont, *Impostures intellectuelles*, Éditions Odile Jacob, Paris, 1997, p. 11.

capodopere drept produse seducătoare ale unui consumerism imediat și vulgar, jocurile ingenioase dintre imagine și cuvânt, semnificat și semnificat destinate mascării vidării de fond, se împletesc în “buna expresie a seriosului”³¹ (Lyotard), în verdictul istoric prin care se reevaluează continuu raportul cu idolii trecutului.

Ca urmare, recursul la tehnoculturalizarea digitală derivă din însăși dorința de profit maximal, de valorificare a oricărui material istoric prin valorizare de market. Orice bun cultural devine sursă de consum și ancorarea sa funcțională rezidă în nevoia omului de a-și satisface dorința narcisiacă de expresie prin mijloacele oferite de estetica seducției. Artificiul, simulacrul, masca mediază și automatizează acest proces, sub auspiciile unei structuri supracondiționate de sistemul de origine, într-un refren mereu dinamic, sincopat de implozii și explozii tensionale autopoetice.

Alvin Toffler remarca efemeritatea ca și atribut al expresivității postmoderne, pe care o denuște “artă kinetică”, a cărei scop în sine este “tranzitivitatea” și dezavuarea permanenței ca virtute³². În același registru, Jean-François Lyotard asociază postmodernismului neglijarea originalității, descentralizarea monopolului, reciclarea tradiției, duplicarea realității. Asemenea lui Toffler, filosoful francez identifică tranzitivitatea ca pe o condiție centrală a epocii postmoderne, manifestă în trecerile de la producția de masă la producția de nișă, de la centru la periferie, de la artă autonomă la artă de consum, de la experiență la simulare, de la textualitate la inter și hipertextualitate, de la reprezentare a lumii la autogenerarea ei, de la utilitar la ludic și parodic³³. Pentru a sintetiza, identificăm autentificarea postmodernismului nu atât ca o paradigmă, în sensul său clasic, caracterizată prin coerență, claritate și transparență a telos-ului, ci ca *viziune a tranzitului*, o kinetosofie care reflectă devenirea prin acordarea adesea nesincronică a planurilor existenței.

1.2. Considerații de sinteză asupra muzicii postmoderne

Muzica postmodernă poate fi definită drept orice tip de creație ce utilizează sunetul și aderă fie la condiționarea istorică a postmodernismului, fie la atitudinea pe care acesta o promovează. Jonathan Kramer,

³¹ J.F. Lyotard, *op. cit.*, 1979, p. 54.

³² Alvin Toffler, *Future Shock*, Bantam Books, New York, 1970, pp. 174-175.

³³ J.F. Lyotard, *op. cit.*, p. 105.

pe urmele lui Umberto Eco și Jean-François Lyotard, adoptă ideea că muzica postmodernă este mai degrabă o atitudine decât un derivat specific al unei perioade istorice. Kramer enumeră o suită de caracteristici ale muzicii, pe care le considerăm relevante pentru a fi enunțate, deopotrivă specifice modurilor de ascultare cât și a practicilor creative specific postmoderne³⁴:

- nu este o simplă anulare și nici o simplă continuare a modernismului, ci le include pe amândouă;
- este ludică și ironică, sub o formă sau alta;
- nu respectă granițele dintre practicile sonore și procedurile tehnice tradiționale;
- provoacă și deplasează limitele dintre “cultura înaltă”, academică și cea “joasă”, de consum;
- se caracterizează prin dispreț față de valoarea absolută a unității structurale;
- chestionează exclusivitatea de apartenență, atât la elitism cât și la populatism;
- evită formele totalizante, nefiind nici integral tonală, nici integral serială, preferând hibridizările disruptive;
- nu se caracterizează neapărat prin autonomie, ci prin relevanță pentru contextul social, cultural, politic pe care îl reprezintă;
- include trimiteri și citate către muzica aparținând multor tradiții și culturi extrareferențiale;
- prețuiește tehnologia nu doar sub importanța conservării și transmiterii muzicii, ci și sub cea a implicării directe și imediate în accentuarea forței expresive;
- este rezervată față de opozițiile binare, preferând contradicțiile;
- este fragmentată, discontinuă, pluristilistică și eclectică;
- prezintă semnificații, temporalități și spațializări multiple;
- își desăvârșește sensul în ascultător mai degrabă decât în compozitor, interpret sau partitură.

După Octavian Nemescu, proeminent compozitor român de muzică contemporană, zodia postmodernă se configurează ca “sceptică, fără perspective, idealuri, speranțe și, aparține în același timp fundamen-

³⁴ Jonathan Kramer, *The Nature and Origins of Musical Postmodernism*, în vol. “Postmodern Music/Postmodern Thought”, editat de Judy Lochhead și Joseph Aunder, Routledge, New York, 2002, pp. 13–26.

talismelor religioase, fiecare crezând doar în adevărurile existente pe suprafața cortului”³⁵.

Ca reacție la avangarda muzicală modernistă, muzica postmodernă a convertit rezidualul elitist în forme apropiate și accesibile unei platforme de gusturi mult mai diverse. Aceste conversii au fost realizate fie prin anularea idiomurilor trecute, fie prin înglobare și reprezentare estetică mixtă, cel mai adesea agregate unui discurs prin excelență personalizat, dominat de producția de subiectivitate guattariană. Nemescu observă că:

“atitudinea recuperatoare se pune în alți termeni acum, în perioada postmodernă. Sunt recuperate stilurile, contextele culturale ale trecutului, într-un mixaj de factură polistilistică, în disputa cu abordarea de tip metastilistic. Prin urmare, apare moda de tip *retro*, ce cultivă o estetică cu miza pe *impuritate* (uneori chiar *kitsch*), *compilație*, *eclectism*. Așa se configurează neoromantismul, neoexpresionismul, noul lirism, neobarocul, neorenascentismul dar și neoserialismul, neobruitismul etc., iar la noi, noul pășunism și chiar noul proletcultism”³⁶.

Dintr-o perspectivă a combinatoriciei sintactice a textualității postmoderne, identificăm în cele ce urmează o serie de relații corespondente prin corelarea cu variabila unităților simple de construcție textuală a discursului estetic:

- *Sintaxă postmodernă+lexic avangardist*: se caracterizează prin frazarea fragmentată sau repetitivă, denarativizată, specifică postmodernității, sugerată prin folosirea unor tehnici compoziționale de aranjare orchestral-timbrală de soriginte avangardistă. După Dan- Eugen Rațiu, misiunea postmodernă în spațiul artei “are sens în măsura în care e identificată cu *post-avangardismul*”, prin preluarea “limbajului formal creat de modernism” și prin abandonul “ideologiei revoluționare a inovației și a rupturii promovată de avangardă”³⁷. Regăsim, sub cupola acestei idei, o serie de creații deopotrivă academice și *fusion/jazz*, aparținând unor compozitori precum David Tudor, John Cage, Luciano Berio, Ornette Coleman, Meredith Monk, Louis Andriessen, Tom Phil-

³⁵ Octavian Nemescu, *Avangarda în compoziția românească*, în revista “Muzica”, no.1/2010, pp.10-11.

³⁶ *ibidem*.

³⁷ Dan-Eugen Rațiu, *Disputa modernism-postmodernism*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001, p. 191.

lips, La Monte Young, Nam June - Paik, Carlos Santos și alți reprezentanți ai colectivului Fluxus;

- *Sintaxă postmodernă+lexic postmodern*: este caracterizată prin utilizarea idiomatică hibridă atât la nivelul sintaxei cât și al unităților atomico-textuale, transstilistice. Ca exemple, amintim Venetian Snares, DJ Radar, DJ Shadow, DJ Spooky, Fennesz, Igorrr, Gabriel Prokofiev (*Concerto for Turntable and Orchestra*), Diamanda Galas, Meredith Monk (*Our Lady of Late*), John Zorn (*Spillane, Naked City*), The Residents, Einstürzende Neubaten, Pere Ubu, Nurse with Wound, Murcof, Laurie Anderson, Robert Wyatt, Coil, Mika Vainio, Alva Noto, Scanner, Joseph Nechvatal ș.a.m.d., alături de numeroase colective de artiști reunite sub egida unor case de discuri precum Mille Plateaux, Ad Noiseam, Tympanik Audio, WARP Records etc.;

- *Sintaxă postmodernă+lexic modernist*: prezintă o desfășurare denarativizată, dar abundentă în tehnici compoziționale specific moderniste: John Cage, Alfred Schnittke, Arvo Part (prima perioadă a creației), Charles Ives, Mauricio Kagel, Charles Wuorinen (*Time's Enconium*), Olga Neuwirth (*No More*), Sofia Guibadulina, Bernd Alois Zimmermann etc.;

- *Sintaxă postmodernă+lexic tradițional-istoric* reiterează melodia și armonia, are un conținut constant, nefragmentat, dar aderă principiilor postmoderne de distanțare critică și evaluantă a tradiției. Influențați de seminalele experimente minamliste ale americanilor Terry Riley, Philip Glass and Steve Reich, compozitorii europeni au decis să lucreze, după epuizarea imersiunilor în radicalismul avangardei perioadei anilor '60-'70, cu noțiuni simplificate ale melodiei și armoniei, ca metodă de revitalizare a lirismului romantic al secolului al XIX-lea.

Acest gen de abordare stilistică implică de regulă curente caracterizate prin prefixul "neo", care include acțiuni de reprezentare expresivă a muzicii existente până în prezent, de la rescrierea mai mult sau mai puțin ludico-parodică a muzicii vechi (Michael Nyman, Alfred Schnittke, Arvo Part) la experiența varietății transseculare (Frederic Rzewski, Peter Maxwell Davies, John Cage): *neo-baroc* (Jordi Savall, Thomas Ades, Alfred Schnittke, Dominik Hornell, Wendy Carlos și, mai recent Igorrr³⁸), *neo-romantism* (ultima perioadă a creației lui Krzysztof Penderecki alături de lucrări semnate John Corigliano, Tan Dun,

³⁸ Baroque-core, cf. <http://www.last.fm/tag/baroquecore>

Zbigniew Preisner, Wojciech Kilar – ultima perioadă , Henryk Gorecki, Gavin Bryars, Georges Rochberg, Fariborz Lachini și o întreagă pleiadă de compozitori post-sovietici: Valentin Silvestrov, Veljo Tormis, Giya Kancheli, Pēteris Vasks, Lepo Sumera), *neo-renascentism/neo-medievalism* (John Tavener, Jordi Savall, Nicholas Lens, Arvo Part, Henryk Górecki, Vladimír Godár, Hans Otte și toți compozitorii care promovează așa zisul “minimalism sacru”)³⁹ .

Hibridizarea stilurilor a generat și nișe subculturale în producția de masă de inspirație tradiționalistă , revizuite prin distanțarea critică și transfrontieralizantă. Muzica *New Age*, de pildă , se caracterizează prin tendința de recuperare a esteticii pitagoreice și prin reviriscența sublimului în percepția receptorului: proiecte precum *Enigma*, *Delerium*, *E.S.Posthumus*, *Secret Garden* sau compozitori și interpreți precum Sarah Brightman, Harold Budd, Ingram Marshall, Olafur Arnalds, Jóhann Jóhannsson se înscriu în această categorie substilistică. Orientările neo-clasice se regăsesc și în spațiul subculturilor *darkwave/ethereal-ambient*: *Dead Can Dance*, *Elend*, *In the Nursery*, *Black tape for a Blue Girl*, *Ad Ombra* (proiectul autorului), alături de tendințe de *neo-cabaret*: *Angelo Badalamenti*, *Ute Lemper*, *Jill Tracy*, *Bohren & Der Club of Gore*, *Katzenjammer Kabarett*, *Vermillion Lies*.

Tehnologia ocupă un rol important în discursul muzical post-modern pentru că permite intersecții sinergice ale planurilor sale, idee esențială prin care vom justifica recursul la imperativul reconsiderării caracteristicilor oarecum vagi și imprecise ale postmodernismului sub termenul mult mai clarificator de “digimodernism”, ca și succesori dedicat reorganizării și reintegrării într-un mediu nou al tuturor tendințelor postmoderne.

³⁹ *Minimalism sacru*, mistic sau spiritual sunt termeni folosiți pentru a desemna o serie de lucrări muzicale de tradiție occidentală din ultima perioadă a sec. al XX-lea, caracterizate de o estetică minimalistă și o focalizare spiritualistă sau religioasă ; după Stephen Wright, ”Arvo Pärt (1935—”, în *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde: A Biocritical Sourcebook*, Greenwood Press, Westport, 2002, p. 362.

Intermedia este un termen propus de Dick Higgins⁴⁰ cu scopul de a evoca practicile artistice unde există o fuziune între mai multe câmpuri de activitate. Practicile *intermedia* creează o rampă de hibridizare nu neapărat cu scopul de a emfaza sintetic integrarea mai multor expresii artistice într-una superioară, trans-referențială, ci pentru a crea spațiul necesar decentralizării și disoluției “întregului conținut referențial” ca manifest al *non-identității* și al *non-definibilului*⁴¹. O practică frecvent întâlnită în *intermedia* constă în preluarea unui element dintr-un cadru specific și proiectarea lui într-un cadru diferit, pentru a fi prelucrat și reinterpretat prin procedee străine: de exemplu, traducerea unei idei muzicale în coduri vizuale⁴². Identificăm, în consecință, o formă a *mutabilității estetice conversive*, suplimentată în digimodernism de transferul intențional, de la cel al contextului mutabil la cel al contextului integrabil, sinestetic, al spațiului virtual pentru a conferi discursului nu doar o *semnificare interreferențială*, ci și *transreferențială*, ca formă avansată, integrativă și sinergic-hibridă, operaționalizabilă prin *hypermedia*⁴³. Aceasta se distinge de *intermedia* prin aceea că permite utilizarea materialelor audio-video în mod sinergic, aparținând *mutabilității integrativ sinestetice* într-o manieră apropiată de noțiunea wagneriană de *Gesamtkunstwerk*, opera de artă totală adresată tuturor simțurilor, în care toate formele de manifestare expresivă să fie valorificate. O încercare de a reda fizic un spațiu adecvat acestui deziderat a avut loc în 1876, la deschiderea Teatrului Festspielhaus din Bayreuth, Germania, prin premiera ciclului “Nibelungilor”⁴⁴. Scenarizând lipsa

⁴⁰ Dick Higgins, *Statement on Intermedia*, New York, 1966, în Wolf Vostell (ed.), *Décollage (décollage)* no.6, Something Else Press, New York, 1967, online: <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>

⁴¹ Tainhoa Kaiero Claver, *The deconstruction of history, music and the autonomy of art in the post-modern aesthetic*, în “Trans”/ no.12/2008, versiune online: <http://www.sibetrans.com/trans/a104/the-deconstruction-of-history-music-and-the-autonomy-of-art-in-the-post-modern-aesthetic>

⁴² *ibidem*.

⁴³ “*Hypermedia* este ansamblul de ramificări și prezentări care reacționează interactiv la acțiunile unui utilizator cum ar fi sisteme de cuvinte, sunete prearanjate, putând fi explorate gratuit, ordonate în moduri diverse și stilizate particular” (Stuart Moulthrop, *You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media* Postmodern Culture – Volume 1, no.3/1991, p. 6).

⁴⁴ Richard Wagner, *La création de Parsifal à Bayreuth*, în “Parsifal de Richard Wagner”, seria L'avant-scène Opéra, nr. 38/39, Paris, pp. 156-161.

luminii în sală, emiterea tridimensională a sunetului și o dispunere spiralată, pe sistemul amfiteatrelor grecești, a spectatorilor, Wagner poate fi considerat astăzi unul din precursorii realității virtuale.

Practicile inter și hypermedia au devenit aplicabile în muzică grație dispozitivelor electronice, diseminate pe piața de consum la scară largă în ultimele decenii. Dacă sintetizatorul, creație proto-digitală, asigura integrarea și accelerarea sintezei sonore de tip analog, computerul, prin accentul pus pe explorarea microsonoră a particulei, dar și i pe deteritorializarea diagramatică și reteritorializarea iconică, integrează prin sinteza digitală atât aplicațiile ⁴⁵intermedia, cât și pe cele hypermedia, într-o celebrare a *noului integralism* ⁴⁵, necesar nevoii constante a contemporaneității de unitate, de securizare și de simplificare a comunicării. Vehiculată în conceptul *dediferențierii* (Lash), nevoia de unitate manifestă ca simptom evident al deficitului ei plasează reconcilierea contrariilor undeva între “academism și kitsch” ⁴⁶, între rezidual și surprinzător: de la muzica *junk* realizată cu obiecte reciclabile și muzica de bucătărie ⁴⁷ a lui John Cage la tendințele de a aduce, mai recent, hip-hop-ul în spațiul filarmonicii, ca în lucrarea lui Daniel Bernard Roumain “Civil Rights Leader” ⁴⁸, ce alătură unui cvartet de coarde un DJ sau ca opera despre defunctul lider libian Muammar Gaddafi, cerută de Orchestra Națională a Marii Britanii trupei Asian Dub Foundation ⁴⁹.

La nivelul muzicii savante, practica postmodernă s-a dezvoltat ca excrescență a academicului, în mare parte datorită dificultății de a fi expusă ca metodă de învățătură, fiind în schimb abordată ca reacție naturală la asumarea limbajelor istorice trecute și i la epuizarea gradată a tehnicilor avangardiste puriste, valorizate acum în altă grilă de relaționare. Astfel, a fi postmodern în muzică nu presupune neapărat a aparține unui

⁴⁵ “Postmodernismul are și aspectele sale pozitive, depinde cum este conceput: sinteza dintre arhaic și modern, dintre european și extraeuropean cât și între natural și cultural. În artă, asta înseamnă dobândirea unei viziuni planetare, de tip world music.” (Octavian Nemescu, *op. cit.*, p. 6.)

⁴⁶ Jean-François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants: Correspondance 1982-1985*, Gallimard, Paris, 2005, p. 21.

⁴⁷ John Cage, *Kitchen manufactured sounds*, online: <http://biblioklept.org/2011/12/12/27-sounds-manufactured-in-a-kitchen-john-cage/>

⁴⁸ DBR & The Mission SQ Unit, *Beyond the Stage: a comprehensive guide to Civil Rights leader*, versiune online: <http://www.lied.ku.edu/documents/education/dbr.pdf>, p. 2.

⁴⁹ Marc Weidenbaum, *Serial Port: A Brief History of Laptop Music*, May 2006: <http://www.newmusicbox.org/articles/Serial-Port-A-Brief-History-of-Laptop-Music/>

stil precis definit, ci mai degrabă a sublima terapeutic rezidualul interiorizat instituțional în forma unor expulsi neconformate idealurilor modernist-avangardiste.

Giancarlo Siciliano identifică în logica postmodernă apariția fenomenului de “perlaborare”⁵⁰. Acesta se conjugă cu distanța ușor transversabilă a planului dintre ontic și fenomenologic, cu divizarea internă multiplicitară a eu-lui și cu producțiile de subiectivitate teoretizate de Guattari, ce răbufnesc în acte performative de enunțare trans-idiomatice, impregnate de două caracteristici esențiale:

– *glossofonia*: reprezintă abilitatea dinamică și trans-idiomatică a muzicii de tip *world* de a integra două sau mai multe tipuri de discurs într-un tot unitar. De la Terry Riley și colaborările cu maestrul hindu al muzicii raga Pandith Pran Nath sau iconul pop Peter Gabriel și colaborarea sa cu cântărețul pakistanez sufi Nusrat Fateh Ali Khan la Giacinto Scelsi și incursiunile sale în misticismul mantric tibetan sau la experimentele lui Lou Harrison cu gamelanurile indoneziene, toate experimentele *world music/ folk* vin în sprijinul acestei tendințe de fuziune trans-frontieralizantă a diferitelor tipuri de idiom, pentru a realiza dezideratul “expandării limbajului muzical dincolo de tonalitățile temperate ale sistemului occidental de valorizare a sunetului, prin încorporarea procesării acestuia, timbralității noi, microacordajului și amplificării”⁵¹.

– *panofonia*: apare ca efect al contaminării purității idiomatice sau a fuziunii trans-idiomatice cu ceea ce Lawrence Grossberg denumea “structuri ale plictisului contemporan – *zgomotul și repetiția*”⁵² – începând cu experimentele proto-electronice și proto-noise ale lui Luigi Russolo, continuând cu cele ale *muzicii concrete și electro-acustice* (Karlheinz Stockhausen, Michel Chion, Pierre Henry, Pierre Schaeffer, Vladimir Ussachevsky, Luc Ferrari, Bernard Parmegiani) până la celebrații

⁵⁰ *perlaborare*, derivat din germanul “Durcharbeitung”, înseamnă o muncă de-a lungul a ceva, sugerând nomos-ul devenirii continue și al metamorfozei (Giancarlo Siciliano, *Musique et postmodernité: Pratiques/Théorisations/ Interférences*, în *Transcultural Music Review*, no.3/1997, versiune online: <http://www.sibetrans.com/trans/a270/musique-et-posmodernite-pratiques-theorizations-interferences>)

⁵¹ Andrew Hugill, *Origins of electronic music*, în *The Musical Times*, Cambridge University Press, vol 112, Issue 1541/2007, p. 8.

⁵² Lawrence Grossberg, *Is there rock after punk?*, în *Critical Studies in Mass Communication* Volume 3, Issue 1, 1986, Taylor & Francis, London, 1990, pp. 50-74, online: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15295038609366629>

artiști contemporani Joseph Nechvatal sau Merzbow care ridică practicile de distorsiune sonoră la rang de practică estetică. Yasunao Tone, fondator al alternativei nipone la colectivul experimental Fluxus, este faimos pentru faptul că rupe, zgârie, alterează și supraîncarcă dispozitivele media de redare pentru a crea sunete parazitare de zgomote și frecvențe distorsionate, de multe ori prin tehnica denumită “CD preparat”, o alternativă la experimentele lui Cage pentru “pian preparat”. Sensul acestor demersuri este de a atrage atenția asupra a tot ceea ce constituie “zgomotul non-muzical, nesemnificativ”⁵³ și valorizarea sa estetică consecutivă.

1.3. Atribute ale postmodernismului muzical

Vom propune în cele ce urmează o clasificare personală a principalelor atribute și caracteristici ale structurii și conținutului discursului muzical postmodern, realizată după maniera de organizare materială, expresivă și structurală:

- extremizarea structurilor operative și metamorfoza dinamică a formelor;
- exacerbarea expresivității prin șoc și nostalgie;
- multidisciplinaritatea ca manieră de organizare a discursului muzical postmodern, de la *intermedia* la practicile digitale facilitate de *hypermedia*.

1.3.1. Extremizarea structurilor operative și metamorfoza formelor între repetiție și climax continuu

Postmodernismul implică o organizare diferențială și critică a formei și a condiției sunetului, care devine mult mai important în calitatea sa de simplu atom în diferențierea planurilor de organizare sonoră. Dacă în arta modernistă, forma era dominantă, marcând puterea estetică și sugestivă a conținutului prin subordonarea materiei, în viziunea postmodernă, conținutul creator este al formei, care la rândul ei germinează un alt conținut inițiator de alte forme, în dispreț deplin față de materia inițială, originară, asimilată ca factor ancilar și secundar. Artificiul funcționează ca asumare convenționalizată a semnificării prin substituția semnificantului real, al materiei prime, cu cel contrapus, artefactual, ce activează un conținut latent, presemnificat, însă extins la un nivel de

⁵³ Steven Connor, *Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary*, Blackwell, Oxford, 1996, p. 471.

testare a elasticității fenomenologice. Extremizarea structurilor compozițiilor postmoderne corespunde dorinței de intensificare a combinatoricii generative de direcții noi ale suprafeței, permanent chestionate și validate retroactiv prin diferențierea critică oferită de planul interfețelor (intermedia/hypermedia).

John Cage susținea că logica muzicii postmoderne se bazează pe contrapunerea activă a fragmentării și a disonanței, ca recul la tendința precedentă a modernismului de a “minimaliza natura actuală a lucrurilor reale pe care mintea le dobândește prin experiență”⁵⁴ și a le formaliza coercitiv în standarde acceptabile ale esteticii. Compozitorul avangardist a extins maximal limita acestor standarde la nivelul formei prin travaliu activ asupra intuiției esenței ei, independent de nevoile audienței, iar postmodernismul încearcă să omogenizeze aceste standarde prin medierea artificială a profunzimii ca și semnificare multivalentă a suprafeței. Apare astfel cauzalitatea disonanței și a fragmentării care conferă creatorilor șansa la o dezvoltare plenară a fondului aprehensiv, ca o consecință a extremizării tehnicilor avangardiste celor mai avansate, restrânse însă la funcționalitatea specifică, concentraționară și deconstruită a aparenței.

Identificăm două tendințe extremizate ale formalizării specifice postmoderne:

– *minimalismul* sau *Noua Simplitate* apare ca reducere semnificativă a travaliului de reconciliere între formă și conținut, inițiind celularizarea formei prin ceea ce vom analiza în capitolul 3 al lucrării, ca proces al looping-ului și al repetiției.

Giacinto Scelsi (*Ciclul de cvartete pentru o singură notă*), John Cage (*Simfonia în Do*), Eliane Radigue, Pauline Oliveiros, Terry Riley, Steve Reich sau minimaliștii neo-romantici precum Philip Glass, John Adams sau Michael Nyman au expus în lucrările lor acest tip de formalizare estetică.

– *maximalismul* sau *Noua Complexitate*, definit de compozitorul David A. Jaffe ca muzica ce “îmbrățișează eterogenitatea și îi permite desfășurarea în sisteme complexe de juxtapuneri și coliziuni”⁵⁵. Între

⁵⁴ John Cage, *Silence – Lectures and Writings*, Wesleyan University Press, Connecticut, 1961, p. 14.

⁵⁵ David Jaffe, *Orchestrating the Chimera—Musical Hybrids, Technology, and the Development of a 'Maximalist' Musical Style*, în *Leonardo Music Journal*, Vol. 5, MIT Press, Cambridge, 1995, p. 67.

maximaliști îi regăsim pe Edgard Varèse, Charles Ives, James Dillon, Brian Ferneyhough, Richard Barrett, Jonathan Harvey, Frank Zappa.

Pentru a elucida, pe scurt, manifestul neo-complexismului, propunem un citat din Robert Venturi:

“Îmi plac elementele care sunt hibride mai degrabă decât pure, compromise mai degrabă decât curate, ambigue mai degrabă decât articulate, perverse și deopotrivă impersonale, plictisitoare și deopotrivă interesante [...] mă pronunț pentru o vitalitate dezordonată decât pentru o unitate evidentă, pentru o bogăție a sensului în defavoarea clarității sale [...] o arhitectură validă trebuie să cuprindă *dificila unitate a includerii* și nu *facila unitate a excluderii*”.⁵⁶

Putem identifica în acest manifest o resuscitare a avatarurilor baroce ale formei, ale polifoniei intricate substituite acum de o fractalizare multistratificată a organizării sonore și totodată de o tendință către exhaustivitate, evidentă în formele maximaliste ale muzicii, prin ală turare manieristă, artificializată, prin alipire frustă a diverselor forme ca în cazul Noii Complexități sau a diverselor tipuri de conținut, prin recursul la practica de *potpourri*, de *medley*⁵⁷ generalizat, de abolire narativă a tematicilor centrale, înconjurate de motive, variații și substituite de dramatizarea scenarizată secvențial a irepetabilității.

Carl Stalling, celebru compozitor de muzică de animație, a pre-figurat stilistica postmodernă a teatralității dinamice, prin absența temelor centrale, folosirea schimbărilor stilistice abrupte⁵⁸ într-un stil similar preluat apoi de John Cage, John Zorn și i Fantomas, proiectul lui Mike Patton. În proiectul muzical *Ad Ombra*, cu care am realizat o serie de albume de muzică de factură orchestral-experimentală, am numit această secvențializare abruptă a materialului sonor *suită anomică*, emfazând prin aceasta descentrarea la o tematică clară, polivalența melodică și tematică, scenarizarea emoțională în parametrii cinematici și expresivitatea nuanțată a fiecărui pasaj, promovând o *estetică a climaxului continuu*. După Bernard Sève, reflexia estetică și filosofică asupra formelor mu-

⁵⁶ Robert Venturi, *Complexity and Contradiction* în Architecture, Museum of Modern Art, NY, 1966, p. 16.

⁵⁷ Mixaj muzical ce alătură diverse fragmente hetero-narative (n.a.)

⁵⁸ Carl Stalling, *Medley: Dinner Music for a Pack of Hungry Cannibal*, exemplificat în Phillip Nel, *The Avant-Garde and American Postmodernity: Small Incisive Shocks*, Mississippi University Press, 2002, p. 191.

zicale este invariabil alterată de contingența poeticului și picturalismului, datorită abilității autonome a muzicii de a declanșa în receptor și anumite experiențe asociative non-muzicale⁵⁹. Ca urmare, ne pronunțăm asupra ideii de “muzică pentru ochi”, diatribă sinestetic-asociativă elucidantă pentru demersurile de organizare structurală a compozițiilor postmoderne, completate cu o sugestie a absenței, a nedefinitului și a neterminatului, pentru a provoca repetarea experienței auditive. Totodată, extremizarea structurilor operative a creat raporturi complexe între ceea ce Vincent Tiffon denumea *materie organizată* și *organizații materializate*⁶⁰, mai exact între asumarea studiului muzicii ca formă autonomă, prin partituri, studii teoretice și demersuri aplicative în conjuncție cu formele de organizare instituțională care le vehiculează – școli, conservatoare, festivaluri, concerte. Dacă muzica simfonică de până la Schoenberg era destinată exclusiv interpretării în medii la care nu aveau acces decât anumite pături sociale, privilegiate, discursul postmodern le-a secvențializat prin ajustarea formei, distribuindu-le pe diverse niveluri de înțelegere și expectanță din partea audienței, dar și prin plasarea în nișe hiper-specifice ale artiștilor. Astfel, compozitori precum Krzysztof Penderecki, Pierre Boulez, Iancu Dumitrescu, Beat Furrer, printre alții, și-au creat ansamble personale de muzicieni, orchestre special instruite în a le interpreta lucrările.

Practicile ascultării structurate apar în urma unui acord constituit socio-cultural între receptor și emițător, cu scopul de a asigura o receptare coerentă și concordantă a mesajului. După Rose Subotnik, operele muzicale se structurează autonom numai după respectarea regulilor de formalizare rațională, obiectivantă a unui anumit tip de unitate decodificabilă în baza convențiilor presupuse de autor drept comune ascultătorilor. Muzica contemporană impune nu doar existența unui fond apercceptiv comun ci și un travaliu de deconstruire activă și reconstruire pasivă a sensului impregnat operei de către receptor. Acest proces poate avea relevanță doar prin racordul la un anumit grad de obiectivare și

⁵⁹ Bernard Sève, *L'altération musicale (ou ce que la musique apprend au philosophe)*, Éditions du Seuil, Paris, 2002, p. 225.

⁶⁰ Vincent Tiffon, *La partition, le phonographe et l'échantillonneur: usages de la copie en musique*, Revue DEMéter, décembre 2003, Université de Lille-3, disponibil online: www.univ-lille3.fr/revues/demeter/copie/tiffon.pdf, p. 4.

recognoscibilitate structurală⁶¹. Pentru că fondul perceptiv al ascultătorului este într-un flux constant care diferă de la o lectură la alta, obiectivarea prin ancorare rațională, disciplinată și riguroasă devine indispensabilă. Deoarece densitatea informației muzicale depășește astăzi cu mult capacitatea aprehensivă a receptorului, nici un mesaj emis nu poate să aibă o originalitate și un grad novator inobiectivabil, ci chiar invers, mesajul emis, pentru a asigura o receptare adecvată trebuie să conțină o anumită *redundanță recursivă*, adică o doză minimă de familiar care să îl facă recognoscibil de către auditor. Repetiția realizează un joc dialectic cu informația semiologică vehiculată în conținutul operei pentru a-i consolida balansul optim între diadele *banal/original*, *previzibil/imprevizibil*, *informativ/redundant*, toate acestea fiind noțiuni importante pentru specularea artistică a legilor esteticii formelor.

1.3.2. Exacerbarea expresivității prin șoc și nostalgie

Pentru a forța limitele ascultării structurate, compozitorii contemporani au recurs la estetica intensivă, ale cărei principii au fost dezvoltate de Gilles Deleuze în “Diferență și repetiție”, asupra cărora ne vom pronunța mai extins în capitolele următoare. Prin expandarea și reînnoirea manierei de a simți, prin colonizarea spațiului reprezentării cu ceea ce Pascal Criton denumea “drama proprietăților, conceptelor și stărilor lucrurilor”⁶², pentru a permite discernabilitatea și identificarea elementelor constitutive în barocul țesăturii sonore, estetica intensivă marjează pe interferențele dinamice dintre determinările de subiectivitate din sfera senzorio-perceptivului și a intelectivului și eterogenitatea oscilativă a sistemului prin care se intersectează cu exterioritatea, actualizându-se⁶³.

Regăsim două dominante ale expresivității formelor muzicale prin care acestea se impun intensiv percepției receptorilor, deopotrivă ca factori de potențare a dimensiunii formalizate cât și ca vectori fenomenologici de plasare a muzicii în experiența husserliană a devenirii-în-durată: șocul și nostalgia.

⁶¹ Rose Subotnik, *The challenge of contemporary music*, University of Minnesota Press, 1991, p. 280.

⁶² Pascal Criton, *Gilles Deleuze et Félix Guattari: Territoires et devenirs. Bords à bords: vers une pensée-musique*, în *Le Portique: Revue de philosophie et de sciences humaines*, 20/2007, online: <http://leportique.revues.org/index1366.html>

⁶³ *ibidem*.

Șocul derivă din dorința contradictorie de transgresie pasivă și regresie activă a granițelor eu-lui. Securizarea granițelor personale implică o energie de conservare implozivă, centripetă, dar cu potențial de manifestare externă în diverse grade de intensitate. Șocul apare ca dezi-derat de cucerire intensivă avansată, destinat stărilor extreme de con-știință, prin colonizarea cărora să producă o revelare inteligibilă, integrală și o deschidere spontană către esență (*aletheia*)⁶⁴. După Brian Massumi, șocul este “modelul senzației, pe măsură ce aceasta se întâmplă”, marcând “sosirea evenimentului potențial direct din centrul virtual al mișcării în materialitatea *in-tensiunii*”⁶⁵. Reinterpretând dintr-o perspectivă estetică, putem afirma că șocul este *noul sublim*, o liminaritate actualizată acut în urma tentației transgresive a conștiinței de a se smulge din inerția locului comun reprezentat de acordul experiențial și expresiv cu teritoriile, evenimentele și stările realității percepute ca exterioritate curentă. Prin exacerbaria expresivă a relațiilor dintre spațiul intern și cel exterior, compozitorul urmărește crearea unei noi sensibilități în receptor.

Șocul dizlocă și segregă intențional, încercând prin dediferențiere o restaurare homeopatică a ordinii sinelui prin infuzia de entropie artificializată în sfera entropiei latente. La nivel estetic, șocul receptării este dirijat atent prin exacerbaria expresivă spre efectul asimilat de Mark Dery “sublimului patologic”⁶⁶, aflat între oroare și extaz. Șocul este pentru artiștii postmoderni maniera de a actualiza spontan în receptor fie mirajul, fie repulsia, fie ambele simultan, cu scopul de a obține gratificarea imediată a atenției lor. Dacă avem în vedere seducția exercitată și gradul de popularitate al unor forme muzicale extrem de violente –muzica *metal*, *industrial* sau *noise*, de exemplu– nu putem decât valida această ipoteză.

Pe de altă parte, dacă ne referim la nivelul ancorării în timp, șocul poate fi explicat prin actualizarea spontană a ceea ce Toffler înțelegea prin “dezorientarea amețitoare adusă de sosirea prematură a viitorului”⁶⁷, caz în

⁶⁴ *alétheia* (grec.): adevăr, sinceritate, realitate, actualitate, cu referire la ceea ce nu este ascuns sau uitat. După Martin Heidegger, *aletheia* servește descoperirii esenței adevărului prin dezvăluire (*Entdecken*) și revelare inteligibilă (*Verborgenheit*), cf. Martin Heidegger, *Being and Time*, section 29-33, Harper & Row, New York, 1969, pp. 219-360.

⁶⁵ Brian Massumi, *Event Horizon*, în “The Art of the Accident”, Brouwer Editions, Rotterdam, 1998, p. 157, versiune online: <http://www.brianmassumi.com/textes/Eventhorizon.pdf>

⁶⁶ Cf. Mark Dery official site: <http://markdery.com/?p=77>

⁶⁷ Alvin Toffler, *op. cit.*, p. 12.

care derivă din nostalgia unui timp diferit intersectată cu anticiparea a ceea ce va urma. Această anticipare se instituie ca accelerator al reîntoarcerii către acel *deja acolo* prin procesul de *Befindlichkeit*⁶⁸, act de revelare aletheică situațională prin fixarea eu-lui în activarea rațională consecutivă prizei de conștiință. Expresia psiho-afectivă a șocului apare simultan ca actualizare a tensiunii reconciliate dintre *organizarea materiei* asumate intensiv prin subiectivare și autonomizare și *materia organizată*, externalizată ca instanță de validare și corespondență. În termenii lui Cornelius Castoriadis, între “istoria produsă și cea în curs de producere”⁶⁹.

În sfera muzicii, identificăm curentul *cyberpunk*, reprezentat de artiști precum Juno Reactor, Atari Teenage Riot, Covenant, Kenji Siratori, Clock DVA, *steampunk* (Dr. Steel, Vernian Process, Thomas Dolby, Unextraordinary Gentlemen, Abney Park, David Bruce) *retro-futurism* (Klaus Nomi, Voltaire, Vernian Process, Ianva, Vangelis în *Blade Runner*), experimentele *proto-industriale* și *avant-punk* (Kraftwerk, Front Line Assembly, Cabaret Voltaire, Throbbing Gristle, SPK, Boyd Rice, Skinny Puppy), *future-psyhedelism* (Igor Wakhevitch, Egisto Macchi, Alain Savouret, Art Zoyd sau anumite trupe reprezentând curentul german *Krautrock*: Klaus Schulze, CAN, Neu!, Amon Duul II).

Nostalgia derivă din tensiunea dintre raportul de transgresie-regresie, când energia se conservă, eu-l preferând o contemplare apatheică a unui adevăr superior, subscris percepției imanente ca imagine a trecutului. Ecoul memoriei afective bergsoniene ca factor de fixare în durată planează asupra acestei idei, deoarece condiționează latent coordonatele actualizării.

Ca rezistență la tentația abandonului istoriei, artistul postmodern își ancorează resursele psiho-afective în trecutul asumat ca actualizare regresivă a prezentului continuu, manifestând o reacție de pierdere a încrederii în realitățile factice ale prezentului. În termenii deleuzieni ai colonizării diferențiale intensive, nostalgia este o afirmare a repetiției, o pledoarie nihilistă pentru idealizarea trecutului și tradiției. În esență, ea survine și din tendința contra-matricială de revelare aletheică prin raportarea distantă la ceea ce a fost să nu mai fie. În muzica postmodernă, toate acestea se observă în: exploatarea temelor folclorice obscurizate de

⁶⁸ Martin Heidegger, *op. cit.*, section 29, pp. 172-182.

⁶⁹ Cornelius Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Éditions du Seuil, Paris, 1975, p. 161.

timp, în cazul unor exponenți ai muzicii contemporane savante – Toru Takemitsu, Tan Dun, Wolfgang Rihm etc. – sau a muzicii neo-renascen-tiste – toată seria compozitorilor deja citați ca aparținând la minimalismul sacru, plus trupe precum Dead can Dance, Corvus Corax, Estampie, Qntal etc.–, neo-romantice, neo-clasice și neo-tribale – Meredith Monk, Dj Goa Gil, Abney Park, Diamanda Galas. Tendințele nostalgice se resimt și în derivatele folk-rock aparținând culturii de masă, manifestate prin menestreli postmoderni precum Bob Dylan, Nick Cave, Leonard Cohen, Johnny Cash, Morissey, Jacques Brel sau în mitizarea superstarurilor, privite ca eroi neo-romantici ai scenei populare, pendulând între strălucirea ei publică și tragicul existenței private: Elvis Presley, Jim Morrisson, Michael Jackson ș.a.m.d.

Totodată, nostalgia se regăsește în tendinț ele din ce în ce mai răspândite de valorificare, în plină eră digitală a produselor pe suport media aparținând unor alte epoci, în așa zisă nișă *vintage*⁷⁰. De pildă, anumite case de discuri independente s-au profilat pe fabricarea și comercializarea unor ediții limitate ale unor lucrări muzicale, exclusiv pe discuri de vinil, fiind destinate unei nișe selecte de auditori.

1.3.3. Multidisciplinaritatea: mod de organizare epistemică a discursului muzical postmodern

Brian McHale explică tranziția de la modernism la postmodernism prin distincția că primul era caracterizat de o dominantă epistemică, în timp ce viziunea postmodernă s-a focalizat prioritar pe dimensiunea ontologică⁷¹. Deși într-adevăr semnificative la nivelul mutației ontologice și mai ales a prioritizării distincției dintre ontic și ontologic, suplimentările tehnoculturale postmoderne de tipul *intermedia/hypermedia* justifică analiza unui discurs eteroclit, construit cu scopul elucidării unei singure idei, ca serviciu adus cunoașterii. Prin urmare nu putem neglija importanța epistemicului în fundamentarea unui discurs multidisciplinar, aflat la granița mai multor domenii ale cunoașterii, conform exigențelor de hibridizare specifice planurilor de organizare postmodernă, coagulate ca manifest împotriva

⁷⁰ *Vintage*, în sensul de vechi, depășit: <http://www.thefreedictionary.com/vintage>

⁷¹ Brian McHale, *Change of Dominant from Modernist to Postmodernist Writing*, în Douwe Fokkema & Hans Bertens, *Approaching Postmodernism*, John Benjamins, Philadelphia, 1986, pp. 53–79.

normelor prestabilite, care rejectează narativele universalizante ale modernității și autentifică logos-ul în favoarea nomos-ului.

Vom formula în cele ce urmează o serie de legi și metode, desprinse din reflecțiile asupra naturii epistemice a interacțiunii acestor domenii:

1) *legea hibridizării sinergice*: se ghidează pe principiul pierderilor minime și a posibilităților maxime. Oferă alternative prin divizări epistemice corelate heterarhic pentru a focaliza o viziune hibridă, singulară, ca rezultată a perspectivelor multiple de studiu ale unui obiect sau fenomen. Avantajul acestei legi este că permite o viziune amplă, eteroclită, însă în același timp focalizată. Dezavantajul este că poate lesne eșua într-un enciclopedism cu aplicabilitate redusă. Este specifică demersurilor interdisciplinare.

2) *legea hibridizării dialectice*: se bazează pe tensiunea care apare ca tendință de supremație a unei discipline și/sau metode în fața alteia, generând legea subordonată a *heterogoniei scopurilor*, formulată de Wilhelm Wundt⁷². Prin alăturarea probabilă a două sau mai multe perspective epistemice, mediate de o zonă aprehensivă comună, se pot naște conexiuni, idei sau bunuri culturale emergente, validate pragmatic sau axiologic mai târziu. Vom numi această caracteristică *retrovalidare*, proces care descrie valoarea culturală, utilitară și axiologică a unui produs, dobândită prin interfața pe care acesta o are cu altele, din domenii diferite, cu funcții diferite. Această lege este specifică demersurilor transdisciplinare.

De exemplu, dacă e să ne gândim la două discipline artistice, cinema-ul și muzica, putem folosi o piesă muzicală ca fundal pentru un trailer promoțional al unui film și ceea ce rămâne engramat dominant în percepția receptorului să fie piesa muzicală și nu filmul sau, invers, putem folosi colaje din filme celebre pentru a amplifica prin asociativitate impactul emoțional și implicit valoarea unei piese muzicale. Dacă ne gândim la relația dintre muzică și știință, putem imagina o situație în care atunci când utilizăm computerul pentru a desăvârși tehnic sau estetic o piesă muzicală, ceea ce obținem să fie un soft mai performant, potențial vandabil ulterior și nicidecum o îmbunătățire estetică a piesei. Legea

⁷²Wilhelm Wundt, *Ethik. Eine Untersuchung der Thatsachen und Gesetze des sittlichen Lebens*, Stuttgart, 1886, cf. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, MacMillian Publishing Company, New York, 1973, pp. 349-351

heterogoniei scopurilor devine aici improversivă, în sensul în care deturneză telos-ul stabilit inițial pentru a crea, ulterior, o retrovalidare a acțiunii.

La nivelul metodelor, identificăm două dominante de optimizare a multidisciplinarității:

– *Vulnerabilizarea regulilor și predominanța principiilor*: transgresarea regulilor permite lărgirea interfeței de urgență a multidisciplinarității. Dacă regula susține imperativ: “Trebuie să faci asta!”, principiul oferă corespondențe subtile – “X funcționează pentru a-l îndeplini pe Y”. Principiul deleuzian al diferențierii implică transgresia normei pentru individualizarea contingentă a zonei limitrofe unui obiect sau eveniment, cu scopul nuanțării sale prin relaționare. Regula ucide haloul diferențierii, pe când principiul îl conservă.

– *Metoda adecvării prin idiolect*⁷³: grilele de interpretare și mijloacele lor se construiesc chiar și la inițiatorul unui demers creativ pe parcurs, prin procesul deja menționat de *perlaborare*.

Prima fază a cunoașterii presupune interiorizare idiolectică, incubare și intimizare, pentru a genera forța expresivă necesară acțiunii consistente. Eterogenitatea informației diseminate în postmodernism reclamă o integrare a practicilor gnoseologice și epistemice sub o coagulare profund individual, idiolectică. Dobândirea sensului cunoașterii și a exteriorizării ei devine astfel complementară ontologizării subordonate circuitului de fixare identitară pe care, după cum vom dezbate în părțile următoare ale lucrării, trans-individuarea digimodernă îl va desă vârși.

1.4. Dialectici și terapii postmoderne

Fragmentarea discursului și dezavuarea marilor narative descrise de Lyotard conduce la ceea ce putem numi *dialectici trans-narative*, tensiuni ale microsistemului ale căror efecte depășesc raza de acțiune inițială și se repercutează asupra macrosistemului. Într-un mod concret, dacă, de pildă, cenzura a ajuns la gradul în care reprezintă o problemă socială, se fac proteste, se contaminează însuși discursul public cu

⁷³ *Idiolect* este un termen utilizat în lingvistică, ce desemnează ansamblul deprinderilor lingvistice ale unui individ, specifice unei perioade a existenței acestuia. Idiolectul se caracterizează prin mobilitate accentuată și printr-un puternic caracter individual: <http://bibliotecalibera.files.wordpress.com/2008/06/tehnici-retorice-si-argumentative.pdf>, p. 9.

repercursiuni numeroase în diverse arii de activitate, ceea ce implică deja o intervenție de ordonare represivă la nivel macrosistemic. Postmodernismul generează un efect similar, ca rezultat al tensiunilor sale constituente, pe care le vom numi *dialectici miniaturale*, subsistemice, acumulate ca rezistență la dez-individuare, care își caută în mod firesc soluționarea într-un plan extern sau intern, dar transgresiv, de actualizare.

Tensiunea dez-individuării apare circular, ca și consecință a rupturilor inter-referențiale care diminuează forța globală de represie a sistemului, determinând schizotropie și haos în planul imediat al individuării și inter-individuării, însă, în mod paradoxal, întreținând-o ca liant indispensabil funcționalității de ansamblu a sistemului. Ceea ce încercăm să descriem este în fapt o *stare de fractalizare circulară și trans-narativă*: de la micro la macrosistem, planurile de consistență se întrețin reciproc prin diseminarea graduală și ierarhică a energiei către instanța empirică superioară, care preia încărcătura eliberând-o ulterior circular, ca feedback de represie și cenzură a cărei forță de colonizare este direct proporțională cu cea a impulsului propagat, creând implozii și explozii la diverse niveluri ontice și ontologice:

“Într-o opoziție [dialectică, n.a.] a filosofiei clasice nu ne confruntăm cu o coexistență calmă a ideii de *vis-a-vis*, ci mai degrabă cu o ierarhie violentă. Unul din cei doi termeni îl guvernează întotdeauna pe celălalt (axiologic, logic etc.)”⁷⁴.

Putem înțelege considerațiile lui Derrida prin certificarea empirică a faptului că, mereu, anumite practici vor fi mai importante ca altele, anumite evenimente vor avea un grad de acordare la esență, mai puternic, în acord cu intensitatea aducerii lucrurilor către sine (*Ereignis*)⁷⁵. Postmodernismul este esențialmente o viziune fundamentată pe cultul tensiunii funciare, care a abandonat, după două secole de aproximare post-iluministă, vectorizarea și controlul maximal al impulsurilor ei, deși consistența fenomenologică a acțiunii impunea o exteriorizare a *Ereignis*-ului, o expropriere decumulativă. Aceasta se realizează prin disocierea dintre ontic și ontologic, realizată în primă fază de deconstrucția derrideană ca formă de soluție metafizică și, mai apoi, prin dediferențiere (Lash) ca manieră de reapropriere a manifestării exteriorizate,

⁷⁴ Jacques Derrida, *Positions*, The University of Chicago Press, Illinois, 1981, p. 41

⁷⁵ *Ereignis* (germ.): termen heideggerian cu sensul de a apropria, a aduce lucrurile către sine, în Giorgio Agamben, Daniel Heller-Roazen, *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, Stanford University Press, California, 1999, p. 117.

pentru a reversibiliza circuitul intensiv al individuării. Acesta creează ceea ce vom numi *condiția spastică a existenței*, impusă de disonanța dintre intuiția unității, revelată aletheic ca deschidere inteligibilă, simatricială a planurilor de interpretare și impulsul continuu de a o conserva în expresie, ca imperativ al exteriorizării, fragmentată și hiperspecifică, pentru a-i asigura consistența actualizată.

1.4.1. Schizospasmie și neutralizare prin artificiu

Potrivit definiției medicale a termenului⁷⁶, spasticitatea presupune hipertonie, hiperactivitate, hiperatenție și un consum energetic-adaptativ ridicat pentru a asigura funcționalitatea optimă a organismului. Situația descrisă mai sus a creat, după Deleuze și Guattari, fractura ineluctabilă a ființei ei: pentru schizofrenic nu mai există o graniță clară între sine și natură, creator și creație, interior și exterior, aparență și esență. Imperativul dediferențierii este de a relua circuitul, de a reintegra individuarea în proces, potrivit axiomei formulate de Deleuze: "Fiecare obiect presupune continuarea unui flux; fiecare flux, fragmentarea unui obiect"⁷⁷, și ca urmare, se creează procesul de schizospasmie.

Vidul generat ca și consecință a condiției schizofrenice, ca parametru necesar circuitului oferă o platformă intermediară exploziei tensionale excrescentare, care se despasticizează și se neutralizează prin intervenția *artificiului*, asumat deopotrivă ca suspensie metafizică (deconstrucție) a autenticului și a individuării prin producție subiectivă integrată (dediferențiere) și soluționarea în plan terț, rizomatic. Artificiul neutralizează astfel procesul de *schizospasmie*. Prin activarea la nivelul suprafeței, el oferă funcționalitatea semnificantului dizlocat de semnificat, asigurând consistența și coerența fenomenologică neutră, independentă de categoriile ontice și ontologice ce vor continua să fie circulare, nomade și transfugi. Artificiul este așadar un agent al scurtcircuitării Ereignis-ului, o

⁷⁶ Spasticitatea reprezintă o tulburare a sistemului nervos central caracterizată de faptul că anumiți mușchi primesc continuu impulsuri de a se contracta, pentru că nervii acestora, nu-și pot controla activitatea. (<http://dictionar.romedic.ro/spasticitate>)

⁷⁷ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, translated by M. Seem & R. Hurley, University of Minnesota Press, 1984, p. 6.

soluționare temporară a vidului schizoidal declanșat de deconstrucție și a consumului spastic presupus de dediferențiere.

Fiind un indicator psiho-afectiv al individuării, schizospas-mia articulează nevoia de compensare prin acte freudiene de sublimare a nevrozelor latente care subminează mereu, prin pulsuni repetate, instanț ele acționale. Artificiul realizează medierea acestora, fie prin ironie sau parodie, fie ca premisă a aventurii virtuale digimoderne și a hiper-realității, unde acor-dează trans-subiectiv sinele la nivelul topo-ontologic al devenirii în devenire, pentru a-l autentifica ca actor al propriei existențe. În urma acestui proces, descris de Gilbert Simondon ca trans-individuare, schizospas-mia devine deja exteriorizată, aparține tuturor și nimănui, iar individului nu îi rămâne decât să își atenueze condiția pulsională prin perfectarea fidelității de execuție a rolului (auto)atribuit în extensia colectivă a hiper-realului.

Astfel narativa individuării colective devine un accept tacit al autoreplicii sistemice, ca imperativ necesar menținerii ameliorate, fluidizate a consistenței de tranzit între individulare, dez-individulare și trans-individulare.

Schizofrenia și spasticitatea transpar implicit în expresia artistică postmodernă, care subscie intensitatea șocului, abisul nostalgiei, natu-ralizarea teatralității și a artificiei unui cadru estetic în care materia este fundamentată ca dizlocare de centru, prin manifestarea sa cameleonică, disjunctivă și imprecisă către anamneza “consistenței liniilor sale virtuale de bifurcare și diferențiere, pe scurt, către eterogenitatea sa ontologică”⁷⁸.

1.4.2. Analogie și replică: tranzit între (dez)individulare postmodernă și (trans)individulare digimodernă

După filosoful francez Gilbert Simondon, procesul individuării se bazează pe critica a două procese fundamentale ale metafizicii: hilo-morfismul și substanțialismul⁷⁹.

În filosofia lui Aristotel, analogia cu artefactul produs de un meșteșugar este esențială pentru a înțelege formarea lucrurilor și tranziția

⁷⁸ Félix Guattari, *op. cit.*, 1992, p. 61.

⁷⁹ Bernard Stiegler, *Nanomutations, hypomnemata and grammatisation*, 2006, articol online: <http://arsindustrialis.org/node/2937>

lor către substanțialitate prin formă –*morphe*–, aceasta din urmă fiind cea care particularizează și individualizează material într-o quidditate specifică și identificabilă. Hilomorfismul presupune existența analogică a principiului individuării înaintea actului de substanțiere a ei, într-un plan deja constituit care reclamă, după Stiegler, nu menținerea în unitate și nici în dualitate ci în procesualitate: “Să cunoaștem mai degrabă individualul prin procesul individuării decât individuarea în baza individualului”,⁸⁰.

Hilomorfismul aristotelic evidențiază efectele substanțierii – aplicarea unei forme materiei – dar nu evidențiază priza de transformare a momentului când forma devine formă. Aceasta încetează să fie asumată ca principiu static al individuării identitare și devine trans-substanțiată în informație, într-un proces marcat de o dublă conotație: pe de o parte aparținând etericului spațiu al abstractizării, analog crizei de conștiință care circularizează individuația realului exterior de că tre subiect, sesizată de acesta grație “individuației analogice a cunoștinței în subiect”⁸¹, pe de alta, fiind operaționalizabilă și reformabilă, în procesul informaționalizării realizat prin extensie tehnologică – ceea ce determină dezindividuirea individului, prin condiția ancilară pe care o are în fața obiectului tehnologic. Aceasta, conduce, după Simondon, la un conflict între cultură, care este realitatea individuației colective și psihice raportate la mediile tehnologice, și tehnică, care este condiția acestei individuații⁸². Astfel, observăm cum principiului analogiei i se adaugă un alt principiu de menținere în proces, pe care îl vom denumi *principiul (auto)replicii*.

Replica presupune existența unui dialog între formă și materie, între obiectul individuat și procesele de individuire. Ea asigură și menținerea în proces, coordonarea ontologică a lui “cum”, ca plan al interogării, cu quidditatea determinată a referențialului autofundațional (“ce”), autoreplicat prin tehnologie ca extensie artificială, protetică a subiectului. Această extensie are rolul de a restabiliza sistemul conștiinței, contaminat la nivelul psiho-social de o disparitate identificată de Simondon între conștiința individuării, inter și trans-individuării și subiectivare. Societatea industrială marjează intens pe artificiu, replică la *quidditatea* unui obiect sau eveniment, pentru a-l deposea de statutul

⁸⁰ *ibidem*.

⁸¹ Gilbert Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Éditions Jérôme Millon, Paris, 1995, p. 34.

⁸² *ibidem*.

individuant, hilomorfic și pentru a-l transforma în agent de suplimentare a procesului individuării psihice și colective prin manipularea lui “cum”. Potrivit lui Bernard Stiegler, esența acestui proces este “construită din artefacte și natura sa este în mod original secundară”⁸³, în opoziție cu pre-individualul naturii prime, care constituie platforma de existență inițială a entității subiective.

Stiegler denumește acest proces *maieutică instrumentală*⁸⁴, un efect de oglindă care descrie situația când ceva care se reflectă prin celălalt este deformat și reformat în proces. În paradoxul lui Simondon, cunoașterea individuării presupune o individuare a cunoașterii, ceea ce devine posibil tocmai prin autodeclanșarea conștientă a replicii interiorizate: “Ființele pot fi asumate prin cunoașterea subiectului, dar individuarea lor nu poate fi înțeleasă decât prin suprapunerea cu procesul cunoașterii subiectului”⁸⁵. Astfel, tehnologia reprezintă o premisă a individuării psihice și colective sau a trans-individuării, realizabile prin *autoreplică*. După cum am arătat în subcapitolul anterior, deconstrucția a impus o analiză simptomatică a dez-individuării, asociată *condiției schizospasmice*, când indivizii devin “divizi”, când fragmentarea devine disoluția onticului în ontologic, care prin conștiința artificiei ca fals, a culturii ca pseudonatură și a hiper-realului ca altceva decât realul, creează un plan ontogenetic, în care individuarea devine eveniment în mișcare, în proces, în imanență.

Schizospasmia este invariabil corelată cu experiența angoasei și a disonanței dintre imperativul senzorio-perceptiv și intelectual-rațional și cel afectiv-emoțional, care scindează trans-individuarea și menține diferența între subiect și obiect, între singular și colectiv, fiind așadar principalul inamic al trans-individuării și agentul dez-individuării. Mediul digital, ca extensie care încearcă imanentizarea paradisiacului prin agențiile mediatore ale conectării și gratificării rapide corelează toate procesele individuării pentru a relativiza și a îngusta relația cu mitul, cu misterul, cu revelația și a reduce, ultimativ, angoasa. Observăm cum compromisul rezultat este artificializarea din ce în ce mai intensă a existenței într-un mediu substanțiat ca replică a individuării subiective, incomplete, mediu care prin persistența gratificantă a imaginii exteriori-

⁸³ Bernard Stiegler, *op. cit.*, 2006, online: <http://arsindustrialis.org/node/2937>

⁸⁴ *idem*, *Technics and Time*, Stanford University Press, California, 2008, pp. 156-158.

⁸⁵ Gilbert Simondon, *op. cit.*, 1995, p. 36.

zate, ca extensie a naturii secunde, completează procesul de trans-subiectivare, prin tendința de instaurare a regimului adictiv față de aceasta.

Plăcerea este un regulator intensiv al rețelei menite să mențină actele “atașate fondului natural, ca sursă a devenirii prin individuare continuă”,⁸⁶. Ea conține intrinsec forța amplificării și a acomodării prin dezavuarea tensiunilor stării de *transducție*⁸⁷, destinată să mențină actuală abilitatea individului de a intra în relație trans-individuantă cu alteritatea sa colectivă, satisfăcându-și optim și platforma primară a pre-individualului, constituită din instincte, pulsuni etc. Simondon nuanțează importanța asumării etice responsabile a relației cu domeniul mecanic al dispozitivului tehnologic, pentru a reduce riscul societății de a deveni de la o trans-individuare fizică colectivă un dispozitiv abstract hiper particular, supus principiului plăcerii: “Dacă un om devine alienat prin tehnică, aceasta nu se întâmplă din cauza *mașinii*⁸⁸, ci datorită unei înțelegeri greșite a naturii și esenței sale”⁸⁹.

Digimodernismul și determinismul tehnologic speculează acest hiatus și ridică la acomodarea cu tehnologia la rang de agenție de autentificare ontică ireversibilă în planul individualului și al pre-individualului, prin principiul descris mai sus, al plăcerii puse în slujba funcționalității și al gratificării rapide. Regăsim această idee și în noțiunea *disponibilității*,⁹⁰ menționată de Albert Borgmann și în conceptul de *Bestand* – rezervă latentă – formulat de Martin Heidegger:

“În epoca noastră, lucrurile nu mai sunt nici măcar privite ca obiecte, pentru că singura lor calitate importantă a devenit gradul în care sunt apte pentru utilizare. Azi, toate lucrurile sunt absorbite de o rețea vastă al cărui singur sens este de a servi unui

⁸⁶ *ibidem*, p. 246.

⁸⁷ după Simondon, *transducția* este modul de conservare a unității ființiale de-a lungul fazelor sale de metamorfoză în ciclurile devenirii individuante (Gilbert Simondon, *op. cit.*, 1995, p. 89).

⁸⁸ *Machine* (fr.), termen generic desemnând orice tip de dispozitiv tehnologic.

⁸⁹ *idem*, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1989, p. 81.

⁹⁰ *Paradigma dispozitivului* este un concept introdus de Albert Borgmann în *Technology and the Character of Contemporary Life*, University of Chicago Press, 1987, pp. 41-210, prin care consideră tehnologia ca ansamblu de dispozitive ce oferă acomodări și suplimentări ale existenței (de ex., mașina, aparatura electro-casnică, centralele termoelectrice, computerele)

scop care la rândul său va fi orientat către controlul tuturor celor existente în jur”⁹¹.

Ready-made-ul, *net-art-ul*, creația muzicală bazată pe sampling aparțin acestei serii de acomodări hedonist-funcționale pe care individul le exersează în fiecare aspect al existenței sale. Dincolo de stimularea și facilitarea producției de subiectivitate, prin tehnologiile contemporane se pune la dispoziția uzului privat și capitalului experimental realizat la nivel de elită în deceniile 7-9 ale secolului trecut, dovedind caracterul de autenticitate și avangardă al acestora, pentru că, abia acum, au fost valorificate și valorizate în sensul propriu-zis al receptării la scară mai amplă, în afara cercului elitist în cadrul căruia au fost concepute.

Sugestivă în acest sens este remarca lui Lyotard, vis-a-vis de modul în care prezența computerelor modifică criteriile pentru ceea ce reprezintă cunoașterea, metamorfozând nu doar valențele expresive ale culturii, ci și modurile sale de diseminare:

“O dată cu hegemonia computerelor apare o anume logică ce impune un anume set de prescripții care determină schimbarea a ceea ce este reglementat drept *cunoaștere*”⁹².

1.5. Digimodernismul– o paradigmă discursiv-funcțională a viziunii postmoderne

În “The Coming of Post-Industrial Society”, Daniel Bell a prefirurat apariția unui nou tip de societate, post-industrializată, profetind avatarurile digimodernismului. El a susținut că post-industrialismul va fi caracterizat prin informaționalizare și orientat către servicii mai degrabă decât către produse, intuind “arivismul” netocrației ca nouă elită a domeniului tehnologic⁹³. Pleiada explozivă a unor concepte⁹⁴ menite să elucideze tendințele evolutive ale erei actuale, pentru care simpla cupolă conceptuală a “postmodernismului” nu mai înseamnă prea mult confirmă faptul că, în gândirea contemporană, post-postmodernă, singularitatea de

⁹¹ William Levitt, *Introduction to Heidegger's The Question Concerning Technology*, Harper & Row, NY, 1977, p. 5.

⁹² J.F. Lyotard, *op. cit.*, 1979, p. 173.

⁹³ Malcolm Waters, *Daniel Bell*, “Key sociologists” Collection, Routledge, London, 1996, pp. 113-130.

⁹⁴ Pseudomodernism, digimodernism, metamodernism, transmodernism, hipermodernism, altermodernism, neomodernism sunt câteva concepte propuse în teoria culturii pentru a sugera perioada actuală, post-postmodernă.

perspectivă este deja defunctă și ireversibilă și că misiunea postmodernă a deschiderii multi-vectoriale și diferențiate s-a încheiat cu succes. Alegem în cercetarea de față să ne plasăm sub auspiciile teoretice ale perspectivei digimoderniste, datorită faptului că arta în general și muzica, în special, constituie fenomene strâns legate de evoluția computerelor în societatea contemporană, atât la nivelul creației, cât și la cel al diseminării și recepției sale.

În 2006, teoreticianul britanic Alan Kirby a descris o stare socio-culturală pseudomodernă, caracterizată de superficialitate și spontaneitate participativă, posibilă prin hegemonia computerelor personale, telefoanelor mobile cu diverse aplicații digitale, televiziunilor interactive ș.a.m.d.: ”În pseudomodernism, individul telefonează, apasă pe taste, navighează, selectează, mută și downloadează”. Kirby citează emisiunile de tip “reality show”, concursurile tele-active, programele de shopping TV, documentarele-foileton, cultura stocată pe platforme de organizare metaenciclopedică contributivă de tipul Wikipedia, cinema-ul eseistic al lui Michael Moore sau Morgan Spurlock ca exemple ale plafonării pseudomoderne⁹⁵.

În 2009, Kirby introduce termenul de “digimodernism”, expandând considerațiile de mai sus într-o teorie culturală care avea ca obiect transferul actanților socio-culturali în parametrii unei “noi forme de textualitate”:

“Există diverse moduri prin care putem defini digimodernismul. Este impactul oferit de computerizare formelor culturale, inventând unele, alterând altele. Este un set de caracteristici estetice consecutive proceselor de acest tip, prin care dobândesc un halou unic, prin contextualizarea nouă. Este o mutație culturală, o revoluție comunicativă, o organizare socială și, în cea mai imediată formă, digimodernismul este *o nouă formă a textualității*”⁹⁶.

Alan Kirby emfazează alterarea permanentă a relației dintre autori, text și receptori, produsele culturale (literare, artistice, muzicale) devenind în Noua Media mutabile și utilizabile după dezideratul propriu al consumatorilor. Ca urmare, cultura hypertextului înlocuiește ironia lucidă a postmodernității și tensiunea spastică de a o menține activă cu o tendință

⁹⁵ Alan Kirby, *The death of Postmodernism and beyond*, Philosophy Now, no. 58/2006, disponibil online: <http://www.philosophynow.org/issue58/58kirby.htm>.

⁹⁶ idem, *Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*, Continuum International Publishing, New York, 2009, p. 50.

de menț inere a plăcerii, manifestată prin acte de navigare pe Internet, zapping TV, plonjări aleatoare în diverse forum-uri și site-uri sociale, prin suprapunerea totală cu obiectul tehnologic într-o stare de “transă”⁹⁷ și nu de nevroză.

Internetul este fenomenul de maximă relevanță pentru digimodernism, ca *alternativă* paralelă de soluționare a problematicei existențiale, cu toate implicațiile ei și ca *transfer operațional* al cadrelor și modurilor de ființare. În cadrul oferit de aserțiunile postmoderne confuzive, omul nu s-a oglindit decât în vidul produs de hiperlucidizarea condiției sale și în cel al renegării implicite a sensurilor, cu o forță entropică ce în numai câteva decenii a făcut necesar imperativul reevaluării modului de percepție și comprehensiune a lumii. Raportul omului cu lucrurile care îl înconjoară, inclusiv cu tehnologia, îi determină existența, astfel încât filosofia nu poate decât să contribuie la restaurarea unității și optimizarea parametrilor săi prin comprehensiunea pe care o oferă dimensiunii tehnologice a existenței. Ontologicului urmează a i se realătura în digimodernism gnoseologicul și epistemologicul, pentru a-și desăvârși sensurile prin ceea ce presupune cunoașterea *prin și pentru* cunoaștere.

Kirby identifică câteva relații între digimodernism și postmodernism care, deși neomogene, sunt elucidante pentru a reflecta raporturile multiple, contradictorii dintre cele două tipuri de viziune:

- digimodernismul este succesorul postmodernismului, legitimându-se după mijlocul anilor 90 și eclipsându-l pe acesta din urmă ca dominantă cultural-tehnologică;

- în primii săi ani, digimodernismul îmburghezit coexista cu un postmodernism vulnerabilizat și retractil, în *era textului hibrid* sau *borderline* regăsit în producții de tipul Blair Witch Project, The Office, Harry Potter;

- majoritatea vulnerabilităților și nesiguranțelor inițiale ale digimodernismului erau determinate de contaminarea postmodernă, ca urmare, una din primele sarcini ale digimodernismului era să scape de “toxicitatea” decadentei acestuia;

⁹⁷ *ibidem*.

– digimodernismul este o reacție la postmodernism: seriozitatea și asumarea simulacrului ca adevăr dezavuează ludicul și ironia postmodernă;

– tototdată, paradoxal, digimodernismul se dezvoltă ca efect logic al continuității postmoderne, sugerând o modulare a acesteia⁹⁸.

Asumăm, așadar, digimodernismul nu atât ca pe o “moarte” propriu-zisă a postmodernismului, cât ca pe o manieră de tranziție a sa către o dimensiune logico-funcțională, existentă în dublă ipostază:

– în acord cu viziunea postmodernă, ca și supliment necesar experimentării deconstrucției și contributivității receptorului la actualizarea trans-narativelor miniaturale ale postmodernității;

– în acord cu modernismul prin tendința de recuperare integrat-divergentă a valorilor sale, așa cum se regăsesc în *teoriile determinismului tehnologic*⁹⁹, care împărtășesc cu digimodernismul variabilele hegemonice ale mediului digital și ale hipertextualității.

Într-o distincție pertinentă, Kirby plasează originile etimologice ale “digimodernismului” în jocul de cuvinte dintre *digit*, *digital* și *modernism* sugerând *ab initio* ideea de modernism reevaluată într-un mediu diferit, într-o manieră transcodabilă în sensul oferit de paradigma lui Marshall Mc Luhan¹⁰⁰, care integrează mediul și conținutul pentru a genera o forță de diferențiere mai accentuată a rezultantei lor, repercutată proporțional în intensitatea actualizărilor intensive și în cea a proceselor de individuare.

Una din provocările postmoderne rezidă, după Lyotard, în absența teoriilor de agenție¹⁰¹ și, în consecință, a dispariției metanarativelor moderniste, pornind de la pozitivismul științific către psihanaliză și marxism, înlocuite acum de colonizarea intensivă a ființei cu stimularea capitalistă imediată a consumerismului de dragul consumerismului, pentru satisfacția pulsională a acomodării cât mai actualizate. Persistența nevoii de metanarativă a generat pe de o parte indiferența, apatia față de

⁹⁸ Alan Kirby, *op. cit.*, 2009, p. 2.

⁹⁹ *Determinismul tehnologic* este definit drept abordarea teoretică ce identifică tehnologia și progresele sale ca elemente cauzale ale proceselor de schimbare socială, după David Croteau & William Hoynes, *Media Society: Industries, Images and Audiences*, 3rd edition, Pine Forge Press, Thousand Oaks 2003, pp. 305–306.

¹⁰⁰ Marshall McLuhan, Eric McLuhan, *Laws of Media: The New Science*, Toronto University Press, Canada, 1988, pp. 28-70.

¹⁰¹ J. F. Lyotard, *op. cit.*, 1979, p. 40.

cunoașterea universalizantă, urmată de asumarea ei fragmentată, conformă hedonismului și, pe de altă parte, activismul individului în restituirea unui sistem de integrare a subsistemelor într-un multiplu identitar, cu alte cuvinte de realizare a trans-individuării. Absența teoriilor integrative capabile să raționalizeze și să universalizeze preceptele vizând cunoașterea minții umane sau să formuleze paradigme implementabile socio-politic care să omogenizeze societatea într-un colectiv organizat și funcțional în mod ideal se corelează cu asumarea *schizospasmiei* ca factor al dez-individuării și alienării.

Prin dimensiunea protetică, de suplimentare, oferită de dispozitivele digitale și imersiunea în Noua Media are loc un proces de transfer al agenției într-un alt plan al operaționalizării care devine subjugată dictaturii tehnologice. O operă de artă digimodernă există exclusiv ca individuație în proces a *obiectului tehnologic* ghidat prin interacțiunea și voința umană, care acceptă de bunăvoie să i se supună. De pildă, dacă nu dorim un feedback negativ la o poză postată pe un site de socializare, la o piesă muzicală pe un player încorporat sau la un text postat pe un blog, putem alege să ștergem comentariile negative, să o înlocuim sau, dimpotrivă, să recomandăm *hyperlink-ul* celor potențial interesați pentru a o promova. În același timp, dacă nu suntem logați online, controlul asupra textului dispăre, neputând împiedica primirea unui mesaj, a unui comentariu critic sau a oricărui tip de feedback decât prin setări pre-existente limitate.

Determinismul tehnologic se fondează circular pe supradeterminarea planului protetic al tehnologiei de către om, subscris ulterior limitelor propriilor exteriorizări mecanice, în sensul pomenit de Neil Postman, potrivit căruia “funcționalitățile sistemului tehnologic sunt determinate de structura tehnologică în sine, cu alte cuvinte, funcția sa este succesivă formei sale”.¹⁰² În virtutea acestei idei, putem asuma butada lui Alan Kirby – “Lumea s-a schimbat și teoria trebuie să se schimbe deodată cu ea”¹⁰³ – ca pe o extensie a viziunii moderniste de unificare trans-narativă și de activare a mai multor parametri comunicaționali care determină o ordonare în lanț a devenirii: în sens mcluhian, maniera în care comunicăm influențează ceea ce comunicăm, ceea ce comunicăm influențează ceea ce suntem, ceea ce suntem influențează, circular, ceea ce comunicăm și cum comunicăm.

¹⁰² Neil Postman, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Vintage Books, New York, 1993, p. 12.

¹⁰³ Alan Kirby, *op. cit.*, 2009, p. 32.

Globalismul sau *unitatea în diversitate* minează platformele de comunicare digitală cu posibilitatea integrării în paradigma conversiei spontane a informației, oricât de străină ar fi de locul și timpul recepției sale, printr-o adevărată funcțional-adaptativă la nevoile unui moment dat. De pildă, pentru a citi și a înțelege un text într-o limbă străină, ajunge să activăm opțiunea unui software de traducere și automat vom avea o idee, chiar dacă limitată de performanțele acestuia, despre ceea ce se comunică. În cazul în care asumăm digimodernismul ca pe o continuare firească a postmodernismului, putem observa cum acesta amplifică condiția sa rezidual hiper-reală și menține fragmentarea și schizotropia postmodernă la grade avansate de redare și reproducere, conferindu-i medierea necesară prin obiectivarea a ceea ce Deleuze denumesc *agenție / agencement*¹⁰⁴ și Katherine Hayles *intermediation / intermediere*¹⁰⁵, concepte asupra cărora vom reveni în capi-tolele următoare.

Digimodernismul continuă testamentul postmodern prin organizarea materiei ajustată dinamicii proceselor informaționale, deplasând atenția de la ceea ce este informația la cum se propagă, la cum se obiectivează și se subiectivează. Ideea devine aproape automat asimilată de o intenționalitate concretă, care tinde să maximizeze parametrii ergonomici ai punerii în act, în comparație cu intenționalitatea abstractă a gândirii reflexive. Interfețele computerului simulează, după preferință, cadrul natural, fenomenal, temporal al Ideii, înlesnind prin aceasta punerea și menținerea ei în act ca o veritabilă *entelehie* aristotelică. Digimodernismul transformă devenirea într-o adevărată goană după prezentul continuu, prin actualizări frecvente ale pulsionilor libidinale, ale gratificațiilor imediate și ale inserției platformei trans-individuante prin disponibilitatea amplă a acomodărilor, teoretizată de Borgmann în *paradigma dispozitivelor*¹⁰⁶.

Trans-individuarea, ca soluție oferită de sistemele tehnologice de transformare a individului în obiect tehnic, în acord cu ceea ce am descris anterior ca și cult al autoreplicii, se realizează prin amplificarea și hegemonia progresivă a capitalismului libidinal care garantează indivi-duarea prin racordarea la sistemul de oferte al celor mai recente dispozitive

¹⁰⁴ Gilles Deleuze, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1977, p. 65.

¹⁰⁵ Katherine Hayles, *Intermediation: The pursuit of a Vision*, în *New Literary History*, Vol. 38, No. 1/ 2007, University of Virginia Press, online: <http://newliteraryhistory.org/articles/38-1-hayles.pdf>

¹⁰⁶ Albert Borgmann, *op. cit.*, 1987, pp. 41-210.

de acomodare și confort . Societatea de risc a malaxorului capitalist este minată de imperativul acțiunii cu orice preț. Postmodernismul în ultima sa fază a extins la nivel funcțional banalizarea și vacuitatea produsului cultural, disponibilizarea lui până la cotele unde declinul devenea inevitabil: după Kirby, ”epoca pseudomodernă a fost până acum un deșert cultural”¹⁰⁷ . Deși exemplele propuse de britanic nu sunt relevante pentru întreaga gamă a manifestărilor și produselor ultimelor două decenii, sincrone cu așa zisa perioadă de declin postmodern, statutul culturii a devenit mai devalorizat, dar și proporțional de deschis, printr-o democratizare și liberalizare amplificată, care a conectat funcțional relațiile dintre elementele sale constitutive. Toate clasele sociale cu acces la Internet pot beneficia de șansa explorării culturilor și subculturilor cu care au afinitate, pot crea rețele informaționale de utilizare și distribuire creativă a acestora, într-un evident confuzionism axiologic care oferă însă filosofiei, științelor tehnologiei și artei un câmp de intersecție a fenomenelor culturale în eterogenitatea manifestărilor sale. Perspectivile reunite alcătuiesc un fel de recensământ al sistemelor și subsistemelor axiologice, care pot fi observate prin trans-parența dispunerii lor în Noua Media mai clar ca niciodată, tocmai prin nuanțarea oferită de dimensiunea participativă a întregului sistem.

1.6. Funcțiile mediului digital în paradigma digimodernă

Pentru a concluziona considerațiile referitoare la funcționalitatea diferențială a digimodernismului, propunem o clasificare a acesteia, pe criteriile impactului asupra individului:

1) *funcția de instrumentalizare și determinare*: mediul digital se constituie ca molecularizare a relațiilor interumane prin intermediul tehnologiei, fiind instrumentat și în egală măsură condiționat de accesibilitatea acesteia și a facilităților oferite. Determinismul media, asumat de teoreticieni precum Marshall McLuhan și Harold Innis, se referă tocmai la abilitatea Noii Media de a schimba societatea.

McLuhan identifică patru tipuri de efecte ale tehnologiei asupra omului, care îi influențează și modifică comportamentul după ce acesta interacționează cu ele¹⁰⁸:

¹⁰⁷ Alan Kirby, *op. cit.*, 2006, online:<http://www.philosophynow.org/issue58/58kirby.htm>.

¹⁰⁸ Marshall McLuhan, Eric McLuhan, *op. cit.*, 1988, pp. 28-70.

– *recuperarea*: tot ceea ce e nou conține elemente pre-existente în sfera culturii; recuperarea presupune transferul operațional de cadru: de pildă, pentru a rămâne fideli exemplelor lui McLuhan, radio-ul aduce cuvântul vorbit în prim plan;

– *îmbunătățirea*: noile condiții se caracterizează prin performanțe superioare, optimizate: radio-ul vehiculează muzica, de pildă, prin unde și o face ușor accesibilă;

– *învechirea*: noile cadre operaționalizante anulează relevanța celor vechi: radioul reduce importanța presei scrise și a vizualului, după cum Internetul reduce importanța televiziunii, cinematografele etc;

– *inversarea*: constă în tendința omului de a explora și utiliza noul mediu până în momentul când îi descoperă neajunsurile și, ca urmare, ciclul se reia: radio-ul se transformă în televiziune, televiziunea tradițională într-una digitală, accesibilă prin Internet ș.a.m.d.

2) *Funcția de diferențiere ontologică*: mediul digital creează alternative la real, devine natură secundă a operațiilor umane, o platformă cu potențial combinatoric, ontogenetic. Ontogeneza presupune moduri distincte de entelehie a ființei raportată la diada online-offline, natură și artificiu, profund corelată, după cum vom dezvolta în capitolele următoare, cu distincția filosofică spinoziană între *natura naturata* și *natura naturans*¹⁰⁹ și cea deleuziană între *actual* și *virtual*. Asistăm astăzi la un praxis digimodern combinat ce implică, pe de o parte, *nativii digitali*—cei care au debutat și au activat utilizând exclusiv mijloace digitale— și, pe de altă parte, *imigranții digitali*, cei care au migrat de la un teritoriu al practicii reale, la cel mixt, hiper-real¹¹⁰.

3) *Funcția de modelare cultural-axiologică reversă*: Alan Kirby consideră că mediul digital are un impact suficient de penetrant pentru a oferi o viziune integrată a culturii contemporane, într-un sens raliat la viziunea lui Frederic Jameson, potrivit căruia restaurarea unei norme de

¹⁰⁹ *Natura naturans*: natura activă, immanentă, existentă în om și în legile sale, *Natura naturata* – “natura naturizată”, pasivă, transcendentă, asumată ca desfășurare necesară a ordinii divine, imposibil de conceput fără existența lui Dumnezeu (după Online Stanford Encyclopedia of Philosophy: <http://plato.stanford.edu/entries/spinoza/>)

¹¹⁰ Marc Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, în “On the Horizon”, MCB University Press, Vol. 9, No. 5, october 2001, online: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-20part1.pdf>

cultură sistematică¹¹¹, dominantă, opusă diferenț ei aleatoare și eterogenului este misiunea *post- postmodernității*: “forța dominantă a câmpului cultural este acum diferită– ceea ce obișnuia să fie postmodern devine azi digimodern”¹¹².

Dacă până la postmodernism, fetișul autorului era aproape o regulă cultural nescrisă, în postmodernism s-a produs discretizarea și relativizarea consistenței sale pentru ca în digimodernism, *cultura participativă* (Jenkins)¹¹³ și cea *contributivă* (Stiegler)¹¹⁴ să desemneze receptorul ca stăpân al narativelor. Cultura participativ-contributivă permite organizarea narativă într-un sens asemănător emisiunilor gen American Idol sau a filmelor cu final neașteptat, hotărât de public.

4) *Funcția de condiționare gnoseologică*: mediul digital permite sistematizarea extinsă a cunoașterii exclusiv integrate domeniului codului. Prin procedeul transducției, procesul individuării specifice își demarchează concret tranzițiile de fază: trecerea de la abstractul conceptului la realizarea sa este mult facilitată, alături de tranziția de la oralizarea și literaturizarea culturii la (hiper)textualizarea ei. Mai mult, cei care refuză normele trans-individuante ale racordării la rețea ră mâin limitate la o stare mult inferioară din punct de vedere al acumulării și gestionării cunoașterii față de cei care o utilizează conform principiului formulat de Ralph Schroeder: “utilizatorii nu consumă pasiv tehnologia, ci o transformă activ”¹¹⁵.

5) *Funcția recreativă, de divertisment*:

Mediul digital implică fragilizarea granițelor între public și privat, între practica culturală serioasă și cea de loisir, între procesul de incubare, de grijă a elaborării și tentația nestăvilită de exteriorizare cât mai rapidă a sa. Acestea sunt efecte ale unei lumi în care problema libertății civile nu este neapărat cea a prezentării informației de divertisment, după cum

¹¹¹ Frederic Jameson, *Postmodernism or the cultural logic of late Capitalism*, Verso, London, 1991, p. 6.

¹¹² Alan Kirby, *op.cit*, 2006, online: <http://www.philosophynow.org/issue58/58kirby.htm>.

¹¹³ Richard Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, 2009, p. 2.

¹¹⁴ Bernard Stiegler, *Die Aufklärung in the Age of Philosophical Engineering*, 2009, keynote paper online: <http://www2012.org/documents/Stiegler-www2012-keynote.pdf>

¹¹⁵ Ralph Schroeder, *Rethinking Science, Technology, and Social Change*, Stanford University Press, California, 2007, p. 16.

identifică Neil Postman, ci faptul că “toată informația tinde să devină prezentată ca divertisment”¹¹⁶, stimulând prin promisiunea gratificării imediate și prin activarea dorinței anticipatorii transformarea oricărui bun cultural într-un produs de consum. Prin stimularea tendinței de valorizare hedonistă generalizată a “triviei bizare și neimportante”¹¹⁷, a perifericului și a seducției de aparență în favoarea manifestărilor profunde, intelectuale și elaborate, se produce în fapt o multiplicizare mascată de tip capitalisto-consumerist a ceea ce constituie în fapt alegerea limitată a unui real mai mult sau mai puțin identic cu ceea ce pretinde că este.

6) *Funcția de pionierat transliminal:*

În cele mai radicale asumări teoretice actuale, mediul digital oferă o potențială punte către transumanizare, către ontologizarea unui sistem de organizare superioară prin ceea ce Francis Heylighen denumea *tranziție metasistemică* sau *tranziție evoluționară majoră*¹¹⁸ care, în calitate sa de subcategorie epistemică a determinismului tehnologic, să medieze prin diatriba digimodernă inserțiile culturale, nu neapărat prin abandonul subiectivizării autonome, ci prin extensia protetică a prerogativelor sale în domeniul postumanului. E suficient să ne gândim la impactul muzicii electro-futuriste, pionierate de trupa germană Kraftwerk și mecanologia lor cibernetică avansată la rang de artă-manifest până la controversatul compozitor, autor și personalitate a Internetului Dr. Steel și armata sa de soldați de jucărie, care “gardează” demersul său specific de simbioză multimedia¹¹⁹ pentru a construi un “playland”, o țară utopică a jocului, accesoriată cu dispozitive ciberneticе și nano-tehnologice sofisticate. Dr. Steel este un exemplu ilustrativ de muzician deopotrivă postmodern și digimodern, revendicat de viziunea postmodernă prin eterogenitatea stilistică a discursului său, ce melanjează electronica cu tendințele industriale, noise, citări de muzică folk europeană, clasică și

¹¹⁶ Neil Postman, *Amusing ourselves to death*, Penguin Editions, New York, 1985, p. 89.

¹¹⁷ Glen Creeber, *Theorizing New Media*, în *Digital Cultures Understanding*, edited by Glen Creeber & Royston Martin, McGraw-Hill Open University Press, New York, 2009, versiune online: <http://www.scribd.com/doc/62556236/Creeber-Digital-Cultures-Understanding-New-Media>, pp. 20-21.

¹¹⁸ Francis Heylighen, *(Meta)systems as Constraints on Variation: a classification and natural history of metasystem transitions*, *World Futures: the Journal of General Evolution* 45, 1995, pp. 59-85.

¹¹⁹ Dr. Steel, *Multi-Media Symbiosis and the Evolution of Electronic Life*, *Paranoia: The Conspiracy Reader*, Issue 38 /2005.

jazz, precum și cu ritmuri de hip-hop, acorduri de șansonetă și inflexiuni de operă¹²⁰, susținute de o tematică lirico-vizuală de tip *cyber* și *steampunk*, promovată printr-un activism sinergic pe Internet, printr-un cult autoparodic al personalității, și de cea digimodernă, prin narativa militantă a singularității tečno-progresiste (“The Singularity”¹²¹) asumată ca triumf al postumanismului.

¹²⁰ Audio Drome Review: *Dr. Steel*, Rue Morgue Magazine, issue 42, November/December 2004.

¹²¹ “The Singularity”, piesa de închidere a albumului “People of earth”, 2008, World Domnation records, online: <http://www.discogs.com/Dr-Steel-People-Of-Earth/release/1470926>

CAPITOLUL 2.

CONSIDERAȚII FILOSOFICE ASUPRA NATURII ȘI ORGANIZĂRII MATERIEI SONORE DIGITAL-VIRTUALE

“Nimeni nu vrea să fie un zero. Toți vor să fie numărul 1”.

(Laurie Anderson)

“O persoană este hardware plus software”.

(Rudy Rucker)

2.1. Digitalizare și procesarea artificial-inteligentă a datelor

Vom începe prin a defini procesul digitalizării, puntea de legătură între reificarea inteligenței și competența atribuită tehnologiei de a soluționa anumite probleme ale individului. Dacă, după Walker, versiunile primare ale dezvoltării competențelor cognitive ale computerelor își adaptau metodele în linie de acord cu pozitivismul științific tradițional, bazele culturii “artificialului” au devenit funcționale în spațiul artei ca o formă de anarhism antipozitivist, asemuită poziției artiștilor de avangardă: “arta momentului este mai avansată, mai radicală, mai extremă decât orice altă artă a timpului prezent”¹²².

O asemenea condiție a instituit premisele teoriei determinismului tehnologic, care promovează construirea unor modele experimentale, prin implementarea activă a utilizatorului. Astăzi, fenomenul digitalizării se instituie în spațiul median al percepției sale ca extensie protetică a individului care utilizează simboluri, coduri și construiește modele algoritmice de soluționare a problemelor și de expresie umană, la granița dintre realitate și hiper-realitate, dintre proiectarea materiei existente într-un cadru nou – prin procesarea datelor – și crearea experimentală a unor modele virtual-digitale, în sensul dorit de Marvin Minsky, care descria

¹²² John A. Walker, *Glossary of Art, Architecture and Design since 1945*, Clive Bingley, London, 1973, p. 21.

crearea inteligenței artificiale drept “o încercare de a construi mașini inteligente fără nici o tentație de a realiza sistemul simplu, biologic sau umanoid”¹²³.

Colin Beardon realizează o paralelă între tendințele moderniste de *organizare a datelor* în sisteme digitale prin manierele algoritmice de codare și procesare și *inteligenta artificială*, desemnând abilitatea lor de a fi inerent organizate și structurate, într-o sinteză reprodusă în tabelul de mai jos¹²⁴:

<i>Procesarea datelor</i>	<i>Inteligenta artificială</i>
Discipline autonome	Interdisciplinar
Cadru preexistent	Cadru creat
Prezintă fapte	Caută fapte
Informație	Gând
Dovadă	Analogie
Referențială	Metaforică
Determinată	Nedeterminată
Acontextuală	Contextuală

***Tabelul 2. Distincții între procesarea datelor
și activarea inteligenței artificiale***

Procesarea datelor are la bază câteva principii sistematizate de Beardon¹²⁵:

1. Datele sunt precum *atomii logici*, reprezintă direct lucruri din lumea reală: reprezintă “idei, obiecte, condiții sau situații”¹²⁶ și pot “descrie evenimente și entități”¹²⁷.

¹²³ Marvin Minsky, *Semantic Information Processing*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1968, p. 61.

¹²⁴ Colin Beardon, *Computers, postmodernism and the culture of the artificial*, AI & Society no. 8, Journal of Knowledge, Culture and Communication, Springer Editions, NY, 1994, versiune online: <http://www.cs.waikato.ac.nz/oldcontent/cbeardon/papers/9401.html>, p. 2.

¹²⁵ *ibidem*.

¹²⁶ *ibidem*, apud R.R.Arnold, H.C.Hill, & A.V Nichols, *Modern Data Processin*, John Wiley, Santa Barbara, 1978.

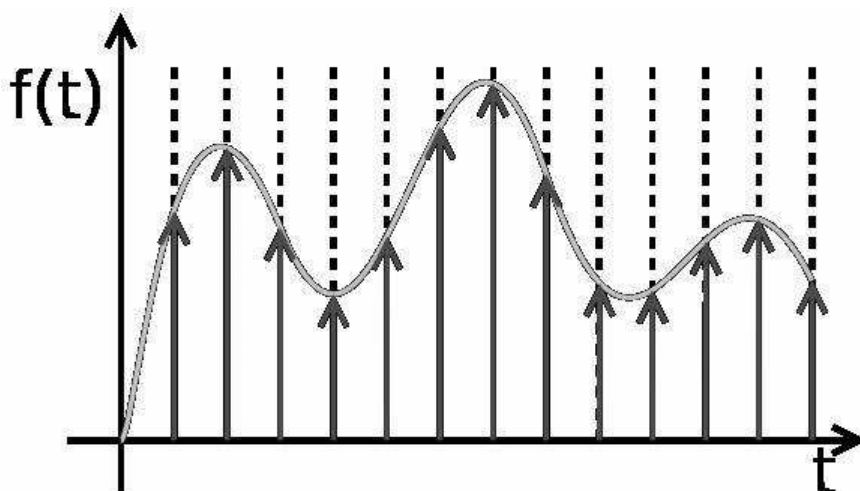
¹²⁷ *ibidem*, apud R.J. Verzello, *Data Processing: systems and concepts*, McGraw-Hill, London, 1982, p.14.

2. Datele trebuie reprezentate omogen, prin orice seturi de caractere specifice criptării binare și comunicate prin “diverse tipuri de simboluri”¹²⁸.

3. Informația este cuantificată ca o procesare a datelor organizate sistematic: conform principiilor pozitivistice ale cunoașterii științifice dobândite prin ordonarea faptelor observabile¹²⁹, procesarea datelor se configurează în materie organizată și are capacitatea virtualizării întregii materii potențial organizabile: “Faptele neorganizate sau datele neprocesate sunt transformate într-o formă aranjată, ordonată, utilizabilă, denumită informație”¹³⁰.

Procesul acestei transformări se numește *digitizare* și se desfășoară în două etape:

- *Discretizarea*: presupune lectura unui semnal analog la o frecvență constantă și fragmentarea valorii semnalului la un anumit punct;
- *Cuantizarea*: sample-urile, fragmentele izolate, sunt reintegrate într-un set fix de numere, denumite *integri*.



**Figura 1. Fragment din unda unui semnal sonor:
timp, discret, valori continue.**

¹²⁸ *ibidem*.

¹²⁹ Leszek Kolakowski, *Positivist philosophy: from Hume to the Vienna Circle*, Penguin Books, Harmondsworth, 1987, p. 15.

¹³⁰ Colin Beardon, *op. cit.*, 1994, apud J. Frates & W. Moldrup, *Computers and Life: an integrative approach*, Prentice-Hall, New Jersey, 1983, p. 10.

Integritatea funcționează pentru a regla valoarea realității din hiper-real, gradul ei de acuitate intensivă în directă proporționalitate cu forța colonizării senzorio-perceptive. Nicholas Negroponte denumea acest rit de conversie *devenirea digitală*, referindu-se tocmai la înlocuirea “manipulării atomilor”, specific analogă, cu “managementul biților”¹³¹, specific digitală, proclamând situația din urmă drept *ultima mare tranziție a modernității*, în limitele paradoxului exprimat de Milton Babbitt: “Computerul spune doar ceea ce nu poate face, nu spune ceea ce poate”¹³².

Din perspectiva determinismului tehnologic, limitele expresiei umane sunt limitele tehnologiei pe care o avem la dispoziție, astfel încât molecularizarea și emergența structurii procesuale a datelor definește deja regimul inteligenței reificate a mașinii prin corespondență cu activitatea de explorare a inteligenței vii, umane. Artificiul presupune și o estetizare a experienței utilitar-funcționale, o extensie operativă a simbolului ca *icon*, *sunet* sau ca ambele simultan. Această interfață sinestezică a dublat seducția ideii că sistemul de semne arbitrar ale procesării prin biți poate conduce la adevărată cunoaștere și la imanentizarea ei consecutivă în forma de adjuvant de ordin secund al “controlului lumii reale cu sau fără intervenție umană”¹³³.

Lev Manovich extrage cinci caracteristici vizând organizarea computerizată a materiei:

- *Reprezentare numerică*, pe baza unor logaritmi binari de tipul 0 și 1;
- *Modularitate sau molecularizare*, definită de principiul asamblării unor particule mai largi din altele mai mici;
- *Automatizare*;
- *Variabilitate*;
- *Transcodare*, reprezentând raporturile dintre universul digital și experiența cotidiană¹³⁴.

¹³¹ Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Knopf, New York, 1995, pp. 1-2, versiune online: <http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/ch01c01.htm>

¹³² Stephen Dembski, Andrew Mead & Joseph Strauss, *The Collected Essays of Milton Babbitt* - “The composer as a Specialist”, Princeton University Press, New Jersey, 2003, pp. 48-54.

¹³³ Colin Beardon, *op. cit.*, 1994, online: <http://www.cs.waikato.ac.nz/oldcontent/cbeardon/papers/9401.html>

¹³⁴ Lev Manovich, *The language of New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001, pp.49-63, versiune electronică la: http://www.manovich.net/LNM/lnm_toc.html

Filosoful și matematicianul Rudy Rucker intuia încă din 1987 ultima caracteristică menționată de Manovich, condensată în sintagma de *spațiu factic*, care se dorește a fi un model al realității derivat din cel schroedengerian, al existenței condiționate de intervenția perceptuală a divers ilor observatori. Lumea, după Rucker, este un model atomizat –un *loop*– desfășurat în acest spațiu factic, după anumite reguli:

- ea poate fi descompusă și recompusă în biți digitali, fiecare bit fiind la rândul său generat din alți biți mai mici;
- acești biți formează un model fractalic în spațiul factic;
- modelul (sau *loop*-ul) are proprietățile unui automaton celular;
- prin analogie, deși lumea începe simplu, transcodarea sa computațională este ireductibil complexă, funcționând multiscalar și multidimensional¹³⁵.

Anumite teorii ale organizării informaționale pornesc de la premisa că sistemele complexe sunt structuri care creează ordine internă consumând energie în schimbul unei reducții locale de entropie¹³⁶. Acestea modelează mintea într-un epifenomen abstract capabil de a induce o forță de entropie locală, care prin efect de sinergie și acțiune convergentă realității are repercursiuni contingente în mai multe minți, producând un fenomen amplificat, regăsit în ideea de *noosferă*¹³⁷. Același proces se reversibilizează prin relația de suplimentare reciprocă a individului cu computerul, pentru că presupune interacțiunea a două forme de existență a materiei organizate complex, *omul* și *dispozitivul tehnologic*: în viziunea adepților lui Prigogine, odată ce ordinea crește în sistemele organismelor vii, gradul de abstracție din aceleași sisteme crește proporțional, făcând necesară amplificarea structurii de stocare și dinamizare a informației la nivel contingent în ambele cazuri. Acestea sunt premisele *emergentismului*, pe care le regăsim asociate sintagmei de *creier global*, formulată în 1982 de Peter Russell, inițial ca metaforă la complexismul spațiului factic ruckerian, format din oameni și tehnologiile comunicativ-informaționale prin care ei relaționează, într-un deziderat de

¹³⁵ Rudy Rucker, *Mind Tools*, Houghton Mifflin, Boston, 1987, pp. 24-46.

¹³⁶ Ilya Prigogine, *The challenge of complexity*, în vol. "Self-organization and dissipative structures", University of Texas Press, 1982, pp. 3-38.

¹³⁷ *Noosferă* (gr. *Nous* – minte, *Sphaira*-sferă), analogie lexicală la atmosferă și biosferă, cu referință la sfera întregii conștiințe și activități mentale a umanității (după <http://www.merriam-webster.com/dictionary/noosphere>)

conectare la o singură structură de procesare a datelor și a informației¹³⁸. Prin excelență, Internetul este aplicația directă ce avea, după un deceniu, să realizeze acest deziderat și să-l facă accesibil majorității indivizilor.

2.2. Digitalizare și materializare în creația muzicală virtual

“Tehnica precede arta. Dar o epocă dictează tehnicii ritmul său și îi permite să avanseze. Noi ne rezervăm doar conjuncturile”.
(Eric Rohmer)

Leopold Stokowski prevedea încă din 1930 că “se anunță o epocă în care muzicianul compozitor va putea să creeze exprimându-se direct prin sunete – nu pe hârtie”¹³⁹, într-un mod pe deplin întemeiat, dacă ne gândim că, 23 de ani mai târziu, prima operă muzicală integral electronică se năștea sub titlul de *Gesang der Junglinge*, semnată de Karlheinz Stockhausen. În 1957, Lejaren Hiller și Leonard Isaacson prezenta suita *Iliaca* pentru computer și cvartet de coarde, unde toate regulile de contrapunct au fost traduse într-un demers de procesare mimetică integral coordonat de inteligența artificială¹⁴⁰.

Trecerea de la sunetul generat de instrumente acustice la fenomenul muzicii înregistrate direct digital are ca punct originar tendința de a explora interioritatea sunetului, atomizarea lui în microintervale și, o dată cu rafinarea mijloacelor de cunoaștere și aplicație științifică, diseminarea sa pe diverse suporturi media pentru a fi folosit ca atom al compoziției individuale. De la utilizarea productivă completă, precum în muzica electronică “pură”, la suplimentarea detaliată a aranjamentelor specifice compozițiilor electro-acustice, computerul servește imaginației umane cu ansamblul său de accesorii software destinate maximizării performanței și minimalizării efortului de utilizare, deblocând explorarea creativă chiar și la utilizatorii naivi. Proliferarea modelelor create prin

¹³⁸ Peter Russell, *The Global Brain: The Awakening Earth in a New Century*, Floris Books, Edinburgh, 2008, pp. 4-16.

¹³⁹ Lorin Jalba, *Muzica electro-acustică: tehnologie și creație*, teză de doctorat, Universitatea de Arte George Enescu, Iași, 2010, online: http://www.arteiasi.ro/universitate/other/DR_LorinJALBA_RO.pdf, p. 9.

¹⁴⁰ Lejaren Hiller, Leonard Isaacson, *Iliac suite for string quartet*, detalii online: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/282904/Iliac-Suite-for-String-Quartet>

secvențializare și manipulare a iconurilor sonore și ale loop-urilor au amplificat importanța sunetului ca potențial obiectiv al manipulării de sinteză și au deplasat în plan secund explorarea posibilităților sale sintactice, de combinatorică melodică sau armonică.

Astăzi, PC-urile servesc ca acomodare extinsă la multe aplicații muzicale, datorate, după Peter Manning, performanței crescute a trei parametri fundamentali care vizează termenii operativi ai contextului actualizat tehnologic și suporturile hardware. Aceștia sunt:

- unitatea centrală de procesare;
- memoria de procesare disponibilă, de care depinde dezvoltarea aplicațiilor de software;
- capacitatea și accesibilitatea dispozitivelor de interfață de stocare a informației.

Inițial, majoritatea sarcinilor computerizate erau procesate în serie, ceea ce făcea ca cele complex stratificate să dureze considerabil mai mult până la realizare. Sinteza digitală și nivelul de procesare granulată a sunetelor erau tratate ca secundare și de aceea focalizarea pe dezvoltarea lor impunea limite și amânări invariabile la posibilitățile funcționale¹⁴¹. În consecință, din punct de vedere al programării muzicale, s-a făcut apel în epoca timpurie a muzicii electronice la ceea ce Manning denumește “programare asamblată”,¹⁴² care utiliza forme simple de memorie, codificând semnalele sonore cu mari riscuri de eroare și presupunând în consecință o implicare sporită din partea compozitorului pentru a le reduce. Peter Manning citează *Computer Cantata*¹⁴³, lucrare compusă de Lejaren Hiller în colaborare cu Robert Baker ca piesă de pionierat, alături de *Gesang der Jungelied* a lui Stockhausen, care a utilizat sunete generate de computer, dar mixate cu elemente acustice naturale – vocea sopranei – și elemente electronice tradiționale. În această lucrare, identificăm o primă formă a remix-ului și a sampling-ului prin manipulare sonoră, având în vedere că anumite părți din ea derivă din distribuirea tonurilor

¹⁴¹ Peter Manning, *Electronic and Computer Music*, Oxford University Press, UK, 2004, p. 184.

¹⁴² In original “assembly programming”, *ibidem*.

¹⁴³ Lejaren Hiller, Robert Baker, *Computer Cantata for soprano, ensemble and computer sounds*, New World Records, NY, 1963, analiza și prezentare online: <http://www.newworldrecords.org/uploads/filecLEfu.pdf>

extrase dintr-un scurt fragment din *Three Places in New England*, lucrarea lui Charles Ives¹⁴⁴.

Tot Hiller, în colaborare cu John Cage, a creat *HPSCHD* (1967-1969), o compoziție pentru clavecin și până la 51 de benzi magnetice, care consta în extrase din lucrări de Mozart, Beethoven, Busoni, Schumann, Chopin, Schoenberg, dar și din Cage și Hiller înșiși, interpretate de 1 până la 7 clavecine, aleatorizate prin *tehnica hazardului*, dezvoltată de Cage prin adaptarea unor hexagrame utilizate la divinație în celebra carte – oracol *I Ching*. Partea computerizată implica un aport direct al ascultătorului, capabil să moduleze volumul și să egalizeze modulațiile frecvențiale prin acțiune în timp real asupra sistemului audio de redare. Programă rile informatice suplimentare au fost realizate de Max Matthews, aranjate ulterior de Hiller prin secvențializare, repetiție, rezultatul final fiind un complex sonor apropiat muzicii de cameră, de o originalitate frapantă, descris în termeni foarte delezuzieni de Cage: “o dezorganizare rezultată din acumularea organizărilor care se diferențiază extrem de fin”¹⁴⁵. *HPSCHD* a avut premiera pe 16 mai 1969, în campusul Universității din Illinois, cu o audiență de 6000 de spectatori, încurajați să circule și să experimenteze sunetul din diverse unghiuri. Echipamentul a comasat 7 amplificatoare, 208 benzi magnetice generate de computer, 52 de proiectoare fotografice, 8 proiectoare de filme, 40 de filme, un ecran rotund și mai multe ecrane rectangulare dispuse în jurul său¹⁴⁶.

Dominique și Jean-Yves Bosseu sintetizează următoarele caracteristici ale muzicii create pe computer, aplicabile și astăzi în contextul perfecționării mijloacelor de captare, prelucrare și redare a sunetului menționate mai sus:

- livrarea rapidă a rezultatelor într-un mimesis compact, imediat, făcând opțională notația tradițională;
- introducerea și decodificarea directă a unei partituri prin sistemele de procesare inteligentă a datelor;
- furnizarea în timp real a produsului sonor obținut prin tehnologiile de interfață MIDI care permit calcularea undei pe baza decodării

¹⁴⁴ Peter Manning, *op. cit.*, 2004, pp. 201-202.

¹⁴⁵ Lejaren Hiller, John Cage, *HPSCHD*, 1967-1969, descriere online: <http://www.allmusic.com/work/hpschd-for-up-to-7-harpsichords--up-to-51-tapes-collaboration-with-lejaren-hiller-c207742/description>

¹⁴⁶ *ibidem*.

numerice a structurii fizice a emisiei sonore în funcție de specificările duratei, intensității și frecvenței sale.

– permite crearea, stocarea, manipularea și modificarea funcției temporale, precum și sintetizarea completă, analogă sau digitală, a sunetului prin diverse moduri de prelucrare¹⁴⁷.

Tehnicile de prelucrare eșafodează sursele materiei electronice temporale (prin *spectre canalizate*, continue și arbitrare), după înălțime (pe principiile sintezei efectuate deja de instrumente precum *melochordul*, *claviolina*, *trautoniul*, *hellertion-ul* sau *undele Martenot*), după timbru (metamorfoza timbrală realizată prin *procesare de semnal*) sau formă (prin modulate de tipul *Sonovox*, *Therevox* etc.)¹⁴⁸, organizându-le în planul biților prin particularizarea unor atribute specifice, adesea analoge interpretării umane. De exemplu, intensitatea atacului pe corzi este simulată prin activarea unor opțiuni de *fade in* pentru a sugera un crescendo sau de *fade out* pentru a sugera diminuarea sau este realizată prin plasarea accentilor pe anumite note, acțiune posibilă în diverse tipuri de programe digitale de scriitură precum *Finale*, *Sibelius* etc.

Identificăm, prin completarea liniei sugerate de Abraham Moles¹⁴⁹, câteva din atributele materiei sonore electronice, valabile în mare parte și în cazul prelucrării digitale:

– *permanența*: materia muzicală înregistrată electronic va subzista timpului, devenind obiect sau fenomen sonor concret, aidoma picturilor, construcțiilor sau ceramicii. Atributele figurative ale muzicii exprimate în partituri devin opționale și țin de meticulozitatea și fantezia creatorului. Tehnologia apare, după Moles, ca un “garant al eternității”¹⁵⁰, fiind singura responsabilă în redarea *forme reale* a expresiei artistice, fără recursul la executantul uman, mereu supus deviației și bias-ului hermeneutic.

¹⁴⁷ Dominique et Jean-Yves Bosseu, *Révolutions musicales: la musique contemporaine depuis 1945*, Le Sycomore, Paris, 1979, p. 183.

¹⁴⁸ Herbert Eimert, *Musique électronique*, în “La Revue Musicale: Vers une musique expérimentale”, no. 236, Richard -Masse, Paris, 1961, pp. 45-49.

¹⁴⁹ Abraham A. Moles, *Instrumentation électronique et musiques expérimentales*, în “La Revue Musicale: Musique concrète électronique exotique”, no. 244, Richard-Masse, Paris, 1959, pp. 40-49.

¹⁵⁰ *ibidem*.

– *reproductivitatea*: este condiția funcțională a existenței obiectului sonor, care îl diferențiază de o simplă corespondență spațio-temporală actualizată într-un *hic et nunc* arbitrar.

– *iconicitatea*: realizată prin *oscilogramă*, forma-undă a corpului sonor este rezultanta grafică a intersecției undă-câmp și spațiu-timp, care iconicizează figurativ *epoche-ul*¹⁵¹ experienței acusmatice pure. Oscilograma asigură reprezentarea grafică a parametrilor fizici care au menirea de a conecta factorii *intermedia* cu cei *intramedia*, prin monitorizarea raportului de input-output, adică ceea ce aude tehnicianul și ceea ce își dorește să audă, când finalizează editarea și o stochează în memoria computerului sau pe orice tip de suport extern de interfață cu acesta. Oscilograma este un icon de retenție a procesualității dinamice a evoluției sonore.

– *divizibilitatea*: aparatura digitală de creare și înregistrare a muzicii direct pe suportul hardware aferent PC-ului oferă avantajul divizării metodice și a manipulării infinite a materialului sonor, cu potențialitatea reunirii sale imediate și reintegrării sub alt raport structural. Cu alte cuvinte, ideile pot fi mereu dinamice în discursul muzical electro-digital și pot fi manifestate în forme diverse, alternative, verificabile ad-hoc. Muzica electronică poate oferi ceea ce Carl Dahlhaus denumea deopotrivă un *opus pulchrum* și un *opus utile*, care contrastează cu idealul de *opus stabile*¹⁵², specific tradiției clasic-romantice deconstruite radical în post și digimodernism.

Materialul sonor este fracturat aprioric de tehnologie, permițând ierarhizarea și reordonarea sa, după dispoziția compozitorului, care beneficiază de “cea mai generală orchestră posibilă”¹⁵³ disponibilă într-un singur loc: computerul.

Identificăm și o serie de limite ale sistemelor operative digitalizate, din punctul de vedere al implicării lor în creația umană:

– *mecanicizarea gestului*: față de instrumentistul real, computerul livrează rezultatele în baza unor algoritmi preciși, ceea ce face dificilă nuanțarea discursului redat prin interpretare, riscând dezavuarea estetică. Muzica electronică, de la avangarda anilor '60 până la glitch-ul, dubstep-

¹⁵¹ *Epoche* (gr. a înceta): termen utilizat în fenomenologia husserliană pentru a denota suspensia căutării active, care “pune între paranteze” orice aparține Ființei esențiale, cf. <http://plato.stanford.edu/entries/husserl/>

¹⁵² Carl Dahlhaus, *Aesthetics of Music*, Cambridge University Press, UK, 1982, p. 11.

¹⁵³ Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux*, Éditions du Seuil, Paris, 1966, p. 118.

ul sau IDM-ul contemporan, a demonstrat că sensibilitatea la estetica mecanicizată a sunetelor de proveniență anorganică poate fi mereu dezvoltată și ajustată.

– *fluctuația fidelității*: contaminarea și degradarea calității de redare sonoră prin conversie și duplicare amenință adesea standardul hiper-real al *sunetului absolut*. În contrapondere, accesoriile regăsite în programe de editare audio precum Adobe Audition, Wave Gold, Audacity etc. sunt mereu perfecționate pentru a restitui regimul clarității și purității înregistrării.

– *eterogenitatea calitativă*: tehnica montajului și a mixajului, mecanica lui *copy-paste* sunt calibrate prin intermediul diverselor programe de creare, redare și transmitere sonoră la diverse grade de dificultate, corespondente gradului de experiență tehnico-muzicală a celui interesat. Copia servește de la simplul melanj al preferințelor personale în mixtape-uri de amatori sau seturi de DJ, la manipulări creative avansate, prin intermixtiune, fuziune alterată, metamorfoză timbrală, realizate în platforme de programare muzicală precum Max/MSP, Simulink, PureData, CSound și orice alt tip de software care servește la apropierea și utilizarea creativă a unor materiale deja disponibile. Considerăm că, potrivit principiului de rezonanță axiologică a materiei, dacă muzica originală care servește prelucrării derivate are o anumită calitate, aceasta va persista, prin transfer genotipic, în orice formă a sa.

2.3. Considerații fenomenologice asupra sunetului digital-virtual

În tradiția husserliană, dubla sarcină a fenomenologiei este să descrie obiectele așa cum ne apar prin medierea unui context cultural și așa cum se instaurează în reprezentarea particulară, conformă cu experiența individuală a subiectului, permițând o autentificare reciprocă atât a realității obiectelor și fenomenelor cât și a conștiinței active în spațiul dintre percepție și acțiune.

Prin observația urmată de travaliul de extracție a sunetului din mediul său placentar, contaminat cu elemente accidentale, compozitorul trebuie, spre deosebire de filosof, să se concentreze pe formă, pe caracterul metaforic al ideii, pe multiplicitatea sa virtuală și nu doar pe esență, pe ceea ce grecii credeau că, prin permanență și imuabilitate, poate exista pe deplin revelat. Seducția formei determină o relație de

examinare concretă a realului și un travaliu de adecvare coerentă în planul conștiinței a caracterelor acestuia.

Compozitorul spectralist Iancu Dumitrescu afirma într-un interviu oferit lui Tim Hodgkinson că, având în vedere instabilitatea parametrilor fizici ai rezonanței deopotrivă interne și externe a unei sonore, cât și a armonicilor complexe, muzicianul contemporan se confruntă cu un proces extrem de laborios de alchimizare deopotrivă a facticului, prin testarea instrumentelor, a posibilităților acustice¹⁵⁴ și a ideaticului, prin imperativul apropierei rezultatelor empirice în numeroase combinații noi, cu scopul de a obține un efect individuat, propriu și a-l nota ulterior cât mai exact pe partitură.

Pentru compozitorul de muzică virtuală, procesul formal de realizare a acestei duble ipostaze înglobează tehnologia informatică ca *spațiu al gestualității ii încorporate*, deopotrivă factică și ideatică. Gestul devine minimalizat, strict funcțional, lipsit de spectaculosul asociat de regulă performativității artistice, reducând fenomenul la nucleul său dur, dezgolit de cadrul fizic al realizării vizibil desfășurate. Este, într-un anume sens, realizarea *epoche-ului* lui Husserl.

Platformele de tip MIDI sau hiper-instrumentele pot include prin interfață digitală și relația gestuală cu obiectul tehnologic, însă mediată digital și, ca atare, diferită de cea reală. Procesarea digitală servește impulsului gestual, fiind o manieră de a catapulta devenirea către orice ancoră senzorială. Putem înțelege aceasta deopotrivă în sens kantian, pe linia raționamentului că ideea e născută din contactul direct, experiențial, cu lucrurile sau din perspectiva husserliană, conform căreia explorăm lucrurile pentru a ne genera ideile, urmând ca, explorând ideile *despre* lucruri, să ne desemnifică automat interacțiunea cu ele. În travaliul mixajului și i montajului cu sunete preexistente, omul nu mai are o relație cu obiectul tehnologic pe care încearcă să îl subiectiveze ci devine agent tehnic al obiectului, prin *activare coextensivă* prin care își delegă ideea obiectiv, pentru ca, mai apoi, să se redefinească și să se autentifice prin imaginea sa exteriorizată. Într-un asemenea proces are loc nașterea obiectului și evenimentului sonor virtual, mediată de ”întâlnire materială a obiectului real și a atributelor materiale ale acestuia cu referenții

¹⁵⁴ Iancu Dumitrescu interviu de Tim Hodgkinson, martie 1997, online: <http://meltingpot.fortunecity.com/utah/549/dumitrescu.hodgkinson.html>

digitali”¹⁵⁵ și, simultan, de întâlnirea cu subiectivitatea extinsă, exteriorizată, a creatorului său.

2.3.1. *Inscripție și încorporare*

Cultura digitală devine o tranziție formală care legitimează multiple alte forme de tranziții, perfectând gradual raportul de interacțiune dintre corpul nostru materializat și ansamblul de lumi decorporalizate ale codurilor. Distincția analitică dintre corp și încarnare, dintre interior și exterior nu se rezolvă decât prin legea terțului inclus, prin apariția unui *corp mediator*, conector, între subiectivitate și mediu. Dacă privim relația dintr-o perspectivă a desfășurării interiorului că tre exterior putem face apel la constructivism, ca manieră epistemologică de asimilare graduală a exteriorității mediate prin *construct* ca agent al învățării. Katherine Hayles chestionează poziția clasică de acest tip, propunând o inversare a perspectivei, de la exterior către interior, și avansează ipoteza că substanțierea corpului în vizibil, adică *încarnarea*, deși construită parțial cultural, parțial epistemic, devine posibilă prin alternanța dinamică dintre fenomenele de încorporare și inscripție și se definește ca devenire într-o dublă manieră, de la exterior către interior și invers¹⁵⁶. *Inscripția* este “un sistem abstract de semne care operează independent de orice manifestare particulară”¹⁵⁷, în timp ce *încorporarea* este exclusiv dependentă de componenta actualizată, deja încarnată, a entității pe care o desemnează.

Poziționarea reflexivă a individuării sau încarnării ca proces subiectiv determină mereu oglindirea perceptivă specifică unei perspective particulare. Hayles nominalizează contextul ca și construit al ei, considerând încarnarea drept un fenomen dependent de anumite contexte:

“Spre deosebire de corp, încarnarea este contextuală, impregnată cu specificul spațiului, locului, fiziologiei, culturii care o actualizează. Încarnarea nu coincide în mod absolut cu ideea de

¹⁵⁵ George Landow, *Material object, virtual spaces*, în “19 Revue: interdisciplinary studies in the long nineteenth century”, Burbeck Editions, London, no.6/2008, p. 2, online: <http://19.bbk.ac.uk/index.php/19/article/viewFile/476/336>

¹⁵⁶ Katherine Hayles, *How we became posthuman*, University of Chicago Press, 1999, p. 4.

¹⁵⁷ *ibidem*, p. 98.

corp, decât ca formă idealizată ce tinde spre o realitate platonică, fiind în fapt instanța generată de procesele diferenței”¹⁵⁸.

Prin cele de mai sus, Hayles readuce la conștiință viziunea cibernetică conform căreia nu există o corelație semnificativă între interior și exterior, ele alternându-se pentru a facilita o devenire auto-poietică a sistemelor biologic-informaționale. Încarnarea presupune exteriorizarea prin corp, asumat ca inscripție autoîncorporabilă, care devine reinscriptibil prin fractalizare la un alt nivel al structurii sale. Asimilându-l pe Marshall McLuhan din perspectiva circuitului de *inscripție-încorporare*, pierderea aurei unice a substanțierii unui obiect sau fenomen muzical, de exemplu, se poate explica tocmai prin alternața acestor procese, prin care matricea interpretării și a receptării muzicale devine invizibilă și mediul tehnologic de susținere a ei devine vizibil¹⁵⁹.

Din punct de vedere constructivist, Hubert Dreyfus îl invocă pe Maurice Merleau-Ponty, care a oferit un corolar la problematica ridicată de mai mulți filosofi post-cartezieni, invocând *securizarea* ca tendință autoreglatoare a corporalității noastre de a se raporta la informație și *nivelul optim de percepție*, pe care, în virtutea acestei securizări, îl antrenăm concomitent cu acțiunile noastre. Acest apriorism al psihicului uman îl face dependent de ideea de încarnare, de realitatea palpabilă: „Maxima acuitate a percepției și a acțiunii direcționează în mod clar o focalizare a percepției, un fundament al vieții, un decor general în care corpul meu poate coexista cu lumea”¹⁶⁰. Dreyfus sugerează că însăși instabilitatea și fluctuarea atenției, motivate de lipsa de stabilitate a pragului optim și de tendința constantă de a-l stabili, determină fixarea perceptuală a lumii și ajustarea constantă a aprehensiunii sale¹⁶¹.

Pendulând în această condiție a dualității, muzicianul digital acționează prin încorporarea unui corp sonor preexistent (o inscripție preluată de la exterior la interior prin subiectivare apropiativă și contextualizare) pentru a redeschide ciclul unei noi inscripții în planul ontogenetic al *trans-substanțierii*, de cele mai multe ori destinată încorporărilor ulterioare prin remake, deconstrucție derivativă etc.

¹⁵⁸ *ibidem*, p. 16.

¹⁵⁹ Ian Andrews, *Post-digital aesthetics and the return to Modernism*, 2002, articol online: <http://ian-andrews.org/texts/postdig.pdf>

¹⁶⁰ Hubert L. Dreyfus, *On the Internet*, Routledge, London, 2009, pp. 56-57.

¹⁶¹ *ibidem*.

În cartea *Imaginile interzise*, filosoful francez Alain Besançon descrie mișcă rile artistice de avangardă drept *noul iconoclast*¹⁶². În opinia sa, arta de avangardă, formă a expresiei abstracte, derivă din rejecția imaginilor în numele sacrului, din aversiunea pentru ceea ce e vizibil și tentația ineluctabilă de a sonda o cunoaștere mult mai adâncă decât cea rațională și senzorială. Crearea noilor idoli digimoderni – *sintetizatorul digital* și *computerul* – a permis o reinvestire idolatră a artei, restaurând cultul iconicității, vizibil în muzică prin semnificarea cu potențial sinestetic a procesării sonore digitale. În extensiile sale fenomenologice, orice corp sonor devine oscilogramă sau diagramă audio-vizuală a cărei potențial sinestetic servește monitorizării în timp real a evoluției evenimentului sonor.

În discursul postmodern și digimodern, cenușele icoanelor istoriei, reciclate și transversalizate digital, se reinstituie antitetic, sugerând un nou recurs la formele târzii ale modernității, ale realității acustice reactualizate prin mimesis-ul *formelor forme*, prin copia utilizată ca agregat cultural care pulsează latent în încarnări reinscriptibile și reîncorporabile. Postmodernismul a introdus disonanța între acțiune și percepție ca reziduu intensiv al artificialității, conjurând mecanisme *iluziei* prin obiectivare bivalentă, de adevăr și fals simultan, de *inscripție*, obiectivă și de *încorporare*, subiectivă. Digimodernismul a amplificat această intermediere prin canalele conversiei digitale, proliferând-o cu maxim de eficiență: de la efectul lui Purkinje¹⁶³, care descria iluziile vizuale ca decepții ale simțurilor, dar adevăruri ale percepției, la mirajul sintezei sonore digitale promovate de compozitori precum Jean Claude Risset¹⁶⁴.

¹⁶² Alain Besançon, *Imaginile interzise*, Humanitas, București, 2000, p. 7.

¹⁶³ "Pe retina adaptată la luminozitate, regiunea strălucirii maxime este în registrul galbenului; pe retina adaptată la întuneric, regiunea strălucirii maxime este în registrul culorii verde", după Free Online Biology: http://www.biology-online.org/dictionary/Purkinje_effect

¹⁶⁴ Jean-Claude Risset, *Real-World Sounds and Simulacra in my Computer Music*, în "Contemporary Music Review, vol.15, no.1/2, 1996, pp. 29-47, versiune online: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07494469608629687#preview>

2.3.2. Cultul rezoluției Hi-Fi: ipostaze ale feerismului în percepția sunetului digital-virtual

Pentru melomani, ideea calității reproducerii sonore, fie că aparține înregistrării aflate pe un suport media, fie că e filtrată de performanța sistemului de redare, constituie un standard nelipsit în epistemologia și fenomenologia audiției. Dimensiunea fenomenologică a sunetului presupune crearea unei lumi vibratile în percepția ascultătorului, o lume unde își poate proiecta pulsunile psiho-afective urmând ca, prin intervenție epistemică, organizarea ei să se structureze în acord cu calitatea fizică a undei emise inițial. Un rol important în fenomenologia sunetului digital îl constituie *dimensiunea hiper-reală a rezoluției*. Presurizarea undei și sincronicitatea procesării semnalului prin alternanța proceselor de *discretizare/cuantizare* condiționează calitatea înregistrării și garantează totodată o calitate corespondentă în planul receptiv.

După glosarul britanic “The Stereophile”, rezoluția este definită drept “calitatea reproducerii sonore care determină ascultătorul să distingă și să urmărească liniile melodice ale vocilor individuale și ale instrumentelor, deopotrivă separate, analitic, cât și în ansamblu, sintetic”¹⁶⁵.

Compresia efectuată prin procesare digitală se desfășoară scalar de la dimensiunile fidelității înalte (*Hi-Fi*) la cele scăzute (*Lo-Fi*) în funcție de parametrii de conservare a proprietății sunetului înregistrat atât la nivelul micronic, al discretizării și cuantizării, cât și conform principiului fractalic, al propagării acestora fără pierderi și distorsiuni la scala întregului ansamblu sonor.

Estetizarea și purificarea sau, dimpotrivă, degradarea sa voită apar ca necesități de activare a dimensiunilor accentuate ale percepției umane în extrema formelor sale. Aceasta reprezintă debutul imersiunii procesării datelor simultan cu debutul estetizării intensive prin artificiu, corelându-se pozitiv: cu cât fidelitatea este mai ridicată, cu atât standardele ascultătorilor vor crește. Ca urmare, putem constata că High-definition și Low-definition funcționează ca indicatori hiper-reali ai esteticii intensive, realizând prin expectanță acordul fenomenologic între ceea ce se emite și ceea ce se primește. Colonizarea intensivă presupune crearea unei expectanțe determinate de ceea ce Aden Evens numește *stereofonie dirijată* sau goana după “sunetul absolut”¹⁶⁶, asumat ca deziderat al

¹⁶⁵ www.thestereophile.com

¹⁶⁶ Aden Evens, *The absolute sound*, în vol. “A Shock to Thought: expression after Deleuze and Guattari”, Brian Massumi (editor), Routledge, London, 2002, p.171.

muzicii înregistrate de a suna cât mai similar muzicii interpretate live. Claritatea parametrilor de reproducere, fidelitatea față de sunetul original devin standarde definitorii pentru stabilirea calității înregistrărilor și a echipamentelor utilizate pentru crearea lor.

Aden Evens identifică problematica epistemică prezentă în această idee, asertând că sarcina psiho-acusticii constă în a delimita spațiul recreării unui model similar de colonizare sonoră în psiho-fiziologia ascultătorului, ca și cum acesta ar fi prezent direct la înregistrare¹⁶⁷.

Fundamentul estetic al armoniei sunetelor se formalizează diferențiat, dacă e să ne amintim de cultul proporției pitagoreice a formelor și capătă în cazul muzicii un supliment de justificare. Deoarece, ca entități bio-fizio-psihologice, suntem, în primul rând, organisme vibratile și rezonante, estetica muzicală nu se limitează la a defini frumosul ca un răspuns la o nevoie pur estetică a proporțiilor și simetriei, ci și ca ecou la o nevoie fiziologică inconștientă de compensare a unor lipsuri, coextensive în apodicticul strierii și condiționării. De aceea, o muzică neplăcută, dizarmonică, violentă și negativă la nivel de conținut sau o muzică înregistrată în parametri tehnici voit impuri poate avea ca efect satisfacerea pulsională subtilă a unor imperative subconștiente pentru a lăsa în loc o stare de bine

Dincolo de acest aspect bio-fiziologic, reamintim că muzica se definește ca punere a sunetelor în mișcare și în durată, după cum cinema-ul este punerea imaginilor în mișcare și în durată, ceea ce le deosebește de pictură sau fotografie, caracterizate de staticism. Cu toate acestea, din punct de vedere senzorio-perceptiv, unda sonoră este decodificată comprimat și caracteristicile sale sunt subiectivate în durata interioară a conștiinței, fiind astfel independente de timp. Aden Evens face distincția între înălțimea unui sunet care la momentul generării sale se caracterizează printr-o contracție a frecvenței corespondente undeii, cu o viteză a presiunii care se mișcă în sus și în jos, determinând caracterul atemporal al înălțimii și al registrului sonor în care se află și percepția ascultătorului, în care această procesualitate complexă ajunge ca dimensiune fixă, singulară, ce permite identificarea exactă a înălțimii și a raporturilor dintre intervale¹⁶⁸.

În demersurile compoziționale propriu-zise, caracterizate prin punerea în mișcare a blocurilor sonore complexe, identificăm două tipuri

¹⁶⁷ *ibidem*.

¹⁶⁸ *ibidem*.

de mișcare: *fragmentată*, a cărei percepție se instituie prin anticiparea întregului corelată cu o practică de ghidare tensionată a expectanței în ascultător și *continuuă*, în cazul compozițiilor structurate în forme clasice de simfonie, sonată ș.a.m.d., delimitate convențional ca standarde ale idealului estetic cu formă fixă . După Bernard Sève, această formalizare nu e de natură conceptuală, ci temporală, puritatea sunetului fiind conferită de vibrația isocronă care îi determină calitatea și gradul de fidelitate. Esteticianul francez îl citează pe Kant care adaugă judecății matematice pitagoreice, conform căreia forma muzicală este aprehensibilă datorită raporturilor numerice exacte dintre intervaluri, facultatea de judecată sensibilă, accentuând ideea că reflecția este fundamental diferită față de algoritmul de calcul¹⁶⁹ .

Totodată, tendința sunetului de a converge către un centru al reconstrucției intensive, prin rezonanță cu matricea bio-fiziologică, conferă o dimensiune statică și fixă a punctului de recepție, cu sarcina de identificare precisă și de reproducere cu potențial redundant în sfera mentală. Copia artificială, asumată ca rezistența deviantă a multiplicității și heteromorfismului, mediază prin acord condiționant percepția fidelă, simetrică, a reproducerii lui *aici și acum* într-un cadru diferențiat spațio-temporal, virtualizat, lăsând în seama vectorului *imaginației* să realizeze actualizarea simatricială fixă sub raport spațio-temporal. Muzica digital-virtuală se caracterizează prin deviații de producție cu scopul de a emfaza anumite aspect particulare prin manipularea intențională a parametrilor sonori, care sunt câteodată exagerați la nivelul rezoluției, volumului, presurizării, tocmai pentru a stimula, prin diferențiere comparativă a realității fizice, *fantezia și imaginația*. Referindu-se la cultura digitală a vizualului, Andrew Darley nota că hiper-realismul și cultul spectaculosului au dus progresiv la creșterea calității imaginilor până la punctul în care acestea pot substitui realitatea, declinând narativa fizicului în favoarea gratificării maxime a senzorio-perceptivului¹⁷⁰ . Același lucru este valabil și în cazul sunetelor, care reunite în actul complex al muzicii, emfazează spectaculosul prin producții seducătoare, menite să stimuleze fantezia prin valorificarea maximă a parametrilor de reproducere și redare.

¹⁶⁹ Bernard Sève, *L'altération musical*, Éditions du Seuil, Paris, 2002, pp. 78-81.

¹⁷⁰ Andrew Darley, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London/NY, 2002, p. 12.

Propunem termenul de *feerism* pentru a evoca acest proces, în acord cu ideea freudiană care opune principiului realității principiul plăcerii. Astfel, sunetul brut, neprelucrat, existent ca emanație directă a instrumentului organic sau electronic, suferă prin prelucrarea computerizată o *acumulare calitativă* de stimulare a senzorio-perceptivului prin seducția expresivității artificializate.

Feerismul asociat dimensiunii “high-definition” se plasează, din punct de vedere gnoseologic, undeva între diada evidențiată de Peter Kivy dintre poziția “cognitivistă”, care presupune că emoțiile transmise prin muzică sunt pur și simplu identificate și actualizate și perspectiva “emoționalistă”, care pornește de la premisa că emoțiile sunt induse prin discursul sonor și doar co-actualizate în conștiința ascultătorului¹⁷¹. Muzica digitală se folosește frecvent de premisele și avantajele primei poziții pentru a le nuanța pe cele emoționaliste. Producția muzicală sintetică, cu toată gama posibilităților sale mimetice a creat controverse în ceea ce privește nu legitimarea mimesis-ului naturii, ci în legitimarea științei ca producătoare de imitații ale muzicii în sine, fără a-i estompa caracterul emoțional prin formalizare excesivă. Tendințele contemporane de supralicitare a valorilor producției și a redării intensive au determinat chiar includerea computerelor și a inginerilor de sunet în spectacole predominant acustice, demonstrând ironic reversul situației, când sunetul natural trebuie ajustat pentru a asigura o receptare evaluativă mai bună, similară celei cu care ascultătorul a fost familiarizat în ascultarea înregistrării originale.

Considerăm că, prin respectarea principiilor sunetului absolut, feerizarea prin reproducere și redare digitală intensifică protetic *atmosfera* unei compoziții într-un sens apropiat de cel menționat de Giorgio Agamben în *The Coming Community*: “materia nu rămâne sub formă, ci o înconjoară cu un halou”¹⁷². Profunzimea acestui enunț devine evidentă dacă ne raportăm la ampla paletă de efecte de cosmetizare, care pot “împrumuta” unui simplu sunet înregistrat într-un “studio de dormitor” grandoarea acustică a reverberațiilor naturale dintr-o catedrală spre exemplu. În camera de control a efectelor oferite de softuri precum SuperCollider, Max/MSP, Cubase Steinberg, Propellerhead Reason,

¹⁷¹ Stephen Davies, *Kivy on Auditors' Emotions*, în *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 52, No. 2/1993, pp. 235-236.

¹⁷² Giorgio Agamben, *The coming Community*, University of Minnesota Press, 1993, p. 2.

ProTools, Ableton Live, Cakewalk, Sonar sau LogicPro, pentru a enumera doar câteva, semnalul sonor este filtrat și asimilat mediului sintetic de producție, ca emulație deopotrivă a naturalului brut, pe care îl cuantifică mimetic și a formalizării artificiale, obținute prin aplicarea efectelor de filtrare, tocmai pentru a compensa posibila mecanicizare a haloului emoțional al sugestiei.

Feerismul se instituie ca platformă de întreținere a atmosferei prin echilibrarea vidului emoțional de care muzica digitală este pasibilă, datorită riscului de mecanicizare a gestului. Această echilibrare poate surveni prin convergență și prin divergență, așa cum se regăsesc în *sinteza câmpului de undă* – Wave field synthesis –, o tehnică audio de redare spațială caracterizată de crearea unor multiple medii acustice virtuale, care produc oscilații de tip *wave* procesate artificial prin numeroase amplificatoare independente. Aceste frecvențe par a fi create dintr-un punct convergent virtual și, spre deosebire de experiența ascultării stereofonice, nu se alterează la nivel perceptiv dacă ascultătorul își schimbă poziția¹⁷³.

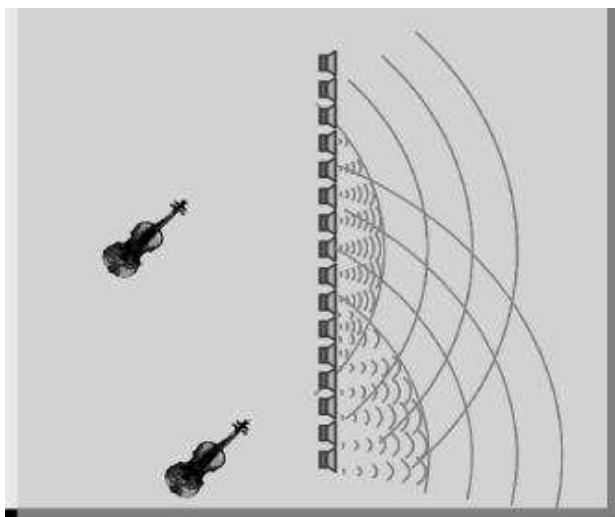


Figura 2. Sinteza câmpului de undă: un aranjament linear al mai multor boxe de amplificare poate sintetiza un câmp sonor asociat simultan cu mai multe surse sonore de emisie
(cf. http://recherche.ircam.fr/equipements/salles/WFS_WEBSITE/Index_wfs_site.htm)

¹⁷³ Helmut Oellers, *The path towards genuine spatial audio reproduction*, articol online: <http://www.syntheticwave.de/>

O dată cu răspândirea tehnologiilor creative (sound-card-uri, procesoare, emulatoare) și a suporturilor hardware cu potențial de adaptare *sourround multienvironamentală* (gama EAX 1.0-5.0, A3D, OpenAL) promovate de brand-uri de market de tipul Creative Technology din Singapore, dimensiunea *holofonică* și *holomorfă* a scenarizării spațiului de receptare audio a devenit din ce în ce mai sofisticată, mai interactivă, mai generoasă. O diviziune Creative Technology, Sensaura, comercializează tehnologie audio 3D pentru a facilita industria interactivă a muzicii, permițând multivectorializarea semnalului sonor și receptarea holofonică¹⁷⁴.

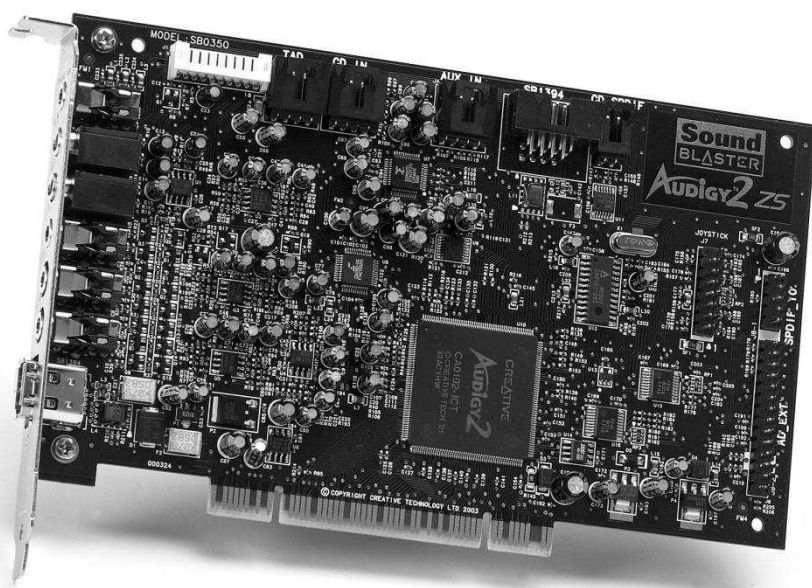


Figura 3. Placă de Sunet Audigy 2.0 – Creative Technology, proiect EAX 4.0

Pe de altă parte, expansiunea tehnologiilor de conservare și cosmetizare a fidelității binaurale a perfectat actul de receptare a muzicii în căști, într-un microspațiu intensiv-convergent de desfășurare a evenimentelor sonore. Acestea sunt reproduse ca diferențe interaurale prin

¹⁷⁴ *Holofonica* e un sistem binaural de redare sonoră bazat pe principiile *interferometriei* creat de argentinianul Hugo Zuccarelli în 1980 (după H. Zuccarelli, *Ears Hear by Making Sounds*, New Scientist, 100:438, 1983, online: <http://www.newscientist.com/>)

funcțiilor de transfer ale capului (*head-related transfer functions*)¹⁷⁵. R. Murray Schafer, cel care a inventat termenul de *soundscape*¹⁷⁶ pentru a descrie iconicitatea aurală specifică extensiilor psiho-acustice ale sunetului, considera că experiență a ascultării la căști se bazează pe principiul expansiunii fractalice, simultan convergent și divergent, orientat către înăuntru și către înafară. Artiști precum Janet Cardiff și George Miller aplică în mod concret aceste tipuri de topologie fractalizată, opunând unui voiaj sonor interior, asimilat prin căști, un voiaj exterior predirecționat, pe alei și străzi atent selecționate și recomandate, impunând direct un summum al trăirii hibride dintre virtualul sonor și realitatea exterioară a plimbării¹⁷⁷. Această hibridizare devine un aliat perfect al feerizării, pentru că se realizează adresându-se deopotrivă colonizării perceptive, prin activarea în căști a funcției de transformare activă a aparatului auditiv, și topografiei indicate ca locație reală, cotidiană, creând prin conjuncție experiență a factică a imaginației. Spațiul hibridizat este o *heterotopie*, o producție teritorială imaginară, de tipul celei descrise de Henri Lefebvre ca triangulație între *spațiul perceput*, cel conceput și cel trăit¹⁷⁸.

2.4. Pseudonaturalizarea operei artistice în paradigma dispozitivelor digitale

O dată cu sofisticarea progresivă atât a abilității de procesare a datelor, a hardului, cât și a prelucrării inteligente a acestora prin platformele de software a căror accesibilitate de utilizare tinde să devină chiar și invers proporțională cu gradul lor de performanță, asistăm la un

¹⁷⁵ „Aparatul auditiv emite o referință care se combină cu sunetul receptat din exterior pentru a forma un model de interfață în timpan. Cochlea detectează și analizează acest model ca și cum ar fi o hologramă acustică. Creierul interpretează apoi datele și decide vectorializarea procesuală a sunetului“, *ibidem*, p.10.

¹⁷⁶ Termenul se referă la un sunet sau o combinație de sunete ce creează senzația că acționează dintr-un mediu acustic particular sau la o compoziție produsă cu sunete preînregistrate (samples-uri) aparținând unor medii acustice ușor identificabile (după Brandon LaBelle, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, Continuum International Publishing Group, NY, 2006, pp. 198- 214).

¹⁷⁷ Charles Stankievich, *Headphones, epoch and L'extimité: A phenomenology of interiority*, OffScreen, Vol. 11, no.8-9, august-septembrie 2007, versiune online: http://www.offscreen.com/Sound_Issue/stankievich_headphones.pdf, p. 6.

¹⁷⁸ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, Blackwell, Oxford, 1991, translated and introduced by Donald Nicholson-Smith, p. 7.

paradox: inteligența artificială, realitatea și hiper-realitatea se intersectează mai fluid ca niciodată, banalizând și lejerizând de multe ori mijloacele de realizare a unei opere de artă. Această tendință de naturalizare a creativului prin medierea (i)materialității digitale este una din cele mai dezbătute probleme filosofice contemporane, în registrul căreia se încearcă înțelegerea naturii și culturii umane, în sensul în care gradul de dezvoltare a celei din urmă să fie revalorizat în scopul unei utilități și reintegrări în firescul existenței. Sensul material și sensul cultural trebuie acceptate ca adecvări ale categoriilor spiritului la o realitate supusă devenirii nomade, într-o intercalare dinamică care le deplasează și le desincronizează permanent.

Putem afirma că asistăm în era post și digimodernă la o determinare reflexivă hegeliană, care determină *criza* pentru a chestiona posibilitatea unei rupturi complete între ceea ce înseamnă artificial și natural, real și hiper-real, ca posibilă metodă de problematizare, în speranța soluționării dialectice a interferențelor dintre cele două sisteme complexe, *omul* și *tehnologia*. Granița dintre aici și acum a experienței senzorial-rațională este direct corelată cu ansamblul convenționalizat al logicii organic-istorice a timpului, mediată de iluzia subiectivității antropocentrice “a omului ca măsură a tuturor lucrurilor” (Protagoras).

În paradigma dispozitivelor și în teoriile determinismului tehnologic, proteticul obiectului tehnic interpus relației individului cu natura este o încercare de a gândi *un înlăuntrul aflat înafară* în opoziție cu relația clasică, de sorginte kantiană, a exteriorității asumate subiectiv. În gândirea post-structuralistă și postmodernă, suntem încurajați să percepem subiectivitatea dizolvată într-o “exterioritate pură”¹⁷⁹, substanțializată în diverse fragmente ale corporalității expropriate și reconfigurabile. În scrierile lui Michel Foucault și mai cu seamă în considerațiile lui Deleuze și Guattari, regăsim tematica recurentă a unei subiectivități autopoietice, care marchează o graniță confuză între conștiința primară, nesubiectivizată și cristalizarea secundară, a integrării în ego, pe filiera circuitului procesual propus de Gilbert Simondon, incluzând pre-individuarea, individuarea și trans-individuarea. Aceasta din urmă creează un plan al imanenței secunde, al naturii active adaptate unui *design* sau *model inteligent* prin care trece în registrul funcțional al

¹⁷⁹ Paul Bains, *Subjectless Subjectivities*, în vol. “A Shock to thought: expression after Deleuze and Guattari”, editat de Brian Massumi, Routledge, London/NY, 2002, p. 102.

culturii, al imaginii gândului ca reificare “topo-ontologică”¹⁸⁰, caracterizată dual prin distanță și profunzime, prin aproximare a realizabilului și prin tendința de recuperare a subiectivității. Funcția trans-individuării împlinește subtil principiul de reconciliere a planurilor subiectivității specifice, individuate și a “subiectivității fără subiect”¹⁸¹, extinse, protetice, posibilă datorită dimensiunii rizomatice a multiplicităților diferențiale, imanentizate în unitatea “planului naturii, aplicabil deopotrivă animatului și inanimatului, artificialului și naturalului”¹⁸².

În virtutea acestei ultime idei, postulăm că artificialul devine în egală măsură pseudonatural. Problematizarea ideii de real și a autenticității sinelui într-o lume în care concepția identitară a devenit fluidă și discutabilă permite o încercare de reflecție din planul alterității trans-individuante, a spațiului hiper-real, care, deși aprioric supradeterminat de parametrii de condiționare externă, permite tocmai incursiunea topo-ontologică necesară reflexiei asupra aceluia *înlăuntru aflat înafară*. Alăturând surse și modele compozite sub paravanul creației artistice, individul se poate autovalida și se poate naturaliza în imaterialitate “oriunde, oricum și oricât”¹⁸³. Acest proces este descris deopotrivă de Nicholas Negroponte și de Jonathan Hartley, acesta din urmă enunțând o posibilă *cetățenie DIY*¹⁸⁴ a individului conectat la rețelele informaționale, sugerând că noile media permit crearea și operaționalizarea propriilor labirinte complexe, naturalizate, ale regăsirii de sine¹⁸⁵. Trans-individuarea se desfășoară în mirajul rețelelor interconectate, în cadrul a ceea ce Marshall McLuhan denumea “satul global”¹⁸⁶, o profecție actualizată o dată cu apariția Internetului, a e-mail-ului, a iPod-urilor, a accesului prin rețea la producții culturale arhivate de pretutindeni, într-o resurrecție naturalizată a ordinii imanentei, menită să restaureze controlul

¹⁸⁰ Brian Massumi, *Deleuze, Guattari and the Philosophy of Expression, Involuntary afterword*, în Massumi, *op. cit.*, 2002, pp. 5-18.

¹⁸¹ Paul Bains, *op. cit.*, 2002, p. 101.

¹⁸² Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 254.

¹⁸³ Nicholas Negroponte, *op. cit.*, 1995, p. 174.

¹⁸⁴ *Do It Yourself (DIY)*, tehnică a producției și distribuției independente a produselor personale, fără a recurge la ajutorul experților, *Journal of Design History*, Oxford, 2006: <http://jdh.oxfordjournals.org/content/19/1/69.abstract>

¹⁸⁵ Jonathan Hartley, *The Uses of Television*, Routledge, London, 1999, pp. 177-180.

¹⁸⁶ Marshall McLuhan, *The Gutenberg galaxy*, University of Toronto Press, Canada, 1962, versiune electronică: http://www.mcluhanmedia.com/m_mcl_future_global.html

asupra naturii până la punctul în care inclusiv *hazardul devine un capriciu al experimentării controlate*.

2.4.1. Hyperphysis și techno-poiesis: moduri ontice și fenomenologice ale pseudonaturalizării

Încă de la Aristotel, s-a considerat că artistul procedează similar naturii, imitând-o pentru a produce obiecte. Doctrina mimesis-ului s-a instalat de-a lungul gândirii filosofice milenare ca unul din idealurile inerente creației umane, certificat în secolul trecut și de Theodor Adorno¹⁸⁷. Galenus și Aristotel afirmă faptul că “tot ceea ce există în *techne* există în *physis*”¹⁸⁸, intuind intervenția organizată prin *techne* asupra naturii (*physis*) pentru realizarea mimesis-ului. Aristotel considera că *techne-ul* aparține metodei, ca rezultat al unui travaliu artistic conștient și autoimpus, pe când conceptul de *mimesis* ar evoca, mai degrabă, natura relației dintre obiectul produs și arhetipul matricial pe care îl imită. Introducând noțiunea combinată de *techne mimetike*, Aristotel descrie dubla natură pe care o operă de artă o are în raport individual, cu creatorul sau receptorul său, pe de o parte și în raport cu lumea, cu restul exteriorității, pe de altă parte¹⁸⁹.

Opera muzicală digital-virtuală poate fi analizată în mod analog, din dubla perspectivă pe care o are în relația de formă și conținut cu individual și cu mediul de germinare, în cazul de față acesta fiind la rândul său o expresie mimetică condiționată prin *techne*, dacă ne raportăm la computer prin prisma analogiilor cognitive cu creierul uman. Ambele converg în planul imanenței pentru a expanda și a contura ceea ce înțelegem prin ideea de *realitate*. Arta, expresie a mimesis-ului, devine imanentizată într-o dublă ipostază: de natură reală și hiper-reală. *Natura reală, la rândul ei activă, se fixează în imaginea sa de ordin secund, cea*

¹⁸⁷ “*Mimesis-ul este idealul artei, nu doar o metodă practică sau o atitudine subiectivă față de valorile expresive. Abilitatea de a mima contribuie la expresia artistică și eliberează artistul prin substanța exprimată*”, Theodor Adorno, *Aesthetic Theory*, Routledge, London, 1984, p. 164.

¹⁸⁸ Heinrich von Staden, *Physis and Techne in Greek Medicine*, în vol. “Artificial and Natural - an evolving polarity”, p. 39, online: <http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262026201chap2.pdf>

¹⁸⁹ Francis Wolff, *The three pleasures of mimesis according to Aristotle*, în vol. “Artificial and Natural - an evolving polarity”, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007, p. 53.

hiper-reală, pentru a se reflecta imitând atât producția naturii prime cât și produsele ei. Putem vorbi despre schimbarea statutului ontologic rezultată din reinvestirea la nivelul semnificatului, corelată cu o renovare epistemică, a semnificatului: *natura secundară, produs mimetic istoricizant al naturii prime, cunoaște progresiv o renaturalizare substitutivă, devenind natură primă istoricizată, reinscriptibilă și reincorporabilă*.

Astfel, muzica post și digimodernă nu mai este doar rezultanta mimesis-ului naturii active de rang prim, ci și a produselor ei culturale, generându-se ca proces condiționat techno-poietic printr-un *mimesthai*¹⁹⁰ de ordin secund, marcându-și limitele devenirii prin circuitul de inscripție și încorporare. Frederic Jameson exemplifică această idee amintind *fotorealismul*, unde pictura este o copie nu a realității, ci a fotografiei, care la rândul ei e o copie a originalului¹⁹¹. Adorno completează reflecțiile asupra procesului imitării de rang secund, susținând că acesta este întotdeauna cultural-istoric:

“Materialul este întotdeauna istoric, niciodată natural [...] materialele sunt dependente mereu de schimbările tehnice în aceeași măsură în care tehnica depinde de materialele pe care le utilizează. În mod evident, compozitorul care lucrează cu materiale tonale este legat de tradiție”¹⁹².

Digimodernismul facilitează o anume iconicizare a istoriei ca spectacol scenarizat sub regimul virtualului. Seducția LCD-urilor, a amplificărilor *sourround*, mirajul studioului domestic integrat computerului personal naturalizează actul istoric al expresiei, îl resemnifică și îl actualizează diferit, printr-o încadrare a *realului-în-real* la orice moment, în orice loc decidem să aducem istoria, prin noi, către sine, într-o veritabilă realizare a heideggerianului *Ereignis*. Totodată, principiul potențialității ii – “ceea ce poate să fie A este A” – se metamorfozează apodictic în “ceea ce este A trebuie să poată fi A” ca extensie de testare a limitelor de intervenție fenomenologică ale individului, în care actualul

¹⁹⁰ *Mimesthai* (gr.): procesul imitării, referindu-se atât la creație în ipostaza de produs, cât și la imitația a ceva ca proces al producției, după Linda Hutcheon, *Narcissistic narrative*, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo Ontario, 2006, p. 72.

¹⁹¹ Brian Massumi, *Realer than Real*, în “CopyRight”, no.1, 1987, pp. 90-97, online: http://www.anu.edu.au/hrc/first_and_last/works/realer.htm, apud Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Capitalism*, în *New Left Review*, no. 146 (July-August 1984). p. 75

¹⁹² Theodor Adorno, op. cit., 1984, p. 214.

rămâne deopotrivă identic cu sine și agregat diferențierii prin virtualizare, prin mediul diferit pe care îl construiește.

Extrapolând în planul muzicii, observăm cum sunetul rămâne *semnal sonor* și *icon/imagine sonoră*, *original* și *copie*, *plan isonom/autonom* și *alteritate*, în funcție de cadrul în care se dezvoltă și de funcția acordată de intenționalitatea umană, capabilă de anticipare și proiectare predictivă a articulării actualizante. Deleuze a folosit termenul de *contra-actualizare* pentru a desemna extracția evenimentelor ideale din cele actuale, deoarece baza afirmării divergentului este, după filosoful francez, o sinteză disjunctivă, o anti-formă în interiorul căreia evenimentele actualizate pot deveni incompatibile din cauza singularităților divergente care le populează. Deleuze considera că, în pofida acestui lucru, “toate evenimentele, chiar și cele contrare, sunt compatibile și complementare”¹⁹³. După cum identifică Brian Massumi, conceptul-cheie în acest caz este *devenirea dublă*, reciproc transformatoare¹⁹⁴, cu alte cuvinte certitudinea faptului că există mereu un punct al convergenței și un punct al divergenței care se suprapun virtual.

Istoria nu are o voință independentă, o dorință autonomă. Ea înștiințează doar prin actualizarea mediată de contactul conștiinței active, subiectivate, angajate în poiesis ca mod epistemic de acces al adevărului. Martin Heidegger considera că *techne-ul* înglobează atât *poiesis-ul* cât și *episteme-ul* pentru a marca esența tehnologiei ca revelare și integrare inteligibilă a planului imanenței – prin *aletheia* – negând prin aceasta sensul original al lui *techne* de “fabricare” și corelând prioritar esența acestuia cu cea poietică, în sensul elen de aducere în prezență, de încarnare ce implică potențialitatea revelării în materie. Maniera prin care aceasta se realizează este denumită de Heidegger “încadrare” (*Gestell*) și realizează nu doar revelarea adevărului prin tehnologie ci fundamentează, după filosoful german, însuși planul onticului pur, intra-ființial, pre-individual registrului încarnărilor¹⁹⁵. Pentru Heidegger, conceptul aristotelic de *techne* devine un proces de reflecție în “serviciul facerii”¹⁹⁶, care în lumea dominată de tehnologia modernă și digimodernă, hiper-reală,

¹⁹³ Gilles Deleuze, *Logic of Sense*, Columbia University Press, West Sussex, 1990, pp. 150-172.

¹⁹⁴ Brian Massumi, *op. cit.*, 1987, pp. 90-97.

¹⁹⁵ Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, Harper & Row, New York, 1977, p. 20.

¹⁹⁶ *ibidem*, p. 22.

servește ca act asociat acordării anticipative și predictive la un *gestell* aferent. Încadrarea apare ca factor mediator între *încarnare*– principiu al *poiesis*-ului– și *corp* – agent utilitar, praxiologic, individuant–, între formă ca expresie modelatoare umană și materie ca ajustare necesară a sa, pe o linie de conexiune ce reunește atât cugetările de sorginte platonică, cât și pe cele moderne:

“Artiștii nereflexivi cred că își pot alege ce material vor, ceea ce este complet greșit. Există limite intrinseci ale fiecărui material, constrângeri care se schimbă în funcție de natura sa și care determină evoluția metodei de creație. Starea materială a formelor estetice determină de asemenea expansiunea inovatoare către sensuri și domenii necunoscute”¹⁹⁷.

În paradigma digimodernă a interacțiunii omului cu tehnologia putem vorbi despre *techno-poiesis*, o codefinire emergentă a realității care pornește contra-actualizant, de la natura secundă, hiper-reală, virtuală către cea actuală, a imanenței, de la metafizic către fizic, inversând raportul hilomorfic al imitației. Astfel se coagulează *hyperphysis-ul* – o natură virtuală a pixelilor, a sunetelor transcodate, a rezoluțiilor feerizante subscrise dezideratului diferențelor și metamorfozei mijloacelor de prelucrare a materiei în topologia de rang secund a virtualității. Prin suprapunerea dintre actantul distant, cultural și cel apropiat, natural, colonizarea intensivă își afirmă, discret, triumful. În această viziune reduplicativă unde simulacrul imită un simulacru, regăsim și idealuri istorice baroce, asamblate în viziunea gândirii secolului al XVII-lea, în logica asumării unui demers integrativ al ordinii și dezordinii naturale. Antropologul Victor Turner a considerat acest spațiu de interacțiune hibridă caracteristic “situațiilor și condițiilor în care dislocarea structurilor prestabilite, reverse ierarhiilor și incertitudinea privind continuitatea și stabilitatea unei tradiții în viitor sunt dominante”¹⁹⁸. Turner emfazează caracterul ritualic specific unei astfel de tranziții de la o stare la alta, de la un spațiu la altul, prin intermediul stării purgatoriale de *între*, subliniind că în epoca postmodernă popularea acestui spațiu se efectuează prin apariția *fenomenelor liminoide*, definite ca rupturi ale cursului exterior al societății și

¹⁹⁷ Theodor Adorno, *op. cit.*, 1984, p. 214.

¹⁹⁸ Agnes Horvath, Bjørn Thomassen, and Harald Wydra, *Introduction: Liminality and Cultures of Change*, în “International Political Anthropology Journal, no3/ 2009”, online: http://www.ipa3.org/index.php?option=com_content&view=category&id=97&layout=blog&Itemid=344

actualizate ca spațiu al jocului, al experimentului spontan, al performance-ului neîngrădit și al hiper-realității¹⁹⁹.

Luciano Floridi denumea revoluția digitală “a patra revoluție”, după cea copernicană, darwinistă și freudiană, emfazând că momentul debutului său istoric a coincis cu clipa în care ființa umană a realizat că este doar o formă de informație, un *infor*, printre alte încorporări ale sale²⁰⁰. Floridi insistă cu un optimism vădit influențat de teoriile postumanismului asupra asumării autentice a eidos-ului artefactual, considerând posibilă absorbția sa în cadrul unui *e-nvironmentalism sintetic*, care reconciliază hegelian *physis*-ul cu *techne*-ul în virtutea unei comprehensiuni mai ample și mai integratoare în evoluția umană:

“Din fericire, un mariaj împlinit între *physis* și *techne* este astăzi posibil. [...] Trebuie să rezistăm oricărei tendințe de sorginte antică de a privi *techne*-ul ca pe o Cenușăreasă a științei, oricărei înclinații absolutiste de a nu distinge între avantajele sale și inevitabilul său “rău” și oricărei tendințe metafizice de a separa naturalismul de convenționalism, privilegiindu-l pe cel din urmă ca singură dimensiune autentică a vieții. Provocarea constă în reconcilierea rolului nostru de organism informațional și de agenți interiori naturii și acomodați ei”²⁰¹.

2.4.2. Planurile devenirii imanente în paradigma pseudonaturalizării techno-poietice

Michael Hardt și Antonio Negri considerau descoperirea planului imanenței evenimentul original al modernității, descriindu-l drept momentul când “oamenii s-au declarat stăpânii vieții lor, producători ai orașelor, istoriei și inventatori ai Cerului”²⁰². George Gilder proclama entuziast ivirea “unei noi epoci a mașinilor inteligente”²⁰³, circumscrise unei imanentizări absolute a societăților prin reformarea materiei, într-o

¹⁹⁹ *ibidem*.

²⁰⁰ Luciano Floridi, *Artificial companions and the Fourth revolution*, Journal of Metaphilosophy, 39(4/5), 2008, pp. 651-655.

²⁰¹ Luciano Floridi, *Children of the Fourth Revolution*, Philosophy and Technology, no.24, University of Hertfordshire,

Hatfield, UK Journal Philosophy & Technology Online, 2011, p.231, versiune online: <http://www.springerlink.com/content/1822m38575181k15/>

²⁰² Michael Hardt and Antonio Negri, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000, p. 71.

²⁰³ George Gilder, *Microcosm*, Simon and Schuster, New York, 1989, p. 16.

apologetică celebrare a *enviromentalismului sintetic*: “finalmente, depășirea materiei va eradica orice tip de filosofie materialistă și va deschide viziunile imaginației umane și ale revigorării morale”²⁰⁴.

*Imanentizarea escatonică*²⁰⁵ presupune crearea lui *acolo aici* și forțarea limitelor de a acomoda regimul paradisiacului, a transcendenței supracauzale kantiene în procesul dinamic de imanentizare. Acest regim devine posibil prin intuiția transcendenței prin unitatea de acordaj metafizic concentrată în ceea ce Deleuze denumea “*image a gândului*”²⁰⁶. Computerul este o astfel de *image a gândului*, o extensie imanentă a fazei exploratorii, un spațiu al subiectivării extinse, unde planul imanenței coincide cu împlinirea dezideratului poietico-praxiologic, antitetic însă deopotrivă complementar postmodernității. Computerul asigură actualizarea “*intermedierii*”²⁰⁷ tehnologice atât prin *techne* cât și prin *poiesis*, într-o sinteză protetică de suplimentare, de încadrare a ființei prin izolarea teritorializată a semnelor ei expropriate și reaproprierea lor consecutivă prin relații diferențiale.

Maniera de codare alfanumerică, specific informatică extrage neutru, la diverse grade de determinare, sensurile divergenței. Ele funcționează exterior omului, dar nu dincolo de el, în planuri de consistență alternativă, recursive și reversibile, conform principiului evocat de Brian Massumi: “tot ceea ce se desfășoară în mișcarea prin expresie se reîntoarce, prin aceeași mișcare, în ceea ce e exprimat”²⁰⁸. Astfel, planul de organizare tehnologică mediază proiecția expresivă într-un *dincolo* de care nu este fundamental separată, transparent prin actualizarea progresivă a formei. Acest *dincolo* este revelat aletheic prin registrul *organizării empirice superioare*, imanentizate prin procese de individuare dinamice, fluctuante, intra-referențiale, prin urmare putem considera că este din punct de vedere kantian și deopotrivă deleuzian, *transcendental*,

²⁰⁴ *ibidem*, p. 18.

²⁰⁵ În discursurile moderniste, termenul a fost utilizat pentru prima dată de Eric Voegelin în *The New Science of Politics*, University of Chicago Press, Illinois, 1952, p. 12.

²⁰⁶ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 16.

²⁰⁷ Katherine Hayles, *Intermediation: The pursuit of a Vision*, în *New Literary History*, Vol. 38, No. 1/ 2007, University of Virginia Press, online: <http://newliteraryhistory.org/articles/38-1-hayles.pdf>

²⁰⁸ Brian Massumi, *op. cit.*, 2002, introduction online: http://www.anu.edu.au/hrc/first_and_last/works/crclintro.htm

din punctul de vedere al condiționării experienței ²⁰⁹, dar nu *transcendent*, în sensul de imuabil și nediferențiat.

Renaturalizarea techno-poietică presupune acceptarea cu servitute aporetică a simulacrului autentificat ca adevăr în urma convenționalizării practicilor deconstructiviste ale postmodernității, care celebrau orbirea autoimpusă ca *modus cogitans*. Rezultanta acestei aporii este o dimensiune a circularității protetice pe care condiția contemporană o impune ca intersectare a sensului culturii cu cel al materiei pentru a ipostazia un acolo-aici și prin înglobarea sa ca adjuvant în poiesis, definit prin excelență ca proces antiaporetic de creație reflexivă și de interogare metafizică. Prin autentificarea experimentală a simulacrului ca adevăr, filosofia se dedublează, împrumută chipul tehnologiei pentru a testa și a interoga din exterior către interior dinamica empirică, probabilistă și instabilă a detranscendentalizării.

Pentru a urmări acest proces, propunem o desfășurare în cinci etape a planurilor devenirii imanente, primele aparținând celei de rang prim, iar ultimele două fiind subscrise imanenței de ordin secund, pseudonaturalizate.

1) *Planul ființării*: aparține stratului inferior al imanenței, incluzând planul empiricii primare, pulsionale și pre-conștiente.

2) *Planul interogării*: este etapa de activare reflexivă care conduce la geneza individuării și inter-individuării. Interogarea determină cauzalitatea ființării și punerea în mișcare a dorinței ca metodă de explorare a ceea ce, convențional, este acceptat ca real. Este caracterizată prin dominanța conceptului și a autoreflexivității abstracte ca inerentă a conștiinței, fiind specifică domeniului filosofiei și metafizicii. Interogarea este un repaus de examinare a diferențierilor și a nodurilor imanenței prin suspensia fluxului într-un punct integrat de intelect ca reflecție acumulativă, o suspensie experimentală a *ceea ce este* pentru a observa ceea ce poate să fie în acel dincolo aflat înlăuntrul a ceea ce este.

3) *Planul activării*: permite cucerirea organizării datelor în informații structurate și în asamblaje de control și intervenție asupra planului prim al ființării. Se desfășoară în domeniul științelor aplicate, logico-pozitiviste, ca manieră de organizare epistemică și în domeniul artei, ca manieră de simbolizare psiho-emoționalistă prin techné-ul

²⁰⁹ Tod May, *Reconsidering Difference: Nancy, Derrida, Levinas and Deleuze*, Pennsylvania State University, 1997, pp. 185-186.

mimetic și tehnologie. Bernard Stiegler propune termenul de *diferențiere idiomatică*, pe urmele lui André Leroi – Gourhan, care nuanțează distincția între inteligența tehnică și cea non-tehnică, suprapunându-le în cugetarea că antropogeneza este sincronă cu tehnogeneza²¹⁰.

4) *Planul ființării condiționate*: este constituit de asamblajul procesului de trans-individuare prin extensiile protetice ale naturii de ordin secund, ale pseudo-naturii. Are un caracter recursiv și retrovalidant în relație cu planul devenirii imanente prime. Este hibrid sau, în termenii lui Joseph Nechvatal, *viractual*²¹¹, destinat interfuziunii factice și heterotopice a realității virtuale cu cea actuală. *Hyperphysis*-ul acționează nootropic și rezidual, stimulează cogniția prin focalizare intensivă, augmentată și o decentralizează de la *ceea este stabilit ca normă la ceea ce poate fi stabilit ca normă*. Omul a folosit “resursele sale, bogăția, cunoașterea și cucerirea tehnologică pentru a crea un strat de non-realitate sau hiper-realitate care îi mediază relația cu faptele vieții”²¹², construind în esență *o devenire în devenire*, pentru a-și condiționa, prin autoreplică, evoluția viitoare.

5) *Planul organizării techno-poietice* sau al combinatoricii diagramatice hibride este reprezentat de agenții topo-ontologici care, prin deteritorializare și reteritorializare, remodelează raportul cu natura și repun în circuit planul devenirii prime, mereu îmbogățit și suplimentat. Acești agenți sunt *simulacrul, rizomul și iconul diagramatic*.

Deleuze definea diagrama drept “o hartă sau mai degrabă un ansamblu de hărți juxta-puse”²¹³, cu scopul cartografierii “relațiilor dintre forțele constitutive ale consistenței [...] care au loc nu deasupra, ci în profundul țesuturilor asamblajelor concrete pe care le produc”²¹⁴.

Planul de organizare al combinatoricii hibride manifestă o tendință contra-matricială de a zdrobi sursa sa ontică primă și de a relativiza raporturile ontologice cu ea, scurtcircuitând faza interogării prin actualizare transpusă diagramatic, conversiv și improversiv, într-un alt nivel de

²¹⁰ Bernard Stiegler, *Technics and Time*, Stanford University Press, California, 2008, pp. 45-47.

²¹¹ Joseph Nechvatal, *Introduction to: Immersive Ideals / Critical Distances*, PhD thesis, University of Wales, 1999, online: <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/ideals.htm>

²¹² Daniel Joseph Boorstin, *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*, Scribner, New York, 1971, p. 3.

²¹³ Gilles Deleuze, *Foucault*, University of Minnesota Press, 1988, p. 44.

²¹⁴ *ibidem*, p. 37.

realitate: “Diagramaticul sau *dispozitivul abstract* nu funcționează pentru a reprezenta ceva real, ci mai degrabă pentru a construi un real care urmează să vină, *o nouă încarnare a realului*”²¹⁵.

Altfel formulat, procesul actualizării se autodelegă prin diagramarea hibridă la nivelul multiplicităților pe care le parcurge într-o succesiune de heterotopii ornamentate cu hărți, icon-uri, ecrane care se intersectează unele cu altele, generând procesul descris de Baudrillard: “interacțiunea omului cu omul a devenit interacțiunea ecranelor”²¹⁶.

Ecranul are proprietatea de a augmenta statutul fenomenului sau individului pe care îl reprezintă prin selecția, intensificarea sau, după caz, reducerea eidetică a atributelor specifice posturalului: autocentrare, narcisism, hedonism – ca imersiuni subtile ale planului primar al imanenței în medierea simbolică a particulelor compozite care se subjugă dorinței fără a-i presupune devenirea în interiorul său. În *mod paradoxal*, nu particularitatea individuală certifică expresia prin care dorința fuzionează diagramatic cu consistența, ci abilitățile combinatorice de a declanșa actualizări specifice prin activarea spontană a unui conținut latent, stabil, sub forme ce trebuie să pară că nu părăsesc dinamismul circuitului virtual.

2.4.3. Tipuri de pseudonaturalizare muzicală

Muzica este condensarea ideală a lui aici-acolo, un cult al imanentizării escatonice, având în vedere caracterul ei inefabil, dedicat substanțierii estetice a devenirii in-formaționale a materiei actualizabile ca exterioritate isonomă și succesiv heteronomă, prin ceea ce vom elabora ca metamodel rizomatic, caracterizat de rădăcină– simbolizând dimensiunea diacronică, transversală, profundă– și de suprafață– simbolizând dimensiunea ucronică, de recurs la planul combinatoric al multiplicității diferențiale. Prin procesul de virtualizare digitală, înțelegem procesarea asistată de computer a sunetului care devine materie primă a creației muzicale, fie ca substitut material al sursei acustice reale aflate sub determinarea modelării computerizate, fie ca generare condiționată de inteligența artificială care funcționează ca platformă multimodală de conversie a impulsului sonor autopoietic. Procesul încearcă să asimileze artificialul ca natură activă, separându-l de organicitatea emisiei reale, dar

²¹⁵ *ibidem*, p. 142.

²¹⁶ Jean Baudrillard, *Xerox and Infinity*, Touchepass, Paris, 1988, p. 7.

înglobându-l mimetic. În virtutea acestor considerații, termenul cel mai potrivit pentru a-i descrie condiția pare a fi cel de *pseudonaturalizare*.

În funcție de raporturile metafizice cauzale și de manierele de determinare interactivă, propunem două tipuri de pseudonaturalizare:

1) *Pseudonaturalizarea supradeterminată*: include un discurs generat de predominanța tehnologiei digitale, aflată într-o relație descendent-condiționantă cu generatorul ei, omul. Este specifică paradigmei determinismului tehnologic, în care am identificat procesul de technopoiesis generativ și are ca nucleu operațional unitatea pe care o vom descrie într-un alt capitol: *icon-ul hipersonor*.

În pseudonaturalizarea supradeterminată, regimul virtualului are prioritate în fața celui actual. Tehnologia funcționează ca factor de supradeterminare a planului uman de acțiune, fiind o metodă de naturalizare ce condiționează potențialitatea imanentizării printr-o serie de parametri determinanți, într-o asumare *empiric transcendentă*, dar niciodată *transcendentă* – supracauzală sferei empirice a procesualității generate de om. Parametrii determinanți sunt la rândul lor predeterminați pentru că se actualizează ca extensie protetică a individului, ceea ce menține activarea lor în cadrul circular al procesului. Utilizatorul alege să controleze minim desfășurarea discursului sonor, introducând inițial un set de reguli determinate pentru a lăsa apoi computerul să introducă aleatorismul și să le modifice, ca urmare să supradetermine discursul.

Astfel, trecerea de la artificiu înapoi către natura primă este un efect de feedback al sistemului, evocându-ne procesul fizic de “bootstrapping”, un concept computațional care se referă la utilizarea componentelor de rang inferior pentru a construi altele de rang secund, superior, care le modifică recursiv pe primele²¹⁷.

Funcțiile de supradeterminare ale hyperphysis-ului sunt menite să asigure coerența realității integrale care înglobează fragmente din alte realități/actualizări pentru a crea una intermediară, de sinteză experimentală. În creația muzicală, exemplele precedă epoca digitalului, unde cel mai adesea computerul preia rolul interpretului uman: ordinea de executare a seriilor oferite de compozitor este aleasă de interpret – cazul unor lucrări de Stockhausen sau Boulez – sau sunt oferite numai succesiunea

²¹⁷ <http://www.phrases.org.uk/meanings/290800.html>

sunetelor și intensitatea lor, în timp ce durata acestora este stabilită de interpret – cazul John Cage sau Luciano Berio²¹⁸.

Principiul pseudonaturalizării este de referință pentru *creația acusmatică*²¹⁹, cea care generează fenomenul de *ascultare redusă* (Pierre Schaeffer) prin prezentarea și reprezentarea auditivă a sunetului mereu supradeterminată (de computer, de sistemul audio etc.), dependentă de sursa emiterii, care transmite parametrii originari ai creației într-o manieră nealterată. În practica acusmatică, momentul creației coincide, pentru autor, cu realizarea auditivă a operei. Fiind înregistrată direct pe suport media, muzica acusmatică oferă în mod singular o stabilizare în formă concretă a creației ca transcendență care prin repetiție diferențiată (în diferite locuri, prin diferite surse de emitere, public diferit) se imanentizează intensiv deopotrivă ca devenire a multiplicității și actualizare a matricei. Este ceea ce înțelegem prin sintagma propusă de *actualizare simatricială*. În teoria lui Schaeffer, putem asimila procesul deteritorializant (decodare) și reteritorializant (recodare) în senzațiile muzicale care nu mai apar ca un simplu răspuns la stimuli externi, ci ca desfășurări intensive de reprezentări complexe, nerelaționate în mod necesar cu prezența fizică și funcțională a emitentului și a gestualității organice, înlocuite de ceea ce compozitorul francez denumea *obiect sonor*.

După Curtis Roads, un obiect sonor este diferit de o notă statică, omogenă, prin caracterul său eterogen și variabil în ceea ce privește proprietățile temporale²²⁰. Pentru a delimita clar natura obiectului sonor, Pierre Schaeffer atenționează cu privire la posibilele confuzii care se produc când acesta este adus în discuție:

- obiectul sonor nu este corpul sonor.
- obiectul sonor nu este semnalul fizic al frecvenței.
- obiectul sonor nu este un fragment de înregistrare.
- obiectul sonor nu este un simbol notat pe o partitură.

²¹⁸ Rémi Lavialle, *La situation musicale: l'expérience vécue de la musique*, Université Lille 3, 2006, pp. 14-17.

²¹⁹ Sunetul acusmatic este cel pe care cineva îl aude fără a vedea cauza generatoare. Termenul este derivat din grecescul *akousmatikoi*, utilizat de Pitagora pentru a descrie cerința impusă elevilor săi de a-l asculta în liniște absolută când acesta preda, ascuns după un paravan, pentru a nu distra prin prezența sa atenția de la expunerea ideilor. Termenul a fost utilizat în versiunea franceză (*acousmatique*) de Pierre Schaeffer în *Traité des objets musicaux*, Éditions du Seuil, Paris, 1966.

²²⁰ Curtis Roads, *Microsound*, MIT Press, Cambridge, 2001, pp. 16-18.

– obiectul sonor nu este o stare de spirit²²¹.

Experiența acusmatică survine ca ascultare redusă/ *écoute réduite*, presupunând reducerea sunetului la câmpul exclusiv auditiv. Principiul a fost adaptat ulterior și de numeroși compozitori spectraliști²²², marcând o influență majoră a fenomenologiei husserliene și a extensiilor lui *epoche* în reducția procesului auditiv. La nivelul practicii creative digital-virtuale, ascultarea redusă își regăsește contrapartea în *combinatorica sinestetică redusă*, care operează exclusiv cu valoarea aurală a unui semnal sonor preluat extern sau generat intern. Fără a fi destinată interpretării umane, aceasta este dublată de iconicizarea sa aurală, prin diagramarea mediată de softurile de creație și editare.

Muzica generativă este supradeterminată pentru că poate fi controlată inițial, dar total dependentă de capacitățile de procesare și înregistrare ale mecanismului tehnologic, care modifică intenționalitatea umană prin efecte de hazard. Ea se desfășoară ca o improvizație intențional delegată inteligenței ei artificiale prin procedeele stocastice de algoritmizare, a căror evoluție este nonlinară. Dacă la nivelul interpretării umane orice improvizație poate fi limitată de factorii externi (oboseala, erodarea instrumentelor etc.), la nivelul protetic al tehnologiei identificăm două tipuri de factori cauzatori de colaps potențial:

– *externi sistemului*: o supraîncărcare de procesor, o pană de curent, o eroare de script, un *stuttering*²²³ sau în cazul muzicii electro-acustice, o eroare de editare sunt posibile exemple de colaps extern sistemului;

– *interni sistemului*: potrivit teoriilor colapsului obiectiv, erorile cuantice ale procesării computerizate pot autocolapsa sau tranzita în altă stare când un prag obiectiv se interpune, într-un sens proxim celui

²²¹ Michel Chion, *Guide des Objets Sonores*, Buchet/Chastel, Paris, 1983, p. 64, apud Pierre Schaeffer, *op. cit.*, 1966, p. 95.

²²² *Spectralismul* este un curent muzical de avangardă dezvoltat în anii '70 și propune un demers sonor bazat pe explorarea micro-sunetului, a relațiilor micro-intervalice și a raporturilor diferențiale între enarmonicile spectrale (sub-ton, supra-ton) de-a lungul dinamismului continuu al plasării lor în durată. (după Peter Szendy, *Spectra, Spectres et musiques spectrales*, în Makis Solomos, "L'identité du son", *Résonances*, no.13/1998, IRCAM, Paris, online: <http://articles.ircam.fr/textes/Solomos98a/>)

²²³ *Stuttering* (eng).- bâlbâială, repetitivitate necontrolată a sistemului vorbirii. În practica muzicală, este un efect utilizat de DJ pentru a simula acest simptom disfuncțional prin repetitivitatea mecanică a unui scurt fragment (de regulă, una sau două măsuri) muzicale.

specificat de teorema lui Goedel care limitează principiile de funcționare ale modelului cibernetic turingian prin postulatul că acestea nu pot fi aplicabile minții umane²²⁴. După Roger Penrose, pragurile liminale ale gravității cuantice determină stări conformaționale care regularizează procesele neuronale de percepție, fiecare stare de tranziție a evoluției undeii având o corespondență *transductivă* în planul conștiinței, determinând “fluxul” ei²²⁵ prin acțiunea dirijată a suprapunerii naturii inteligenței umane cu cea artificială, într-o situație similară cu accepțiunile interpretării de la Copenhaga a paradoxului cuantic formulat de Schrödinger. Vom exemplifica acest tip de nonlinearitate autopoietică în capitolul următor, în secțiunea dedicată conceptului de *icon hipersonor*.

În paradigma pseudonaturalizării supradeterminate, ambele tipuri de erori pot fi asumate ca posibile surse de efect estetic prin formalizarea și integrarea lor în discursuri sonore legitimate artistic. Stilul electronic *glitch*²²⁶, spre exemplu, se formalizează și se estetizează tocmai din aceste bias-uri care aparțin erorilor sistemice: zgomotele de fond, întreruperile accidentale ale sunetului, saltul peste scurte fragmente aflate pe un CD prin zgârierea lui sunt erori sistemice renaturalizate în procedee constitutive ale procesului de creație și estetizare. Kim Cascone dezvoltă sintagma de “*estetică a eșecului*”²²⁷, pentru a ilustra această orientare.

Torsten Anders arată cum majoritatea actelor de compoziție asistată pe computer se realizează de regulă prin aplicarea unor programări deterministe. Încă de la început se limitează parametrii evenimentelor muzicale, precum timpul de start, amplitudinea, frecvența etc. Compozitorul activează combinatorica diagramatică prin diverși algoritmi de distribuire asociativă: timpul de începere a semnalului sonor este legat de generarea aleatorie a datelor, duratele evenimentelor create sunt legate de un flux al pattern-urilor sau loop-urilor, duratele frecvențelor sunt corelate cu strategii de analiză și sinteză sonoră pentru a genera

²²⁴ Roger Penrose, *Shadows of the Mind*, Oxford University Press, UK, 1994, pp. 20-84.

²²⁵ *ibidem*.

²²⁶ *Glitch* (eng. alunecare) este un termen utilizat pentru a descrie un stil de muzică electronică inițiat în a doua jumătate a anilor '90, reprezentată de artiști precum Aphex Twin, Autechre, Alva Noto, Ryoji Ikeda etc, bazată pe utilizarea creativă a zgomotelor produse în urma unor erori interne ale computerului.

²²⁷ Kim Cascone, *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*, *Computer Music Journal* 24:4, MIT Press, 2000, online: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html

înălțimi, efecte timbrale diverse și așa mai departe²²⁸. Un singur număr specificat într-un software precum Max/MSP poate genera deja prin algoritmizare stochastică progresii noi, cu desfășurare perpetuă în eveniment, prin posibilitățile infinite.

2) *Pseudonaturalizarea determinată sau renaturalizarea*: se desfășoară prin dominația omului asupra tehnologiei. Dispozitivul abstract al dorinței acționează stabilizant, contra-dinamic, prin delimitare intențională. Este realizată prin programarea conștientă și încercarea de control maxim a tehnologiei și de eliminare a erorilor. Simulacrul este utilizat ca replică, cu o valoare intensivă și simatricială de substituie spre deosebire de cea supradeterminată, care se constituie ca act de încredințare intențională a demersului creativ inteligenței artificiale, posedând, ca urmare, o funcție de suplimentare.

Distincția esențială între supradeterminare și determinare este similară cu cea prezentată în prima parte a capitoului current, între prelucrarea artificială inteligentă și procesarea datelor. Paradigma pseudonaturalizării determinate marjează fundamental prin controlul tehnologic în extensia sa funcțională ultimativă, revendicată prin explorarea precaută, limitată, specifică unui cadru preexistent interacțiunii digitale. Dacă ne amintim de Morton Feldman și de ideea sa despre o muzică nedestinată înregistrării, este suficient să ne imaginăm că, dacă aceasta ar exista, cineva, la un moment dat, va sfârși prin a o înregistra/actualiza doar pentru a-i valida, prin activare fenomenologică, consistența. O situație de acest tip ilustrează conversia de la modelul supradeterminat, în sensul de copie lipsită de original, de matrice, la cel determinat, simatricial și redus.

O abordare particulară a pseudonaturalizării determinate este cea concepută de Noah Creshevsky în curentul muzicii hiper-realiste, caracterizat prin sunete de origine naturală care răsună suficient de pure în post- procesare pentru a oferi ascultătorului o experiență organică²²⁹.

²²⁸ Torsten Anders, *Composing Music by Composing Rules: Computer Aided Composition employing Constraint Logic Programming*, PhD Thesis, University of Queens, Belfast, 2003, versiune online: <http://cmr.soc.plymouth.ac.uk/tanders/publications/Anders-Differentiation.pdf>

²²⁹ Diverse extrase sonore și manifestul hiper-realismului muzical formulat de Noah Creshevsky (n. 1945, New York): <http://www.voxnovus.com/composer/creshevsky/Hyperrealism.htm>

Evident, acest tip de estetică exclude paleta sonoră generată exclusiv de computer, preferând mijloacelor digitale o augmentare naturală, conformă principiilor “hyperdramei” expuse de Creshevsky, prin care se încearcă expansiunea conștiinței și augmentarea senzațiilor organice, nefiltrate și neprocesate digital. În epoca actuală, este puțin probabil ca o muzică să nu fie, măcar la nivel formal, editată și montată cu ajutorul computerelor²³⁰, decât dacă naturalismul dimensiunii estetice și al modurilor de operare este o opțiune particulară a creatorului. În majoritatea cazurilor în care componenta organică a discursului sonor se conservă, tehnologia digitală își revendică dreptul de intervenție pentru stocarea și arhivarea materialului creat, dar nu și pentru transformarea sa emergentă.

Spre deosebire de *hyper-realismul* asumat de Creshevsky, pseudo-naturalizarea determinată implică procesarea sonoră, pentru a substitui esența semnificatului cu diverse grade de intensitate ale semnificantului. Forma digitală a sunetului natural, acustic, pe care o vom denumi *icon sonor* (SI) conține atât spațiul frecvențelor sale inițiale, brute cât și pe cele virtuale, ale multiplicățiilor produse prin manipulare și prelucrare computerizată. Cuplarea structurală a frecvențelor unui icon sonor cu forme media unde spațiul este emulat digital generează ceea ce Dennis Smalley denumea *spectromorfologie*²³¹. În mod concret, pentru a nuanța dialogul planurilor, dacă ne gândim la un filtru digital structurat după modele de tip *fuzzy*, observăm cum acesta este adaptat să actualizeze semnalul sonor în acord cu semnalul de referință externă, derivat din condițiile actualizabile ale unui proces dinamic de emisie a undei. Interpretarea nivelului semnalului de input descrie operația modelului de referință, artificial, de adaptare a filtrelor pentru a răspunde aproximativ semnalului de referință aflat în stare naturală²³².

²³⁰ Însuși Creshevsky folosește tehnici de manipulare temporală și frecvențială a sunetelor, evidente în lucrări precum *Strategic Defence Initiative* (1986).

²³¹ Denis Smalley, *Spectromorphology: explaining soundshapes*, în *Organised Sound* 2 /1997, Cambridge University Press, UK, pp. 107-126, online: <http://artesonoro.net/artesonoroglobal/Spectromorphology%20Article.pdf>

²³² Juan Carlos Infante, Juan Carlos Garcia, *Fuzzy digital filtering: Signal Interpretation*, , *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, May 2011, pp. 297-304, online: <http://www.scirp.org/journal/ijcns/>

CAPITOLUL 3.

ELOGII ALE DIFERENȚEI SAU DE LA VIRTUALUL FILOSOFIC LA FILOSOFIA VIRTUALIZĂRII ÎN TEHNO-CULTURA POSTMODERNĂ

Suprapunerea tehnologiei cu filosofia constituie o tendință dominantă a reflexiei filosofice a ultimelor decenii, consecință inerentă a exploziei tehnologico-informaționale într-o realitate mereu expandabilă, pe care istoria gândirii și filosofia culturii nu o pot ignora.

Pentru a rezuma obiectivele propuse, amintim că analiza noastră cuprinde o integrare a spațiului realității cu natura creației și i difuzării muzicale ca act cultural și are ca scop o înțelegere aprofundată a modului în care aceasta se filtrează prin parametrii tehnologico-virtuali, pentru că orice “alter-realitate” are ca scop o redefinire și o reevaluare a însăși ideii de realitate. Muzica este chiar și în forma sa organică un act virtual de plonjare într-o realitate acustică a inefabilului, la granița dintre “matem și poem”²³³, cu scopul de “a spulbera tot ceea ce ne maschează realitatea pentru a ne-o restitui în ea însăși”²³⁴. O paradigmă fundamentată pe dominanța tehnologică, precum digimodernismul, oferă o rampă de analiză necesară a acesteia prin reconfigurarea perpetuă a variabilelor care o definesc, prin grilele de lectură multiple și prezentificarea posibilului în maniere cât mai apropiate de coerența sistemului nostru de construcție reprezentțională a lumii, fără a face din ea o mobilitate inertă, incapabilă de a se desprinde din spațiul teoretic al “gândirii care se gândește”.

După cum am demonstrat în ultima parte a capitolului anterior, realitatea virtualului interoghează și servește protetic realitatea actualului. Obiectivarea sa, chiar și în sfera non-umanului sau a trans-umanului asumat ca plan al organizării hibride oferă un ansamblu de posibilități și prezentificări atât prin substituție temporară, cât și prin co-accesare

²³³ Alain Badiou, *Being and Event*, Continuum Intl Pub Group, London, 2007, p. 6.

²³⁴ Henri Bergson, *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris, 1990, p. 78.

mediată de dimensiunea binară, care se ală tură celei organice, naturale și celei semnificant-simbolice, culturale. Dat fiind că multiplicitatea lui “a fi” în spațiul abstract al muzicii este, ca și în cazul matematicii, infinită și constant redefinibilă, spațiul virtual nu face decât să ofere o alteritate prospectivă, care prin apelul la resemnificare, redimensionare și revalorizare, întărește dimensiunea afirmativă și actualizată a ființei. Virtualul devine astfel o nouă formă de a accesa realul și, chiar mai mult, întărește fascinația exercitată de acesta prin emergența interogațiilor ipostaziate în parametrii situaționali: “cum ar fi dacă?”, “ce ar fi dacă?”, “unde am fi dacă?” etc. Are loc așadar o expansiune care vizează atât corpul cât și mintea, atât spectrul senzorio-perceptiv, cât și reflexivitatea reprezentărilor, însă nu decalat, ci simultan, nu dialectic, ci monadic, contrariile contopindu-se pentru a genera o nouă prezentificare a acțiunii.

De-a lungul istoriei, am descoperit că putem modifica prin tehnologie propria evoluție. Iluzia ruperii complete de realitate se creează prin spațialitate și temporalitate multiplă, dar recursivă mereu la ceea ce Wolfram denumea “multiverse automata”, planul de recurență validantă a ființării autoconștiente, angajată în intuirea alternativă a realității și constrânsă să accepte doar una din posibilele sale ipostaze. Tehno-cultura capătă sens în coordonatele virtualului pentru că oferă acces senzorio-perceptiv imediat la ceea ce înainte era posibil doar printr-un empirism al gestului și al actului. Suprapunerea celor două nivele ar putea constitui chiar realizarea imediată a unui ideal cartezian. Phillipe Quéau susține acest aspect, considerând că virtualul oferă actualizarea unor lumi bazate pe dihotomia carteziană a *corpului carnal* versus *spirit* (*ens realissimum–ens cogitans*) și pe ideea că virtualul este în fapt o *pseudonatură*, după cum am analizat deja în capitolul precedent în care individul devine mai compact, mai productiv, dar mai singur, așadar o “lume în sine”,²³⁵.

3.1. Avataruri ale conceptului de virtual în filosofia contemporană

Conceptul de virtual are o lungă evoluție în istoria gândirii, încadrarea sa în anumite limite conceptuale fiind necesară *ab initio* pentru a nuanța sensurile operaționale din cadrul lucrării prezente.

În eseu *Cyberculture*, publicat în 1997, Pierre Lévy prezintă o clasificare multidisciplinară a virtualului:

²³⁵ Phillipe Quéau, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champs Vallon, Paris, 1993, p. 76.

- *Virtual în sens comun*: sinonim cu fals, iluzoriu, imaginar, ireal, posibil;

- *Virtual în sens filosofic*: există în potențial, dar nu în act, există fără a fi prezent *hic et nunc*;

- *Virtual în sens de calculabilitate matematică*: constituit dintr-un univers de posibilități calculabile pornind de la un model numeric și un input furnizat de utilizator. De exemplu, softurile pentru scriere, creație a muzicii, desenului, toate sistemele hipertextuale și hypermedia, bazele de date, simulările în timp real etc.;

- *Realitate virtuală în sens de dispozitiv informațional*, care generează un spațiu interactiv unde subiectul poate controla direct un reprezentant al sinelui său, cum e cazul jocurilor video, jocurilor de rol în rețea, simulatoarelor de zbor etc.;

- *Realitate virtuală în sens exclusiv tehnologic*, care creează o iluzie de interacțiune senzorio-motrice cu un model informatic²³⁶.

Etimologia cuvântului *virtual* oferă adesea mai multă ambivalență decât precizie. Pierre Lévy sugerează că termenul derivă din latinescul *virtualis*, derivat el însuși din *virtus*, semnificând literal “forță, potențial”²³⁷. Pe lângă acestea, *virtus* înseamnă și *virtute*²³⁸ în sensul său arhaic de calitate și putere; în acest sens, Shawn Wilbur consideră virtualul ca o noțiune ancorată în “lumea religioasă, unde puterea și bunătațea morală se reunesc în virtute”²³⁹. După Gaston Granger, accepțiunea actuală a termenului, extinsă la câmpul tehnologico-informațional, derivă din științele fizico-matematice ale secolului al XVIII-lea. Granger identifică, alternativ, virtualul ca extensie filosofică a non-actualului, în sensul aristotelic al termenului, alături de conceptele de “probabil” și “posibil” și subliniind că acestea nu se opun realului, ci actualului. Aristotel conferea actualului o semnificație aflată la granița dintre “potențialitate” și “realizare”, situate la nivelul metafizic de “mișcare” și “act”, noțiuni care vizează preponderent ființa realului sensibil. El a definit mișcarea ca trecere de la posibilitate la realitate, de la

²³⁶ Dominique Noel, *Le virtuel selon Deleuze*, Intellectica, 2007/1, 45, pp. 109-127, apud Pierre Lévy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Paris, 1997, p. 114.

²³⁷ *ibidem*, p. 13.

²³⁸ Claude Cadoz, *Les réalités virtuelles*, Flammarion, Paris, 1995, p. 29.

²³⁹ Shawn Wilbur, *An Archeology of Cyberspaces: virtuality, community, identity*, in *The Cyberculture Reader*, Edition by David Bell & Barbara Kennedy, Routledge, London, 2000, p. 9.

"potență" la "act", idee profund dialectică reunită sub conceptul *entelechiei*, procesul prin care potențialul devine materie, iar realitatea devine formă. Granger sugerează că noțiunile de "posibil", "probabil" și "virtual" sunt circumscrise formelor non-actuale descrise de filosoful grec, ca aglutinări ale unui manifest care le unește într-un soi de ideal al perfecțiunii. Muzica și matematica ar fi singurele discipline în care acestea s-ar obiectiva spațial²⁴⁰.

Granger sintetizează principiile aristotelice ale realității împărțite între actual și non-actual, definindu-l pe cel dintâi drept "aspectul realului receptat senzorio-perceptiv și rațional, ca experiență singulară *hic et nunc*" și pe cel din urmă prin suprapunerea cu virtualul: „*virtualul* este practic numele dat non-actualului considerat în sine însuși i, fără evidențierea raportului cu actualul”²⁴¹. *Posibilul* este caracterizat "drept un non-actual raportat actualului în sensul potențialității abstracte, precum în enunțurile logicii modale", iar *probabilul* drept "un non-actual evidențiat plenar și concret prin raport la actualitate [...] un fel de pre-actualitate sau o actualitate de rangul doi, referitoare mai degrabă la tendințe decât la fapte în sine”²⁴². Maniera lui Granger de a disocia actualul și non-actualul este de regăsit și în considerațiile altor doi gânditori francezi care au analizat conceptul de virtual: Pierre Lévy și Philippe Quéau.

Lévy, descendent al genealogiei analitice a lui Gilles Deleuze, definește posibilul într-un sens mai restrâns decât Granger:

"Posibilul este deja constituit [...] el este un real fantomatic, latent, căruia nu îi lipsește decât existența. Realizarea posibilului nu este o creație propriu-zisă, deoarece aceasta ar presupune producția inovatoare a unei idei sau forme”²⁴³.

Lévy pune astfel un subtil semn de egalitate între real și posibil, excluzând ideea celui din urmă ca potențialitate, după cum accentua Granger, pentru a o percepe mai degrabă ca posibilitate logică inerentă realului. Actualul apare ca un rezultat al procesului de actualizare, ca o soluție particulară a unei probleme:

²⁴⁰ Dominique Noel, *op. cit.*, 2007, apud Gilles Gaston Granger, *Le probable, le possible et le virtuel*, Éditions Odile Jacob, 1995, Paris, p. 11.

²⁴¹ *ibidem*, p. 13.

²⁴² *ibidem*, p. 14.

²⁴³ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, Éditions Odile Jacob, Paris, 1995, p. 14.

“Actualul sosește, se opera ționalizează prin ocurență. Evenimentul devine mai degrabă o extensie comprehensivă a unui posibil manifestat, pe când virtualul rămâne în registrul ontologic pur al realului susceptibil actualizării, dar niciodată epuizabil, finit”²⁴⁴.

Obişnuim să înțelegem realitatea privind limitele actualizării ei, iar virtualul apare în spațiul nostru perceptiv-reprezentational într-o manieră similară, însă cu potențial actualizant nelimitat, a cărui reificare poate fi asumată mai degrabă prin calitățile sale fenomenologice, manifeste, decât prin recursul la ontologic. După Lévy, virtualul actualizat ține de registrul *evenimentului*, deci poate fi cercetat fenomenologic, iar realul și posibilul țin de registrul substanței, cel ontologic. Substanța poate fi *latentă* (posibilă-reală) sau *manifestă* (reală-actuală), iar virtualizarea sa trece prin două stadii fenomenologice: de la subiectivare la obiectivare și de la inscripție la încorporare.

Serge Proulx și Guillaume Latzko-Toth notează în *Mapping the Virtual in Social Sciences* că ambiguitatea fundamentală a virtualului poate fi corelată și cu folosirea termenului în optică, unde o imagine este considerată virtuală atunci când se formează pe axa dintre reflecția unui obiect real și o lentilă divergentă. Această imagine există așadar doar ca percepție subiectivă, dependentă total de subiectul -spectator, fiind în ultimă instanță, o iluzie. Spre deosebire de imaginea reală produsă de o lentilă convergentă, imaginea virtuală nu poate fi materializată, pentru că există doar pe retină. Pentru epistemologia virtualului, această teorie a iluziei, care opune virtualul realului, vine să completeze teoria forțelor care opun virtualul actualului sau prezentului, integrându-l realului ca mod ontologic primar²⁴⁵.

Orice ezitare în acest “nod epistemic”²⁴⁶, orice debalansare între virtual și posibil, între “ordinea Ideii și ordinea Conceptului”²⁴⁷ amenință existența actualizării, plonjând-o înapoi către posibil, adică în sfera unei pseudomișcări, a unei false deplasări întuite în ideal, însă doar ca *ontos*,

²⁴⁴ *ibidem*, p. 136.

²⁴⁵ Serge Proulx, Guillaume Latzko-Toth, *Mapping the Virtual in social sciences*, în *Journal of Community Informatics*, vol. 2, no.1, 2006, pp. 42-52, online: <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/237/199>.

²⁴⁶ virtualul regroupează “noduri de tendințe, contradicții, forțe și scopuri” (Pierre Lévy, *op.cit.*, 1995, p. 117).

²⁴⁷ *ibidem*.

ca prag abstract al limitei de existență și nu ca manifestare. Virtualul apropie aici ideea, proprie atât lui Leibniz cât și lui Descartes, că ceea ce este comun în sens și conferă o claritate manifestării este deopotrivă confuz prin ceea ce lasă în obscuritate, prin spațiul creat de *diferențierea prin limită*. Virtualizarea este actualizată prin expresie, eliberându-se de posibil prin limitare. Prin trecerea de la subiectivare la obiectivare, de la reificare la instituționalizare, limita are menirea de a regla sensul comun din desfășurarea potențială a ideii.

În subtextul încercării analitice a lui Lévy, constatăm tendința de a include conceptul de *virtual* într-o paradigmă culturală unde devine cea mai recentă dominantă a evoluției tehnologice, trecând de la statutul de concept analitic la cel reificat, teritorializat – este de ajuns să interpretăm explozia globalizării informaționale – de anti-narativele postmoderne, toposuri privilegiate ale “erei informaționale”, pe care filosoful francez le vede ca “realități dublate și substituite” la nesfârșit²⁴⁸. Astfel, devenirea se îndreaptă, în viziunea sa, către aporiile materiale ale actualizării profetite de Guattari: “orice reprezentare metaforică a impulsului, fie din punct de vedere al *topos-ului*, fie din cel al vectorialității rizomatice, riscă să deformeze caracterul aporetic al *teritoriilor existențiale*, care sunt simultan încorporate, intensive și multicomponentiale”²⁴⁹. Lévy nu consideră mijloacele de comunicare și informare doar ca spații virtuale menite să prezinte simulări vizuale sau auditive, ci ca instanțe ale reprezentării în sine, figurații tropice capabile să medieze o nouă interfață a existenței, atât din punct de vedere tehnologic cât și semiotic. În prima ipostază, a simulării, virtualul este subordonat realului, pe care încearcă să-l aproximeze și să-l completeze, iar în a doua devine “o realitate divorțată de lume”²⁵⁰, un simulacru sau o “dubură a realului”²⁵¹. În mod opus acestei tendințe, regăsim virtualul ca manieră de contra-actualizare a unei lumi imperfecte, o corijare necesară, care, după Doel și Clarke, este

²⁴⁸ Pierre Lévy, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, New York Plenum Press, 1998, p. 116.

²⁴⁹ Ronald E. Day, *The Modern Invention of Information: Discourse, History, and Power*, Southern Illinois University Press, 2008, p.73, apud Felix Guattari, *Schizoanalytic Metamodelisation*, pp. 67-68.

²⁵⁰ Serge Proulx, Guillaume Latzko-Toth, *op .cit.*, 2005, apud Mark Slouka, *War of the Worlds: Cyberspace & hi-tech assault on reality*, Basic Books, New York, 1995, p. 13.

²⁵¹ *ibidem*, apud Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*, Blackwell, Oxford, 1992.

pentru real ceea ce perfectul este pentru imperfect²⁵². Această comparație devine și mai clar înțeleasă prin dimensiunea protetică pe care am asociat-o virtualului.

Pentru Pierre Lévy, a virtualiza presupune o reîntoarcere la esență, la matricea posibilelor actualizări. În acest sens, virtualul este mai “bogat” decât actualul, este hiper-real, în termenii lui Baudrillard, conlucrând spre a multiplica câteva dintre posibilitățile lumii reale, cu atât mai mult cu cât ne aflăm în prezent într-o situație din ce în ce mai complexă a relației virtual-actual, dacă îl considerăm pe cel dintâi chiar mai mult decât un simplu derivat al tehnologiei: “viața de zi cu zi este deja o realitate virtuală”,²⁵³. Această constatare sprijină ipoteza pseudonaturalizării pe care am susținut-o în capitolul precedent, unde planul combinatoric diagramatic conturează concepția imanenței virtualului în real și a circularității interacțiunii lor, mereu într-o osmoză de “creație și experimentare”,²⁵⁴, ținând către un transcendentalism empiric, fluctuant și nu unul transcendent, complet detașat de uman.

Phillippe Quéau propune o ilustrare științifică a conceptului de virtual, de la noțiunea fizică către cea metafizică:

“Conceptul de potențial utilizat de fizica contemporană în sensul asociat unui câmp electromagnetic este în fapt mult mai aproape de noțiunea de virtual existentă astăzi decât de noțiunea de potențial înțeleasă de Aristotel”²⁵⁵.

Astfel, în viziunea lui Quéau, virtualul este un spațiu determinat științific, coordonat riguros și destinat ca platformă a cauzelor unor efecte calculabile, predictive, prin intervenția eficientă a conștiinței umane, o manieră apropiată de concepția deleuziană de hibridizare a realului. “Care este atunci diferența filosofică între un spațiu real și unul virtual?” se întreabă Quéau²⁵⁶, oferind răspunsul posibil că spațiul real conferă o poziție și un fundament aprioric conștiinței, o cauză prealabilă, ceea ce devine imposibil în virtual, unde corpul și transpoziția sa sunt succesive conștiinței și apar ca acte deliberate de proiecție, în care ontologicul se

²⁵² *ibidem*, apud Marcus Doel & David Clarke, *Virtual worlds. Simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra*, în M. Crang, Ph. Crang & J. May (ed.), *Virtual Geographies. Bodies, space and relations*, Routledge, London, 1999, pp. 261-283.

²⁵³ *ibidem*.

²⁵⁴ *ibidem*.

²⁵⁵ Phillippe Quéau, *Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993, Champs Vallon, Paris, p. 27.

²⁵⁶ *ibidem*, p. 39.

suprapune fenomenologicului. Contrară nucleului fix al conștiinței realității, imuabil și aprioric ordonat, conștiința alege mișcarea ca și condiție de ființ are în mediul virtual, ca deplasare în afara poziției, într-un proces denumit de francez “transpoziție de *e-moție*”²⁵⁷.

Dacă pentru Quéau, virtualul este un atribut controlat al conștiinței umane, pentru Lévy o problemă complexă a mișcării între conceptele de *actual* și *non-actual*, *real* și *posibil* și pentru Granger un concept aproape total detașat de actual, am putea rezuma un loc relativ consensual al concepției celor trei autori, în care actualul și non-actualul aparțin ontologic de ordinea realului, care prin virtualizare își suplimentează alternativele fără a le înlocui²⁵⁸. Non-actualul în concepția lui Lévy corespunde sensului dat de Quéau conceptului de “potențial”, deoarece amândouă par a fi asumate ca maniere inventive de a soluționa o problemă, fiind astfel direct fundamentate în concepția deleuziană.

Ca un corolar al sintezei de mai sus, putem întui că virtualizarea este un atribut al creației și implicit al umanului: de la un fundament al existenței umane, actualizate într-un punct pe o axă temporală, la creație ca desăvârșire a condiției sale, virtualizarea aparține omului ca impuls specific.

Pierre Lévy face apel la metafora “exodului”, pentru a descrie procesul virtualizării, pe principiul “exist aici și acum, dar exist și acolo”²⁵⁹, subliniind permanența *riturilor de trecere* de la interior la exterior și revers, de la exterior la interior într-un proces asemănător *efectului Moebius*. Pornind de la definiția propusă de Michel Serres în *Atlas*²⁶⁰, el asimilează virtualul unei funcții constitutive a realității umane, un spațiu unde interiorul și exteriorul, sinele și alteritatea se confundă într-o manieră cumva borgesiană care subordonează fictivul realului. De pildă, în cazul unor alegeri, diseminarea informativă prin canalele de presă constituie în mod inherent tocmai realitatea percepției psiho-senzoriale a procesualității pe care o autentifică și căreia, prin urmare, i se subordonează ca parte manifestă²⁶¹. Externalizarea unei realități inte-

²⁵⁷ *ibidem*.

²⁵⁸ Dominique Noel, *op. cit.*, 2009, apud Pierre Lévy, *Cyberculture*, Éditions Odile Jacob, Paris, 1997, p. 71.

²⁵⁹ Pierre Lévy, *op. cit.*, 1995, p. 34.

²⁶⁰ După Serres, virtualizarea este un process heideggerian al *părăsirii lui acolo*. Michel Serres, *Atlas*, éditions Julliard, Paris, 1994, p. 21.

²⁶¹ Pierre Lévy, *op. cit.*, 1995, p. 74.

rioare, pe de o parte și interiorizarea unor legi și cauzalități exterioare, pe de altă parte, sunt intercalate în ceea ce Lévy denumește *adevăratul proces de constituire a realității sociale*²⁶².

Semnificarea realității prin conversia perpetuă de pe axa interior-exterior, real-imaginar, actual-virtual, privat-public, repune în valoare conceptul heideggerian de *Bedeutsamkeit*, conform căruia elementele reale sunt aprioric înzestrate cu o anumită semnificație, pe care situațional, o supunem decodificării. Realitatea se virtualizează pentru a se resemnifica, comprimându-se, intensificându-se situațional, în sensul heideggerian menționat anterior. Gândul devine acțiune, printr-unul din aceste procese de conversie, trecând de la un ansamblu de posibilități pre-determinate la realizare efectivă. Gândirea filosofică este ea însăși o virtualizare, iar arta implică o *virtualizare a virtualizării*, un spațiu necesar pentru reflecția expresiei, prin *Bedeutsamkeit*, semnificare situațională care conferă identitate și multiplicitate.

3.2. Gilles Deleuze și filosofia diferenței: o sinteză a virtualului și actualului

Orice actual este înconjurat, după Gilles Deleuze, de rețele virtuale în perpetuă regenerare, în care fiecare emite o alta, într-un model spiralat care îl gardează și modifică²⁶³. Putem aserta că la baza filosofiei deleuziene stă o veritabilă *ontogeneză a imanenței*, în care virtualul se exfoliază perpetuu pentru a conferi consistență percepției momentane a actualului.

După cum am stabilit deja, imanența este un virtual în curs de actualizare, un spațiu în care al metamorfozelor topo-ontologice reciproce. Planul său se divizează într-o multiplicitate de extensii pe axa continuă a duratei în funcție de impulsurile care generează o actualizare; astfel, actualul este un produs al temporalității, iar virtualul, fiind sursa generativă, un subiect²⁶⁴. Actualizarea virtualului imprimă un caracter singular unui obiect care devine o individualitate de sine stătătoare, o monadă. La rândul său, aceasta devine subiect pentru o altă serie de conversii prin actualizare. Creația în sine izbucnește conform aceluiași principii generative: ordinea din haos, sunetul din tăcere. În procesul

²⁶² *ibidem*, p. 98.

²⁶³ Gilles Deleuze, *L'actuel et le virtuel*, în „Dialogues”, Flammarion, Paris, 1996, p. 3.

²⁶⁴ Gilles Châtelet, *Les Enjeux du mobile*, Éditions du Seuil, Paris, 1999, pp. 54-68.

realizării sale, virtualul se diferențiază de el însuși, producând în deplasare noul, printr-o generare imediată de real mereu diferit.

Gilles Deleuze abordează relația virtualului și a actualului prin intermediul noțiunii integrative de *diferent(c)iation*²⁶⁵. În viziunea sa, virtualul se extinde în realitate prin punctele diverse ale actualizării sale, iar singurul proces apt de a reprezenta această mișcare este *diferența*. Filosoful francez realizează o distincție clară între conceptul de *différentiation* – care determină partea virtuală a oricărui obiect ca problematizare – și *différenciation*, care reprezintă actualizarea acestui virtual prin aplicarea procesuală a unor soluții²⁶⁶. Deleuze nuanțează diferența între *obiect complet* și *obiect întreg*, susținând că orice obiect este dublu, fără ca cele două jumătăți să se asemene una cu cealaltă²⁶⁷. Virtualul, de exemplu, este o determinare *completă* a obiectului, fără ca a-l revela pe de-a-ntregul.

După Deleuze, diferența implică o relație între “diferențiator” și “diferențiat”, iar actualizarea virtualului face apel în mod necesar la principiile divergente ale celui din urmă pentru a se autodiferenția la nivel intern, fără a-și pierde condiția persistenței în durată. Heteromorfismul implicat de *différenciation* este localizat de Deleuze în spațiul liminal al reprezentării, care se eschivează simulacrului și analogiei pe baza principiului identității, preferând să se focalizeze pe relațiile de diferențiere în sine. Planurile devin suprapuse, sensurile intercalate, reprezentările divergente – toate par a conlucra către o apologie a diversității manifeste mai degrabă decât spre o conservare omogenă a increatului virtual.

După Deleuze, diferența are un dublu caracter – *intensiv* și *extensiv*. *Diferența intensivă* este în mod automat explicată printr-o abordare care explorează extensivul său – planul imanent. Abordările extensive sunt, în mod circular, explicate prin diferențiere reprezentatională repetată și actualizată. Diferența și repetiția constituie posibile obiecte ale reprezentării, însă doar printr-o manieră de negare, apofatică, în raport cu conceptul *Unicului*, și o afirmare categorială a *Identicului* – de aceea diferența poate fi în mod simultan *internă* în raport cu o idee și *externă* în raport cu un mod particular de reprezentare. Deleuze susține că

²⁶⁵ Gilles Deleuze, *op. cit.*, 1996, p. 4.

²⁶⁶ idem, *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1968, pp. 269-270.

²⁶⁷ *ibidem*.

diferența este pervertită dacă este obligată să se alinieze limitelor reprezentării, care presupun afirmarea unui concept prin expresie. Aceste limite se regăsesc în apelul la raporturile de identitate, similaritate, analogie și opoziție. Reprezentarea corelează așadar în mod automat diferența cu negarea Unului. Derrida insistă pe linia deleuziană că Unul nu este sinonim identicului, considerând că puntea de acces a modelului, a copiei către esență este ideea nietzscheană a “eternei reîntoarceri”. Repetiția funcționează așadar ca diferențiator al diferenței, o diferență asemnificată sau lipsită de concept, pentru a cărui proces de revelare amânată Derrida propune termenul de *diferanță*.

Deleuze abordează diferențierea ca prag esențial în producerea noului prin generarea soluțiilor emergente. Dacă totul ar fi un dat primar identic, lipsit de diferențiere, atunci, la nivel fenomenologic, esența nu ar fi decât o perpetuă reoglindire în forme fixe și recurente și astfel nu ar permite generarea unui fenomen novator. Într-o posibilă aplicare la câmpul creației umane, conceptul “diferențierii” devine crucial de important în generarea unei noi maniere de comprehensiune a emergenței în raport cu tradiția. Din punct de vedere gnoseologic, distincția prin diferență ne împiedică să validăm virtualul ca real autodeterminat sau ca actualizare perpetuă, lipsită de atributul reflexivității. Atât logico-filosofic, cât și matematic, diferența a fost subordonată principiului identității ca distanța dintre doi termeni care posedă identități distincte în mod aprioric (*a* și *non a*). În manieră deleuziană, diferența la nivel de esență este tocmai virtualul care se actualizează, trecerea de la unu la multiplu sau de la esență la fenomen. În orice problematizare apărută în sfera gândirii umane, efectul este unul care ține mereu de actualizare, pe când cauza, adevărata sursă a problemei, rămâne în virtual²⁶⁸. Prin soluționarea actuală, gândirea umană nu face decât să genereze o nouă diferențiere, limita de experiențiere a conștiinței fiind mereu aflată la intersecția tendințelor sale de virtualizare. Deleuze se situează astfel într-o zonă proximă cu noțiunea de “calcul diferențial” propusă de Leibniz, plasând Unul într-o infinitate de forme, heteromorfe, care generează o devenire perpetuă, în care condiția și condiționatul, cauza și efectul se diferențiază simultan în mod automat. Elementul de fond bergsonian care însoțește această devenire este *durata*, axul continuității temporale, cu un

²⁶⁸ Gilles Deleuze, *op. cit.*, 1968, p. 271.

rol-cheie în fixarea punctului genitor al esenței, fiind un athanor al dizolvării contradicțiilor.

Dintr-o perspectivă tehnologică asumată deleuzian, deducem că spațiul virtual intențional –mai precis, cel creat de om ca impuls controlat al auto-ogîndirii sale referențiale – este o certificare a multiplicității interne a genomului uman și un experiment care atestă exact condiția metamorfozelor diferențiale. Suntem învecinați în originea acestor considerații cu ceea ce William Dembsky considera că este ființa umană, sub încadrarea teoretică a *paradigmei design-ului inteligent*: un sistem deopotrivă *complex* și *specific*²⁶⁹.

Demersul lui Deleuze atinge ideea de totalitate mereu recuperată nu prin revelație bruscă, ci prin cucerire progresivă, prin aproximare diferențială, într-o manieră mai apropiată tendințelor științifico-tehnologice contemporane decât aporiilor platoniste și neo-platoniste. De aici și impulsul lui Pierre Lévy de a scrie despre existența unui *cvasiobiect* al cunoașterii în tehnocultura actuală, care înglobează atât conotațiile gnoseologice ale actualului informațional cât și proximitatea integrării sale într-un discurs mai amplu, destinat să cuprindă și relaționarea cu spațiul producerii sale. Multiplicitatea desfășurării societății informaționale contemporane conectează automat forțe multiple cu un *telos* comun: acela al integrării epistemologice și gnoseologice. O paradigmă contemporană integratoare precum cea a complexismului, concentrează prin aforismul lui Edgar Morin – “a înrădăcina o sferă într-alta”²⁷⁰ – un sens epitomic echivalent cu însăși cel al diferențierii: virtualizarea lumii actuale coexistă cu realul, ba mai mult, își regăsește rădăcinile în acesta.

3.3. Virtual, real și imaginație creatoare

În *Organe fără corp*, filosoful sloven Slavoj Žižek interoghează dilema ontologică a coexistenței virtualului, ca devenire latentă, cu realul, privit într-o manieră lacaniană ca un punct orb, inconsistent, care rezistă imaginilor și simbolizărilor. Žižek face o distincție cu privire la ontologia deleuziană a virtualului considerând că, dacă în diferențierea internă virtualul precede realul, în uzul său curent, cu precădere în cel oferit de

²⁶⁹ Intelligent Design and Irreducible Complexity, online: <http://nwcreation.net/intelligent design.html>.

²⁷⁰ Nicolas Darbon, *Introduction a Edgar Morin*, apud E. Morin, *La méthode*, Éditions du Seuil, Paris, 2006, online: <http://complexitemusicale.voila.net/page5/index.html>.

tehnologia informațională, realul precede virtualul. Putem vorbi în primul caz despre o *realitate a virtualului* și în al doilea rând despre *realitatea virtuală*, termen de largă circulație în spațiul tehnoculturii. În era curentă a tehnologizării informaționale, precizează Žižek, ele se confundă, creând poate una din cele mai interesante situații sub raport analitic: dacă procesul creației ține de sfera *realității virtualului*, spațiul manifestării acestuia poate fi integrat în conceptul de *realitate virtuală*²⁷¹.

Dacă ne referim la realitatea virtuală ca mediu de creație artistică, ocurența diadei real-virtual favorizează realul ca punct de plecare. Se impun astfel câteva distincții conceptuale pentru a analiza virtualul și creația artistică într-un demers înrădăcinat în metoda deleuziană. Vom analiza mai întâi procesul creației artistice, cu focalizare pe cea muzicală, examinând metamorfozele actualului și virtualului, ca procese de diferențiere.

Dacă în natură, actualul și virtualul sunt două maniere ale diferențierii, în câmpul gândirii și al creației umane, virtualul este subordonat actualului, aliniindu-se lui printr-o mișcare a diferențierii externe, prin intermediul unei entități formale cum este creierul sau computerul. Creierul este primul convertor al actualizării în ideea de “realitate”. Computerul funcționează ca și contra-actualizare de ordine secundă, de restituire a imaginii virtuale unui actual hiper-real. Tranziția de la actualul real la virtual hiper-real ne obligă să problematizăm diferențial acordul la nivelul actualizării percepute cu cel al actualizării emitente, aflat în realitatea ordinii secunde, a hiper-reality. Dacă vizităm Luvrul pe un site, el va avea același traiect, noi vom fi diferiți, dacă vizităm un forum, care poate fi la rândul său diferit /actualizat, vom avea o diferențiere externă mai complexă. Anticiparea epistemică presupune a conceptualiza o problemă, a o derealiza temporar pentru a obține o serie de soluții posibile, selectate, prelucrate și utilizate apoi în cadrul actualului subiectiv.

Gilles Gaston Granger considera opera de artă ca actualizarea unui pseudoposibil și originea sa, *imaginarul*, ca un pseudovirtual– un virtual iluzoriu– întrucât ambele se desfășoară pe un plan paralel de diferențiere de creatorul lor, fiind, în același timp, legate de analiza reprezentățională a actualizărilor și a diferenței externe pe care Deleuze o privea ca pe o

²⁷¹ Slavoj Žižek, *Organs without bodies: Deleuze and consequences*, Routledge, London, 2004, p. 32.

limită majoră în asumarea corectă a sensului diferenței, deoarece la nivelul diferenței interne, virtualul este inaccesibil reprezentării, este pre-individual. Conceptul de *iluzie* după Granger, este corelat cu o deplasare voluntară, intențională dinspre actual înspre virtual, ca o funcție creatoare de contra-actualizare, ca atare trans-individuală, prin care să opună sferei pre-individuale orientarea explorativă către sondarea misterului: “În funcția sa imaginativă, pseudovirtualul este evocat prin opoziția la iminentul teluric inevitabil fixat de actual, fiind mai degrabă un manifest al misterului lumii și al infinității sale”²⁷². Imaginația devine vector de conștiință mai ales în artă pentru a concilia atât intuiția dezindividualizării cât și a trans-individualizării în semnificări posibile, anticipabile, dar diferențiate în formă și ca atare, seducătoare estetic. *Pseudovirtualul* se regăsește în spațiul intermediar destinat interogării ființei despre reprezentările sale, fiind apanajul creativității literare, vizuale, artistice și etapa de tranziție către combinatorica artefactelor. Un exemplu comun de discurs pseudovirtual ar fi pictura lui Magritte, *The Treachery of Images / Ceci n’est pas une pipe*, analizată și de Michel Foucault, o declanșare intenționată a contrastului între reprezentare și realitate, între actual și virtual. Participarea facultăților noastre raționale la crearea realității face distincția fundamentală între imaginar și virtual. Manipularea disonanței cognitive este adesea o abilitate cheie în creațiile artistice, imaginarul fiind un vector puternic al virtualizării, alături de alte procese psihice precum memoria, visul etc.

Imaginarul pornește de la certitudinea actualizării și nu există independent de rațiunea noastră. Virtualizarea realității ne poate schimba perspectiva, prin raport diferentiat cu actualizarea unui moment dat. Putem imagina cărți SF, dar, cu excepția cazurilor de maladii mentale, vom face mereu diferența între real și imaginar. Pe de altă parte, putem la fel de bine manipula forme geometrice tridimensionale pe un computer, cu certitudinea că virtualul este realizabil și că actualizările sale –rotirea formei geometrice în unghiuri specific pe ecran– sunt perceptibile în mod real. Imaginarul este, în acord cu Deleuze, un mediu de sinteză, și “un loc al iluziei transcendente”²⁷³, înțeleasă ca imagine generală derivată din

²⁷² Gilles Gaston Granger, *op. cit.*, 1995, p. 78.

²⁷³ Gilles Deleuze, *op. cit.*, 1968, p. 341.

cea empirică, specifică²⁷⁴. Această “iluzie” are patru forme interconectate. Prima aparține sensului comun al viziunii asupra lumii, a doua “vizează subordonarea diferenței analogiei prin iluzia bunului simț”²⁷⁵. A treia este iluzia provocată de dialecticile de suprafață, de viziunile derivate din percepția unei lumi reduse la bidimensional, la maniheism, ca viziune polarizată în diade de tipul pozitiv-negativ, identic-contrar etc. A patra iluzie este, după Deleuze, categorizarea și distribuția diferenței prin clasificări analoge, bazate pe concepte apriori, tipologii, postulate etc. Cele patru iluzii se corelează pentru a conferi spațiului operei de artă o viziune analogă cu cea a lumii reale. Deleuze asimilează seducția estetică puterii falsului, întărind ideea pe care am formulat-o și într-o reflecție anterioară, a feerismului ca mod optim de concentrare abstractă a ambiguității virtualului.

Dacă facem apel la categoriile aristoteliene aplicate dramei grecești, mimesis-ul și catharsis-ul, observăm că, pentru Aristotel, catharsis-ul nu a fost altceva decât o dimensiune a dorinței către plăcere și realizarea acestei plăceri se producea prin experiențierea reprezentărilor mimetice, actualiza(n)te, ceea ce amintește de dimensiunile expresiei propuse de Deleuze: cea a expresiei propriu-zise și cea a tendinței către expresie. Prima ține de registrul rațiunii, a doua este mai degrabă inconștientă, impulsivă. Dorința implică virtualul ca suport al idealului artistic, ca punere a problemei, iar expresia mediată formal este realizată mimetic, pornind de la precedentul unor forme pe care plăcerea accidentală le transformă în produs artistic. Accidentalul cathartic permite geneza unei structuri dislocate – *o diferență internă* – virtualmente perfectă pentru că e suprapusă unui ideal și direct accesibilă prin intuiție, în deplin acord cu principiile bergsoniene ale cunoașterii. Reprezentarea mimetică împlinește prin recursul la soluții mediate de tehnici, aptitudini, deprinderi, tehnologii, cultură etc. *o diferențiere externă*, o deschidere către fenomen, prin determinare și eliminare, în acord cu limitele parametrilor enumerați mai sus. Astfel, pentru a compune cea mai frumoasă simfonie a lumii, ceea ce virtualmente este posibil, orice compozitor are nevoie de cunoștințe tehnice, inspirație, receptare critică, așadar de un *acord* cu datele posibilului real.

²⁷⁴ Christopher Hasty, *The Image of Thought and Ideas of Music*, în vol. “Sounding the Virtual”, Brian Hulse & Nick Nesbitt (eds.), AshGate e-Book, Surrey, 2010, p. 7.

²⁷⁵ Gilles Deleuze, *op. cit.*, 1968, p. 341.

Construcția mimetică, aparținând planului combinatoriciei, s-a metamorfozat în joc, în impuls către experiment, fiind adesea dezechilibrată, multiplă, nomadă și deschisă la o gamă nelimitată de lecturi posibile. Această etapă corespunde spațiului intermediar, de tranziție și interogație, până la punctul în care “structura devine realitatea virtualului” și “virtualul trebuie definit ca o parte strictă a obiectului real”²⁷⁶. Iată o altă manieră de a afirma că structura devine o obiectivare a virtualului, în care obiectul este în mod ideal complet, desăvârșindu-și condiția determinării însă numai prin existență actuală. Impulsul creației tranzitează astfel o dublă determinare, marcată de diferențieri progresive: o diferențiere internă, între determinarea virtuală a conținutului obiectului și geneza structurii și o diferențiere externă, a consistenței care presupune actualizarea structurii prime și fixarea în formă unică, singularizată și rezonantă²⁷⁷.

Esența matematică a muzicii, supunerea multiplului la legea lui Unu, este completată filosofic de intervenția *techno-poiesis-ului*, ca și practică de manifestare a diferenței. Muzica nu mai este în acest caz doar armonia pitagoreană care modelează nobil sufletele și trupurile în acord cu proporțiile divine, ci este o platformă care modelează inanimatul pentru a-l oferi percepției umane în actualizare singularizată și intensivă. De la fragmentarea romantică și ideea de expresivitate aforistică, fulguranță la practicile contemporane ale DJ-ingului, sampling-ului și remixului care multiplică copiile “unice” pentru evocarea efemerului senzației în atomizări rezonante care converg spre ideile virtuale ca și clamare ultimativă a unei transcendențe. În această traiectorie, avertizează Deleuze, riscăm mereu să confundăm mașinile cosmice cu cele de reproducere istorică²⁷⁸. Deși au o valoare de reprezentare simatricială identică, ele constituie maniere diferite de a arhiva și de a gramatiza metamorfozele obiectului de artă pentru a desăvârși, ultimativ, avatarurile mimesis-ului.

²⁷⁶ *ibidem*, p. 270.

²⁷⁷ *ibidem*, p. 340.

²⁷⁸ Jacques Rancier, *Métamorphoses des muses*, în vol. “Nouvelle Géographie des Sons”, Éditions de Centre Pompidou, Paris, 2002, pp. 26-34.

3.4. Diferență și diferanță: fundamente filosofice ale operei muzicale digital-virtuale

Deconstructivistul francez Jacques Derrida plasează filogenetic diferența ca punct fundamental al evoluției umane de-a lungul istoriei, considerând că nimic nu stă în afara ei. Operând la limită semiotica saussuriană, Derrida nuanțează “diferența” prin ortografierea cu “a”, de la premisa că în limba franceză verbul *différer* înseamnă deopotrivă “a (fi) diferi(t)” și “a amâna”. Prima dimensiune se referă la faptul că nimic nu poate fi definit în sine, fără apelul la un anume referențial de care se diferențiază și care trebuie să “demonstreze performant înfinita amânare a semnificației, mereu în căutarea unei contextualizări care să o facă recunoscută”²⁷⁹.

Derrida nuanțează noțiunea de “diferență” și o extinde la *diferire* și *diferare* prin introducerea unui nou termen, *la différance*, care include atât diferența dintre sens și formă, sub raport semiotic, cât și constanta amânare (“diferare”) a sensului. Considerând că semnificația este în mod fundamental eluzivă, Derrida afirmă că “întârzierea semnificării – în special într-o lume definită prin hiper-realitate– conduce la multiplicarea semnificantului sau la copierea lui infinită”²⁸⁰. *Urma* (“la trace”) este *diferanța* (“la différance”) care înlesnește apariția semnificației pentru a separa sensul elementelor de identitatea lor.

Teoria diferanț ei poate fi aplicată la realitatea virtuală. Ceea ce impactul virtual lasă amprentat în reprezentarea noastră este o urmă preluată din real, care conlucrează la întârzierea semnificării acestuia printr-o transfigurare intermediară, care mimează identitatea, dar nu este ea. Orice prezentificare se constituie prin diferanță, fiind echidistant corelată cu ceea ce numim viitor sau trecut, după cum la Deleuze, orice actual se constituie printr-un raport diferențiat cu un virtual: “Diferanța constituie ceea ce numim prezent prin mijloacele relaționării sale cu ceea ce nu este, nici măcar cu un trecut sau viitor trăite ca prezent modificat”²⁸¹. Virtualizarea dublează discursul, diferențiază diferanța, într-o imanentizare disruptivă constând într-o *diferențiere internă*, la nivelul creației, care deschide automat sistemul simbolic al *diferențierii*

²⁷⁹ Jacques Derrida, *Margins of Philosophy*, University of Chicago Press, Illinois, 1982, pp. 3-27.

²⁸⁰ Marius Ghica, *Derrida sau a gândi altfel*, Editura Paralela 45, Pitești, 2008, p. 48.

²⁸¹ Jacques Derrida, *Writing and Difference*, Routledge, London & New York, 1978, p. 394.

externe, la nivelul diseminării și al simulacrului diferant, când devine text și halou textual – rizom, simulacru, icon diagramatic. Pentru Deleuze, diferența are o origine comună cu diferența lui Derrida: presupune că orice imediat este deja o duplicare, o copie a unui original care nu există *hic et nunc*, ceea ce obligă dialogul inter și intrareferențial al imanenței la glorificarea și egalizarea ei în raport cu originalul, a cărui prioritate devine replicabilă și ca atare relativizată²⁸².

Deleuze consideră că, atunci când diferența între naturi a devenit la rândul ei natură sau, mai generic, diferența dintre două tendințe a devenit una din ele, putem vorbi de *autodiferențiere*. Ea nu are nevoie de contradicție, de alteritate și de negare, pentru că are de la sine virtutea diferențierii originare și, prin raport cu durata, virtutea de a se ramifica și de a include în sine toate diferențele calitative inerente²⁸³. Concepția deleuziană devine astfel profund tributară noțiunilor spinoziane de *natura naturata* și *natura naturans*, când adevărata opoziție nu se constituie printr-un “maxim de diferențiere ci printr-o minimă repetiție, printr-o repetiție redusă la doi”²⁸⁴. În termenii lui Peter Hallward, “înainte de a diferi de orice altceva extern sieși, o diferență diferă în primul rând de sine”²⁸⁵. Ca urmare, “autodiferențierea este mișcarea virtualității care se diferențiază”²⁸⁶, scrie Deleuze, orice alt proces de diferențiere fiind deja o alteritate ce se poate sustrage identității de concept și ca urmare, este stabilită între obiecte necombinabile, care nu intră sub incidențe logice²⁸⁷.

Autodiferențierea are ca scop constituirea nucleului rizomatic generator al multiplicității, pe care o vom numi *rizosferă*. Dorința creatoare germinează curgeri deteritorializate menite să găsească legături noi și rampe către (re)teritorializări emergente. Ea este sedimentată la nivelul unei structuri, ca o realitate oarbă și lipsită de configurație simbolică, funcționând, în termenii lui Derrida, ca *urmă*, care printr-un procedeu de deplasare împrumută din metafizică noțiunile cu care să fie

²⁸² Gianni Vattimo, *The Adventure of Difference: Philosophy after Nietzsche and Heidegger*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1993, p. 144.

²⁸³ Keith Ansell Pearson, *Germinal life: the difference and repetition of Deleuze*, Routledge, London, 1999, p. 65.

²⁸⁴ *ibidem*, p. 11.

²⁸⁵ Brian Hulse, *Repetition and Minimalism*, digital edition: http://www.operascore.com/files/Repetition_and_Minimalism.pdf, apud Peter Hallward, *Out of this Word: Deleuze and the Philosophy of Creation*, Verso, London, 2006, p. 13.

²⁸⁶ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1968, p. 11.

²⁸⁷ *ibidem*, p. 30.

numit și oferit semnificării ceea ce ră mâne nenumit în structura ei închisă, dar transpare în persistența dorinței. Rizomul acționează, după Deleuze, ca formă de menținere a acesteia: "O dată ce un rizom a fost obstruc-ționat, arborificat, aventura dorinței se încheie, deoarece dorința este mereu produsă și dinamizată de rizom"²⁸⁸.

Semnificarea acestei urme este asigurată de funcția simulacrului sau a iconului diagramatic care reifică metamorfoza rizomatică a imaginii create prin lanțuri de semne și simboluri. Accesul rațiunii la acest proces poate întâmpina o complicitate metafizică fără a renunța la travaliul critic deconstructiv pe care îl efectuează împotriva ei, ce vizează analiza limitelor și închiderii discursului și transgresiunea nu doar a acestora ci și a distincț iei dintre interior și exterior. Deconstrucția se petrece în întregime înăuntrul închiderii metafizice, unde virtualul este generat din real, unde totul este reciclat în planuri transpozabile, deteritorializabile, nomade²⁸⁹. Ea deschide filosofia că tre *alteritatea* sa, nu din afară, ci chiar dinăuntrul s ău, de la marginile sale mișcătoare, unde interioritatea devine o destinație în loc de sursă. După cum nu există nimic în afara textului, conform principiilor deconstrucției lui Derrida, pentru paradigma digimodernă nu există nimic în afara tehnologiei, decât fixări temporare, regimuri de interogație științifică, epistemică și i estetică în permanentă dinamică, fără vreo ancoră stabilă într-un absolut universalizat.

Vom încerca în cele de urmează să nuanțăm abordarea filosofică, pentru a observa în ce mă sură aceste concepte se regăsesc și se justifică în discursul contemporan al culturii digitale și în hypermedia, când, o dată cu virtualizarea formelor textualității, putem considera că dezideratul derridean al textului nu doar ca extensie, ci ca manieră ontogenetică de (trans)individuaie devine posibil. Spaț iul dintre teritoriu și hartă devine locuibil de un sine extins, în perfectă relație cu ceea ce am descris pe parcursul analizei curente și ceea ce Leroi-Gourhan denumea *viața ca exteriorizare*, Rudy Rucker concentra în sintagma de *spaț iu factic*, Joseph Nechvatal identifica în *viractualism* și Michel Foucault în conceptul de *heterotopie*. Prin enunțarea celor câteva modele ale diferenț ei/diferanței – cel rizomatic, cel al loop-ului și cel al interacțiunii digitale hibride– vom încerca o sinteză coerentă a proceselor devenirii sonore contingente mediului digital.

²⁸⁸ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980, p. 15.

²⁸⁹ *ibidem*, pp. 65-89.

CAPITOLUL 4.

MODELE FILOSOFICE ALE DIFERENȚEI ÎN DEVENIREA SONORĂ DIGITAL-VIRTUALĂ

4.1. Metamodelul rizomatic al diferenței

Rizomul este un concept-metaforă introdus de Gilles Deleuze și Félix Guattari chiar la începutul lucrării *Mille Plateaux*, definit de o serie de principii axiomatice:

- *Principiul conexiei și al eterogenității*: orice punct al rizomului poate fi conectat cu oricare altul și este necesar să fie astfel;
- *Principiul multiplicității*: atunci când multiplul este tratat efectiv ca un substantiv, multiplicitatea încetează să aibă un raport cu Unu;
- *Principiul rupturii asemnificante*: un rizom poate fi rupt, dar se va reconstrui automat într-una din liniile sale vechi sau în linii noi;
- *Principiile cartografiei și decalcomaniei*: un rizom nu poate fi reductibil la nici un model generativ sau structural specific: este “o hartă și nu un teritoriu”.

Rizomul este un termen “împrumutat” din biologie, unde desemnează o “tulpină subterană simplă sau ramificată, lipsită de clorofilă, a anumitor plante, cu aspect asemănător rădăcinii, de care se deosebește prin prezența mugurilor la subsuara unor frunze rudimentare, în formă de solzi, și prin structura internă”,²⁹⁰.

Alături de simulacru (deteritorializat), icon diagramatic (reteritorializat), rizomul este poate cea mai complexă formă emanată din planul combinatoric hibrid, pentru că are dublă corespondență, atât de suprafață cât și de profunzime, fiind în același timp o interfață de activare a simulacrului ca icon diagramatic.

Deleuze și Guattari își fondează analogia pe următoarele considerații în *Mille plateaux*:

²⁹⁰ <http://dexonline.ro/definitie/rizom>.

"Spre deosebire de arbori și de rădăcinile lor, rizomul conectează un punct oarecare cu un alt punct oarecare, și fiecare dintre trăsăturile lui nu trimite cu necesitate la tră sături de aceeași natură, ci pune în scenă regimuri foarte diferite de semne și chiar stări de non semne. Rizomul nu se lasă redus nici la Unu, nici la multiplu [...]. Nu este alcătuit din unități, ci din dimensiuni sau, mai curând, din direcții în miș care. Nu are nici început, nici sfârșit, ci întotdeauna un mediu de unde crește și tinde să dea peste margini"²⁹¹.

Comparat cu o structură tradițională, caracterizată de un set precis de norme și referențialitate și de centralismul unui nucleu dur, rizomul este constituit din linii de segmentare și stratificare care îi configurează dimensiunile și linii de fugă sau deteritorializare care fixează limita maximă a conservării ontologice a statutului său, până în punctul în care devine un altul²⁹². Limita de metamorfoză este o sedimentare temporară a unui asamblaj a cărui formă este metamorf-nomadică și al cărui conținut este anormativ, virtual, destinat experimentării și actualizării la un moment dat:

"Spre deosebire de artele grafice, desen și pictură, rizomul aparține unei hărți ce trebuie produsă, construită, o hartă mereu detașabilă, conectabilă, reversibilă, modificabilă, cu multiple puncte de acces și ieșire și cu propriile linii de fugă"²⁹³.

Ca model cultural, rizomul se opune structurii arborescente a ierarhiilor. El nu are început, nici sfârșit, fiind "mereu în mijloc, între lucruri, ca un intermezzo, un *intra-ființial*"²⁹⁴.

Rizomul se sustrage procesului de *auto poiesis*²⁹⁵ (Varela și Maturana) și *auto similaritate*²⁹⁶ (Kelkel) prin aceea că nu determină decât direcții virtuale, amânând securizarea și perpetuarea teritorializată. Aceasta din urmă, inevitabil legată de eveniment, apare ulterior spre a conduce la singularizare, ca linie de fugă ultimativă a ontogenezei, care izolează elemente din întreaga rețea de rețele consolidate într-un moment

²⁹¹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980, p. 31.

²⁹² *ibidem*, p. 21.

²⁹³ *ibidem*.

²⁹⁴ *ibidem*, p. 25.

²⁹⁵ Humberto R. Maturana, Francesco J. Varela, *Autopoiesis and cognition*, Editions Kluwer, Netherlands, 1980, p. 17.

²⁹⁶ Manfred Kelkel, *Musiques des mondes. Essai sur la méta-musique*, Éditions Vrin, Paris, 1987, p. 18.

dat pentru a le pune în dialog expresiv în planul imanenței, pentru a le reproduce actualizate și deteritorializate relativ.

Putem corela în mod virtual orice punct cu un altul, fie și cu scopul de a experimenta prin actualizare nuanțarea unei stări de semnificare a cel puțin uneia din condițiile semnificantului, de pildă a formei prin intermediul conținutului sau invers. Natura permanent deschisă a sistemului nu poate fi redusă la Unu sau la multiplu, deoarece în interiorul ei se creează stări vectoriale care generează o serie de semnificări emergente, permutabile. Ea este, după Deleuze, o hartă mereu reversibilă, detașabilă, cu multiple segmente de acces și ieșire, cu numeroase linii de fugă, este visul etern al cartografilor de a găsi piatra filosofală a “coextensivității ideale a hărții cu teritoriul”²⁹⁷. Selecția combinatorică este adesea aleatorie și punctul de fixare devine un pli exfoliant – *le pli selon pli*²⁹⁸ – care mai degrabă are menirea de a-i pierde urma celui de susținere decât de a-l continua într-o structură, constituind înrădăcinări de “miez” deferant – din punct de vedere muzical, putem lua exemplul apropierei unui pasaj preexistent și centralizarea lui într-un sistem constitutiv diferit – care determină o dezlimitare opusă ideii de unitate, de artă totală, de magnum opus, focalizându-se prioritar pe curgerea liberă a fluxului creator. Unitatea rezidă însă în persistență a autopoietică a unei forme în altele, în pofida faptului că forma nu caută să își conserve urma într-o manieră pură ci să o resemnifice, să o împingă către o alta. Pliul este un operator al multiplului, singularizând immanent individuarea gândului, de la imagine – ca *deteritorializare* – la eveniment – ca *teritorializare*.

Pentru a înțelege cum ajungem de la imaginea ascendent constructivă care generează sensul la sistemele semiotice care ne facilitează înțelegerea unui nivel rizomatic al devenirii, trebuie nuanțată o distincție fundamentală între noțiunile de *reprezentare* și *prezentare*, ca și corespondente ale hărții, respectiv ale teritoriului. Școala post-structuralistă a marșat pe ideea de dislocare a semnului în avantajul expresiei, pentru a descrie ambele situații, după cum distinge Susan Langer: un eveniment reprezentat este cel a cărui focalizare expresivă se referă la altceva, este ca o etichetă aplicată unui produs²⁹⁹. Evenimentul prezent, în

²⁹⁷ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Blackwell, Oxford, 1994, p. 20.

²⁹⁸ Pierre Boulez, *Pli selon Pli for voice and orchestra*, music score published by Universal Edition, London, 1967.

²⁹⁹ Richard Wilkerson, *Postmodern Dreaming: Inhabiting the Improverse*, digital article: http://www.dreamgate.com/pomo/inhabiting_improverse.htm.

schimb, are de asemenea semnificație, dar ea acționează mai degrabă ca o ruptură în jocul semnelor, este o diferență tipic derrideană, care capătă sens prin asociere contextuală și amânare.

Contrar opiniei înrădăcinată în istoria gândirii, Deleuze considera că o carte nu este o imagine a lumii. Ea formează un rizom împreună cu aceasta, dar evoluează „aparele”, în sensul că asigură deteritorializarea lumii, dar efectuează simultan și o reteritorializare a ei prin reprezentare, la rândul ei deteritorializată din nou în lume³⁰⁰.

Așadar, o dată ce rizomul este de regăsit ca metamodel în producția de subiectivitate, va fi agregat printr-o ruptură asemnificantă întregii creații prospective și va fi receptat printr-o serie de discontinuități multilinare, prin puncte semiotice multiple de diferențe și diferențe. Același pasaj muzical – *sample* – folosit în diverse contexte poate genera o amânare a semnificării și un detur al sensului. De exemplu, un motiv de cor gregorian extras dintr-o misă liturgică oficiată într-o catedrală este complet deturnată și resemnificată prin încorporarea sa în muzica chillout-lounge, ca în cazul proiectului Enigma³⁰¹. În linia muzicii clasice, putem aminti printre altele de reluările parodice ale unor motive baroce făcute de celebrul polistilist postmodern rus Alfred Schnittke cu precădere în “Concerti Grossi no. 1-6”³⁰², dar și în numeroase pasaje din simfoniile sale sau, în aceeași manieră, de melodiile beethoveniene reutilizate de Mauricio Kagel într-o manieră serialistă în compoziția sa din 1969, “Ludwig Van”³⁰³, ca formă de interogare critic-parodică a contextului primar dintre Unu și multiplu, dintre original și copie. Luciano Berio încearcă în *Coro*³⁰⁴ o reconciliere a ideii de construcție identitară a materiei sonore în afara relației absolutizante a Unului cu multiplul. El atribuie fiecărui instrument un timbru vocal în registru similar, izolează spațial grupurile divizate pe aceste diade, generând astfel o valorizare interactivă a vocii ca extensie a instrumentului pe care îl reprezintă și invers, atribuind instrumentului sarcina de a amplifica gestualitatea expresivă și textuală a vocii³⁰⁵. Ea este astfel denaturalizată pentru a

³⁰⁰ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 11.

³⁰¹ <http://www.enigmamusic.com/reviews/biography.html>.

³⁰² <http://www.amazon.com/Alfred-Schnittke-Concerti-Grossi-sonata/dp/B00006L774>.

³⁰³ Mauricio Kagel, *Ludwig Van*, music score, Universal Edition, Germany, 1969.

³⁰⁴ Luciano Berio, *Coro for 40 voices and 44 instrumentalists*, 1975-6, revăzută 1977.

³⁰⁵ Ronald Bogue, *Deleuze on music, painting and the arts*, Routledge, New York, 2003, p. 51.

corespunde instrumentului-pereche desemnat, prin recursul la tehnici extinse de interpretare precum plânsete, strigăte, suspine sau hohote cu scopul de a reprezenta ceea ce instrumentul prezintă migrând ritmic și secvențial, în ansambluri nomade de pliuri care deteritorializează și reteritorializează perpetuu raportul dintre ele. O astfel de practică deteritorializează și reteritorializează, anticipând actul în sine al evenimentului și operând ca un intermediar al sensului acestuia. Semnificarea de acest tip este descrisă de psihologul american Eugene Gendlin, care considera că “semnificația nu ține doar de lucruri și de structura lor logică, ci presupune și experiența trăită”,³⁰⁶.

Cu o jumătate de veac în urmă, Leonard Meyer susținea că emoția trăită în contact cu expunerea la o operă muzicală este exclusiv reglată de scenarizarea abilă a compozitorului a *expectanței* în receptor, menținând-o prin suspans, prin amânare, prin repetiție, prin conformism sau nonconformism la propria sa idee despre ceea ce și-ar dori el însuși să audă³⁰⁷. David Huron corelează *expectanța* în sens husserlian cu priza de conștiință la evaluarea perceptivă a duratei și a timpului. În consecință, expectanța poartă în sine o reprezentare mentală conștientă sau inconștientă despre un eveniment ulterior momentului actual trăit, fiind o variabilă constantă în anticiparea alternativelor potențiale ale viitorului, oferind prin aceasta deschidere rizomatică desfășurării sale din orice punct al inserției subiective³⁰⁸. Bernard Stiegler observa legat de această idee că:

“Orice notă actuală menține în ea toate notele care au precedat-o, este un *hic et nunc* care conservă prezența obiectului în durată: astfel, prezentul obiectului muzical temporal este menținerea în sine”,³⁰⁹.

Forma muzicală nonlineară sau *forma deschisă* s-a impus ca principiu componistic bazal al Școlii de la Darmstadt în anii 60. Tradiția

³⁰⁶ E.T.Gendlin, *Experiencing and the creation of meaning. A philosophical and psychological approach to the subjective*, Free Press of Glencoe, New York, 1962, p. 1.

³⁰⁷ Leonard Meyer, *Emotion and meaning in music*, University Of Chicago Press, 1956, p. 280.

³⁰⁸ David Huron, *Sweet anticipation: music and the psychology of expectation*, MIT Press, Cambridge, 2006, p. 6.

³⁰⁹ Bernard Stiegler, *Technics and Time*, Stanford University, California, 2008, p. 78.

muzicală clasică a impus o fixare lineară a muzicii în durată – început, mijloc, sfârșit –, creând ceea ce Kramer denumea “un continuum temporal desfășurat într-o succesiune de evenimente sonore derivate unele din altele”³¹⁰. Fragmentarea, reordonarea și deconstrucția timpului linear imprimă automat formei o coagulare particulară, cu amprentă discontinuă, imprevizibilă, cu traiectul narativ dispus altfel decât pe scenariul clasic *început-mijloc-sfârșit*. O astfel de manieră de abordare compozițională o regăsim la Karlheinz Stockhausen începând cu lucrarea *Kontakte* (1958-1960). Explicând metafizic geneza momentului-formă, compozitorul din Köln scria:

“[...] mă refer la forme muzicale în care nu se mai încearcă nimic altceva decât explozia și deturnarea conceptului de durată. În operele de acest tip începutul și sfârșitul sunt concepute ca infinit deschise și totuși ele încetează să acționeze perceptibil după un anumit timp”³¹¹.

Conceptul de *formă moment* poate fi asociat cu cel de *formă mobilă* și cu cel de *formă deschisă*, specific Școlii de la Darmstadt, care pune opera artistică în relație cu spațiul și nu doar cu timpul, într-un sens apropiat de definiția dată de Heinrich Wölfflin operelor de artă plastică în care esteticianul german susține că se pot subscrie conceptului de “formă deschisă” compozițiile care sunt aparent nelimitate și care pot fi percepute ca incomplete, efect obținut prin apelul la diverse tehnici de transversalizare, asimetrie, descentrare și recentrare – *cropping*³¹². Odată cu înglobarea tehnologiei computerizate în construcția proceselor muzicale, compozitorii intervin nu doar la nivelul macrotimporal – cel de deasupra notei muzicale și semnalului sonor – ci și în cel al micro-timpului, definit drept cel dinăuntrul notei³¹³. Compoziția generată și/sau asistată de computer permite integrarea și montajul ambelor tipuri de sunet, desfășurate în evenimente sonore multilinare acoperind simultan mai multe nivele temporale, dar și spațiale, deschise verificării empirice în timp real, prin

³¹⁰ Jonathan Kramer, *The time of music: new meanings, new temporalities, new listening strategies*, Editions Schirmer Books, New York, 1988, p. 20.

³¹¹ Robert Morgan, *Stockhausen's writings on music*, in *The Music Quarterly* 75, no.4, London, 1991, p. 196.

³¹² Linnea Wren, Travis Nygard, *Heinrich Wölfflin*, in *Keywriters in Art: The 20th century*, coordinated by Chris Murray, Routledge, London, 2002, p. 4.

³¹³ Horacio Vaggione, *Some ontological remarks about music composition process*, în *Computer Music Journal*, vol. 25, no.1, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, 2001, p. 56.

procedee “fracturate și strategii analitice multisintactice”³¹⁴. Roman Ramati e unul din compozitorii care a transferat această tehnică de dezvoltare dinamic-nonlineară în lucrări precum *Interpolation* (1958), marcând specific statutul de “operă mobilă” în colțul partiturii³¹⁵. Încercarea lui Stockhausen de atemporalizare în durată e sinonimă cu tentația rizomatică de a dezlimita muzica de orice bariere impuse curgerii sale, de a o elibera de orice inamic al nesfârșirii. În registrul sublimului, însăși ideea plăcerii estetice este oferită de sugestia trans-cenderii lui *hic et nunc*. Avangarda muzicală a acționat exact pe problema specifică a formei și a metamorfozei ei, dar nu în sens arborescent, ascendent, ci în sens rizomatic, multivectorial, ca o „buruiană”³¹⁶ crescută haotic. Postmodernismul a acționat similar, însă nu atât pe ideea de formă cât pe cea de conținut și de grilă de valorizare a sa. Digimodernismul s-a cristalizat în aceeași manieră dar pe parametrul referențialului global, al mediului de creație și al efectelor inerente raportării la el.

După Deleuze, muzica a transmis dintotdeauna linii de fugă, multiplicități transformaționale, care oferă baza devenirii rizomatice prin abundența ruperilor și proliferărilor, prin vectorializări centripete. Fie că este vorba de raportul sunetului cu durata, fie cu spațiul de desfășurare. Mediul digital este constituit într-o veritabilă cheie a științei minore sau excentrice, după cum o denumesc Deleuze și Guattari, îngăduind inserția evenimentului sonor într-un metamodel integrativ, care își desfășoară opera ționalizările în funcție de condițiile sensibile ale intuiției și i asamblării fluxului materiei, mai degrabă absorbită de obiectul pe care îl generează decât impusă lui³¹⁷. Rizosfera digitală mediază acest transfer, conferind o nuanță unică a ideii de vulnerabilitate, de umanizare a mașinii: “Am tendința de a trata mașinile întocmai ca pe ființele umane, pentru că

³¹⁴ *ibidem*.

³¹⁵ Roman Habenstock-Ramati, *Interpolation*, mobile for 1, 2 or 3 flutes, Universal Edition, Germany, 1959.

³¹⁶ Lawrence Kramer, *Au delà d'une musique informelle: nostalgia, obsolescences and the avant-garde*, online: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/1450-9814/2006/1450-98140606043K.pdf>.

³¹⁷ Christopher Hasty, *Image of Thought and Ideas of Music*, in *Sounding the Virtual*, coord. Nick Nesbitt & Brian Hulse, Ashgate, UK, 2010, ediție online: <http://m.friendfeed-media.com/856702be49677707e23dabece68c65083c4ee6f5>, p. 30.

îmi emană ceva tipic uman și anume *vulnerabilitatea*”³¹⁸. Foarte aproape de această idee este conceptul de *dispozitiv abstract*, reflectând o colonizare diagramatică, neutră în ceea ce privește distincția artificial-natural, care operează exclusiv în acord cu funcția, independent de formă. Noțiunile vehiculate în mod comun de *inspirație*, *improvizație* sau *experiment* aparțin integral spațiului neted, intensiv al *științei minore* care restituie fenomenului sonor virtutea percepției sale ca holon indivizibil³¹⁹. Transpus în mediul digital, acesta realizează o conjuncție care îi maximizează devenirea.

Deleuze este influențat în concepția sa despre muzică de Pierre Boulez, compozitor serialist francez, înființatorul prestigiosului institut de cercetare electro-acustică IRCAM din Paris și probabil cel mai radical susținător european al avangardei secolului al XX-lea³²⁰. Venind ca sus ținere la *muzica schimbărilor* a lui John Cage sau la *action painting*-ul lui Jackson Pollock, considerat de Slavoj Žižek ca prototip artistic autentic pentru metafora deleuziană a rizomului³²¹, viziunea lui Boulez, pe urmele lui Schoenberg, miza pe tehnica serialismului dodecafonic ca proiecție către risc și imprevizibil, socotindu-l un teren al crizei perpetue, dublate de o liberă experimentare a frontierelor sonore până la punctul devenirii imperative, axiomatice pentru standardele creației muzicale contemporane: “nu există creație în afara imprevizibilului care devine necesitate”³²².

Pe urmele lui Peter Hallward care menționa o prioritizare ascetică a creației virtuale în raport cu cea actuală în gândirea deleuziană, distingem între corpurile care sunt izolate în ele însele și elementele care sunt disipate într-un cosmos holistic³²³, ca virtualități neactualizate,

³¹⁸ Rossana Albertini, *Un art fait de Memoire*, în *L'esthétique des Arts Mediatiques*, tome 2, apud Peter Sellars, *On vulnerability, aborigines and Walter Cronkite*, digital edition: <http://perso.ensad.fr/~longa/cours/Memoire.html>, p. 7.

³¹⁹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 141.

³²⁰ “Oricine nu a simțit – nu spun a înțeles – ci *a simțit* nevoia limbajului dodecafonic este *inutil*”, consideră Pierre Boulez, 1952, cf. http://en.wikiquote.org/wiki/Pierre_Boulez.

³²¹ Slavoj Žižek, *op. cit.*, 2005, p. 24.

³²² Martin Scherzinger, *Enforced deterritorialization or the problem with music politics*, apud Pierre Boulez, *Notes for an apprenticeship*, p. 173, în vol. *Sounding the Virtual*, Nick Nesbitt & Brian Hulse (eds.), Ashgate, UK, 2010, p. 123.

³²³ Ian Campbell, *Harnessing the virtual: musical thought, metrical rhythm and bodily relations in Deleuze and Guattari*, conference at St. John University of York, UK, September 2011, digital article: <http://commons.pacificu.edu/sep/sep/sep/all/11/>.

nesubiectivizate, amintind aici de indeterminismul lui Cage, de blocurile sonore izolate ale lui Boulez, de spiritualismul lui Messiaen sau Scelsi care considerau compozitorul mai degrabă ca un medium, ca entitate intermediară de transfer și actualizare a corpului sonor și nu ca sursă generatoare. Mai recent, o generație întreagă de disc-jockey –de exemplu, DJ Spooky, DJ Shadow, DJ Krush etc.– operează ca selectori ai materialului muzical preexistent, îl activează prin tehnici de sampling, click-and-cut, mash -up și editare audio și acționează rizomatic asupra lui, pentru că îi conferă direcții de orientare deschise.

Când o creație muzicală, impregnată de attribute potențial rizomate, este integrată domeniului digital, rizomatic în aceeași măsură, caracterul său se dublează atât la nivelul limbajului-obiect cât și al meta-limbajului, prin transfer de referențial și de sens. Opera de muzică creată și transmisă virtual, la nivelul hypermedia, este cartografiată pe o hartă construită din rețele și rețele-în-rețele virtualmente infinite, într-o rizosferă în care realitatea virtualului și realitatea virtuală se suprapun, generând atât un mediu ca unealtă a lucrului cât și, în acord cu McLuhan, un mediu ca mesaj în sine.

Astfel, deschis multiplicității transformaționale care preia din caracteristicile rizomului, conform principiului *decalcomaniei* postulat de Deleuze-Guattari³²⁴, acesta se caracterizează printr-o deschidere absolută, iar tot ceea ce devine obstacol trebuie eliminat. Din această perspectivă, erorile 404, copyright-ul MDR³²⁵, accesul plătit la download pentru a achiziționa *online* o lucrare muzicală, codurile de verificare Captcha, toate aparțin limitărilor rizomului, toate sunt tendințe ale unui blocaj al circulației informaționale și, în consecință, sunt inamici ai rizosferei. În opera muzicală virtuală, ruptura asemnificantă este evidentă. Prezentarea persistă în reprezentare, prin utilizarea librăriilor de sunete digitale oferite de diverse programe de creație. Forma preia mereu sensul conținutului – de exemplu, un sunet de violoncel generat de un simulacru digital este perceput ca atare datorită reprezentării apriorice pe care ascultătorul o are despre tonul violoncelului și, ca urmare, are capacitatea de a-l identifica– este dispersată rapid în nenumărate puncte, fără ca originalul – *linia de fugă inițială* – să-și piardă din attribute: putem transfera dintr-un loc în altul un ton, o temă sau o armonie muzicală creată digital fără ca să o

³²⁴ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, pp. 2-3.

³²⁵ managementul drepturilor digitale (n.a.)

eliminăm din locul respectiv și fără ca să o reînregistrăm, ca în cazul muzicii create acustic.

Opera devine deschisă în mod absolut: permite multiplicare nelimitată, fără ca Unul să fie divizat în mod real. Copia are rolul de a sedimenta originalul în multiplicitate, de a crea stadii subrizomatie și suprarizomatie și totodată de a opera și ierarhic, convențional, aglutinând contradicția într-o manieră inteligibilă și păstrând concomitent sugestia non-linearității într-o veritabilă *chaosmoză* (Guattari), în care devine mai semnificativă detecția asociațiilor³²⁶ interprocesuale decât analiza obiectului în sine. Deleuze face distincția între copie și simulacru, neacordând însă originalului un statut privilegiat în raport cu copia; originalul conține în sine posibilitatea simulării, astfel încât simulacrul le include deopotrivă pe amândouă.

În mediul de transfer digital, funcția adaptativă este la fel de importantă, dacă nu mai importantă decât conținutul, pentru că îl transformă pe acesta într-un *nou situațional* sau un pseudo-nou. În dimensiunea rizomatică care implică tehnologia, la nivelul macrocom-poziției, deși intenția auctorială rămâne preponderent similară cu cea clasică, tehnicile se schimbă, se ajustează (alternanța micro-macrospațială, cea micro-macrotemporală, sampling-ul, colajul, montajul, remixul). Destinația creativă, ca parte a devenirii rizomatie, a misiunii sociale a artistului exprimabilă prin internet și prin democratizarea ineluctabilă a artei și a textului, se metamorfozează și ea devenind corespondentă intențiilor creatorului digital. Astfel, dincolo de conținutul exprimat în sine, explorarea rizomatică face obiectul operei artistice ca dublu constituent al unității sale atomice, ca simulacru sonor sau semnal generat de computer, sau, în termenii lui Roberto Diodato, “corp-image, care evoluează pe diferite niveluri de organizare sintactică pentru a opera suprapunerea între toate liniile și aparențele sensibile”³²⁷. Suprapus cu virtualitatea imaginii sale, variația spectrului sonor poate lua forme perpetuu manipulabile, care lasă deschise liniile de fugă. Când frecvențele fizice ale semnalului sonor sunt alterate tehnologic, ele generează variații virtuale ale unei actualizări. Putem vorbi în acest caz despre *digimorfism*, o metamorfoză digitală a sunetului, fie în raport cu *coordonatele interne* –

³²⁶ Bruno Latour, *Reassembling the social*, Oxford University Press, UK, 2005, p. 5.

³²⁷ Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, în vol. “Nova estetica italiana”, Centro di Studi di Estetica, Palermo, 2011, p. 159.

durată, frecvență, timbralitate, fie cu cele *externe* – hyperspațiu, referențial armonic, estetic, axiologic.

*
* *

În sinteză, se poate afirma că rizomul justifică facilitatea și economia mijloacelor cu care în mediul virtual se poate crea muzică numai din “centre”, intermezzo-uri, chintesențe, frânturi selectate și operaționalizate prin asamblaj, atașabile și detașabile preferențial, prin dispunere formalizată în suite anomice, radiale. Totodată, prin creșterea fără precedent a cantității productive, permite o mai bună selecție a calității artistice, fie și prin raport de validare prin contrast.

De la variațiile cromatice intricate din *melodia infinită* a lui Wagner, la nondeterminismul stochastic a lui Xenakis și indeterminările lui Cage, la tentațiile lui Ligeti de a aplica teoria fractalilor lui Cantor în compozițiile sale, la sistemele fuzzy ale electronicii post-digitale³²⁸ – glitch, IDM– și la experimentalismul ludic operat de colective de DJ amatori, neafiliați niciunui monopol instituțional, la improvizația în jazz³²⁹, avem o linie continuă de subscriere la logica rizomatică, nomadologică, ținând la dezlimitarea discursurilor muzicale în multiplicități seducă toare menite să conducă la cucerirea câmpului estetic din diverse puncte de acces.

Rizomul se regăsește astăzi omagiat și ca singularizare nominală: un software de creat muzică denumit *Rhizome*, un album aparținând lui Richard Pinhas– un devotat al lui Deleuze și un reductibil partener de dialog în *Mille plateaux*– în colaborare cu Masami Akita, alias Merzbow, veteranul nipon al genului “noise”,³³⁰ sau *rizomurile stratificate* ale lui Kim Cascone³³¹.

³²⁸ Kim Cascone, *The Aesthetics of Failure: post-digital tendencies in contemporary computer music*, în *Computer Music Journal*, 15/2005, digital article: http://vagueterrain.net/journal/15/CMJ24_4Cascone.pdf, p. 12.

³²⁹ Daniel Fuschlin, Ajay Heble, *The other side of nowhere: jazz, improvisation, and communities in dialogue*, Middletown Wesleyan, UK, 2004, p. 17.

³³⁰ http://rateyourmusic.com/release/album/richard_pinhas_and_merzbow/rhizome/.

³³¹ <http://abmp3.com/download/9559680-stratified-rhizomes.html>.

4.2. Procese ale diferențierii rizomatrice: deteritorializarea și reteritorializarea ca accidentări topo-ontologice ale limitei

“Lucrurile trebuie să fie deopotrivă prezente și absente”.

(Wang Wei)

În *Mille Plateaux*, Deleuze și Guattari dezvoltă ideea că muzica este un act creativ, o operație constructivă de perpetuă deteritorializare a refrenului –*ritornello*– care, prin contrast, este în mod necesar teritorial, linear, recurgând adesea, prin repetiție, la reluarea unei fraze, unei teme sau a unui motiv cu scopul declanșării, menținerii și scenarizării plăcerii estetice³³². Ca și parte a expresiei devenirii fluide, muzica se subscie după Deleuze postulatului conform căruia “suntem segmentați de pretutindeni”³³³, fiind așadar o deteritorializare a spațiului nomad, neted, în cel striat, acțiune care constituie însăși fundamentarea sa fenomenologică: “muzica există pentru că refrenul există”³³⁴ sau “muzica este aventura *ritornello*-ului”³³⁵.

Deteritorializarea începe în cultura muzicală scrisă a Occidentului o dată cu problematizarea ideii că nimic nu există decât ca simbol pe o partitură până când instrumentiștii nu o reteritorializează activ prin *techné* și *poiesis*, prin ceea ce este tocmai evenimentul sonor. Acesta este înainte de a deveni muzică, o deteritorializare a tăcerii prin frecvență, a absenței prin prezență, se imanentizează ca instanță a devenirii atunci când nu mai este o alteritate, o diferență identitară stabilită prin raport de negare, ci un operator rizomatic sugerând deopotrivă ambele direcții: de *absență* și de *prezență*, înspre ceea ce Susan Sontag identifica apofatic în *Estetica tăcerii* drept metaforă a existenței spirituale: a tinde către tăcerea de dincolo de cuvânt³³⁶.

În muzică, o asemenea sugestie metafizică a fost integrată în „4’33” , semnată John Cage, în a cărei versiune pentru pian, interpretul stă în fața instrumentului fără a apăsa vreo clapă, în liniște deplină, ridicându-se exact după epuizarea celor 4 minute și 33 de secunde pentru a primi ovațiile publicului. Dincolo de evidenta valoare de șoc, un asemenea demers artistic

³³² Gilles, Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, pp. 220-248.

³³³ *ibidem*, p. 2.

³³⁴ *ibidem*, p. 234.

³³⁵ *ibidem*.

³³⁶ Susan Sontag, *Aesthetics of Silence*, în “Styles of Radical Will”, Picador, UK, 2002, on-line: <http://www.scribd.com/doc/14536809/Sontag-Susan-The-Aesthetics-of-Silence>, p. 10.

a realizat o imersiune mult mai profundă, prin declanșarea subită a recursului la meditația filosofică, în ceea ce pentru Derrida, ar fi reprezentat un triumf al deconstrucției și pentru Deleuze punctul de intensiune supremă a “viractualismului” (Joseph Nechvatal), a suprapunerii perfecte între suprafață și profunzime, puls și non-puls, unitate și diferență. Dacă în plan real, avem un transfer de acest tip de la tăcere la sunet, în plan hiper-real, putem afirma că operăm creativ nu doar cu *liniștea dinaintea sunetului ci cu liniștea sunetului de dinaintea proiecției sale virtualizate*. Suportul digital se constituie ca agent al deteritorializării absolute, articulând o “muzică în muzică”, o devenire în curs, virtuală, suprapusă cu o devenire actuală, concretizată prin exteriorizarea relațiilor accidentate care destructurează și decentralizează subiectul substanțial, dar mențin ideea sa în prezență: „muzica a avut mereu obiectul individuărilor fără identitate”,³³⁷.

Mediul digital își generează propriile forme discursive, fiind o platformă ontogenetică rezultantă a tuturor potențialităților ilor conective ale elementelor inter și trans-referențiale și de aceea creația muzicală virtuală este o imanentizare coextensivă a teritoriului cu harta, deopotrivă ca emisie de undă imediată, simatricială, cât și ca tele-prezență mediată de consistență a diagramatică, a delegațiilor simbolici structurați într-un sistem de relații figurative spațializate topo-ontologic. Sugestia intensivă inerentă concentrează perspectiva evocată de Rosalinde Krauss, potrivit căreia orice “semnificant este el însuși un semnificat transparent marcat de decizia apriorică a revelării sale ca și purtător al sensului”,³³⁸.

Procese de deteritorializare/reteritorializare implică totodată acțiunea directă a limitei, derivată din ideea kantiană de segmentare teritorială a spațiului de intersecție dintre *subiect* și *obiect*³³⁹. Mișcarea de deplasare a frontierelor de manifestare ale realității este mereu corelată cu limitele pe care conștiința le depășește și cele pe care le stabilește ca transgresabile. Există așadar o frontieră absolută, nedepășibilă, un *punct terminus* accesabil prin metaforă și intuiție distantă și o frontieră relativă, un punct fixat ca obiectiv mobil și transgresabil. Într-o direcție similară, Gabriel Liiceanu identifică două categorii de limite interioare: *de depășit* și *de atins*³⁴⁰. Limita

³³⁷ Gilles Deleuze, *Occuper sans compter: Boulez, Proust et le temps...*, în vol. „Deux régimes de fous”, Éditions de Minuit, Paris, 2003, p. 276.

³³⁸ Rosalind E. Krauss, *Grids*, în vol. „The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths”, MIT Press, Cambridge, 1986, p. 161.

³³⁹ Immanuel Kant, *Critica rațiunii pure*, Editura Științifică, București, 1969, p. 123.

³⁴⁰ Gabriel Liiceanu, *Despre limită*, Editura Humanitas, București, 2007, p. 42.

interioară este cea care conferă identitatea și fondul de personalitate proprii fiecărui individ, aservind, așadar, individuarea. Ea se reafirmă cu fiecare nou proiect, devenind limită de depășit. De cele mai multe ori aceasta survine ca urmare a unei accidentări a referențialului, care deviază nonlinear și determină o potențială transgresie a sa. Limita este în acest sens coex-tensivă rizomului, el însuși un vector de ghidare a obiectului teritorializat, asumată nu neapărat ca o fixare într-un punct terminus, ci ca o posibilă transformare hibridă care pune în evidență, prin accidentarea și deplasarea sa în varii puncte ale virtualului, relațiile unor structuri de conștiință ce reteritorializează intensiv senzația de plăcere, de rejecție, de surpriză, de șoc.

DOMENIUL MUZICII:	DOMENIUL SUNETULUI:	DOMENIUL ORGANIZĂRII SONORE COMBINATORICE:
– multiplicități metrice: <i>puls eonic</i> – spațiu dimensional, formalizat, striat – spațiu muzical, intențional – caracterizat de <i>logos</i> – <i>spațiul striat</i> întrepătrunde elemente fixe și variabile, ordonează și face ca forme diferite să se succedă, organizează liniile melodice orizontale și planurile armonice verticale³⁴¹.	– multiplicități nonmetrice – spațiu direcțional, rizomatic, neted – spațiu sonor, retențional – caracterizat de <i>nomos</i> – <i>spațiul neted</i> este variația continuă, dezvoltarea nerestrictivă a formei, fuziunea armoniei și a melodiei în profitul unei degajări de valori ritmice, este traseul unei diagonale de-a lungul verticalei și orizontalei³⁴².	– multiplicități stratificate – spațiu topo-ontologic – spațiu sonor și muzical – ontogenetic (techno-poietic) – <i>spațiul fazei</i> camuflează și convertește variația continuă în formă fixă, verticala armonică și orizontala melodică devin interșanjabile, ritmul survine ca accidentare a limitei.

Tabelul 3. Deteritorializarea și reteritorializarea sonoră în raport cu spațiile deleuziene, cărora îl adăugăm pe cel topo-ontologic, transductiv.

Un corespondent muzical al acestei situații se regăsește în viziunea compozitorului neo-complexist Brian Ferneyhough și este ilustrată de *polifonia întreruptă*, tehnică muzicală prin care reordonarea unor fragmente tematice se bazează pe două strategii: *stratificarea* și *con-*

³⁴¹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, pp. 592-625, tabel inspirat în primele două coloane după un rezumat al considerațiilor muzicale din *Mille Plateaux*, realizat de Andreea Rațiu, 2006.

³⁴² *ibidem*.

creșterea³⁴³. Prima se caracterizează prin fragmentare și recombinație fără predeterminări prealabile și a doua implică ordonarea secvențială a materialului prin dispunere separată, multitexturală³⁴⁴. Tehnicile de compoziție avangardiste utilizează frecvent această metodă, contribuind la crearea refrenului deteritorializat prin anticiparea tensionată și prin scenarizarea imprevizibilului ca joc al accidentărilor dinamicii perceptive. Compoziții precum *Ionisation* (Edgard Varèse) se bazează pe prima tehnică și *Cortege*, aparținând lui Harrison Birtwistle, o ilustrează pe cea de-a doua. În *Ionisation*³⁴⁵, Varèse utilizează seminal ideea vectorializării rizomatice dezvoltând o structură moleculară internă a sunetului, care crește în acord cu metamorfozele neîncetate ale materiei sonore în care evoluează și își schimbă direcția și viteza de propagare în diverse linii de fugă ce intersectează convergent sau divergent acțiunea unor forțe multiple³⁴⁶. Conform lui Nicolas Slominsky, dirijorul primei reprezentări la New York, compozitorul francez a căutat o expresie sonoră care să sugereze disocierea electronilor din centrul atomilor matriciali și transformarea lor în ioni, cu o forță uriașă de propagare într-un spațiu infinitesimal³⁴⁷.

În *Cortege*, Harrison Birtwistle dezvoltă o tehnică compozițională bazată pe stratificarea modulatorie a planurilor sonore fără intervenție digitală, prin izolarea unor instrumente, proiecția lor într-un spațiu frontal și resorbția lor ulterioară într-o formă continuă tematic, dar metamorfozabilă timbral. *Cortege* este o lucrare pentru ansamblu de 14 muzicieni, așezați în semicerc, fiecare pășind ritualic în față pentru un solo cu instrumentul său, înainte de a fi înlocuit de un coleg. Fiecare solist are sarcina de a interpreta pasaje scurte, complicate și intense de virtuozitate instrumentală, care se resorb ulterior în amorul armonic asigurat de ansamblul de fond³⁴⁸.

³⁴³ Rose Feller, *Collected writings of Brian Ferneyhough*, OPA Editions, Amsterdam, 1995, p. 449.

³⁴⁴ *ibidem*.

³⁴⁵ Edgard Varèse, *Ionisation for Percussion Ensemble of 13 Players*, 1929-1931, online: <http://www.classicalarchives.com/work/154017.html>.

³⁴⁶ Ronald Bogue, *op. cit.*, 2006, p. 46.

³⁴⁷ *ibidem*, p. 98.

³⁴⁸ Sir Harrison Birtwistle, *Cortege*, Universal Edition, 2007, online: http://www.universaledition.com/Sir-Harrison-Birtwistle/composers-and-works/composer/64/work/12802/work_introduction.

Costin Mioreanu vorbea de *muzica accidentată*, cu referire subtilă la acest tip de deteritorializare a structurilor generative în care practicile subiectivării percepției spațiale devin posibile prin exploatarea intervalelor și faliilor ordinii spațio-temporale, redistribuindu-le pentru a le transforma intensiv, nu cu scopul de a nuanța neapărat o deviație de la o formă normativă, ci pentru a emfaza generarea unor raporturi noi prin *reformare transversală spontană* și invenție imanentă³⁴⁹. La nivel temporal, presiunea caracteristică efectuată de spațiul virtual asupra realului rezultă din ideea că acesta se dispune în „blocuri eterogene care traversează dimensiunile convenționale ale spațiului acustic într-un timp dat”³⁵⁰, după cum observă François Decarsin. Manifestarea acțiunii sonore în prezentul pur permite o dublă poziționare a conștiinței de receptare, categorizată de Costin Mioreanu ca fiind:

- în timp, prin repetiții sisifice, preluări din opera altuia (*reprezentificarea*) și realizarea alternativă a trecutului în clipa actualului³⁵¹;
- în afara timpului, prin intervenția conceptului filosofic, prin tehnica diserției sau strategia discontinuității³⁵².

Discontinuitatea deteritorializează domeniul sonor atunci când se mișcă într-o direcție diferită și când nu pune accentul prioritar pe structură și relații formale (melodie, armonie) specifice domeniului muzicii, ci când se focalizează pe sunetul în sine, ca pli, ca singularitate, ca forță brută. Pliul acționează în cazul muzicii ca regulator metric, ca *puls eonic*³⁵³, iar muzica îi activează potențialul ontogenetic prin desfășurarea striată a formalizărilor de spațiu-timp. În domeniul relației acestuia cu teritoriul, Edgard Varèse a vorbit pentru prima dată despre calitățile spațiale ale muzicii și ale maselor sonore, încercând manipulări de pionierat cu câteva decenii înainte de utilizarea computerelor. În *Poème électronique*³⁵⁴, muzica a fost distribuită pe 425 de boxe și 20 de stații de amplificare, pe un suport înregistrat pe bandă magnetică care permitea manipulări variate în intensitate și calitatea

³⁴⁹ Costin Mioreanu, *Pour une forme musicale accidentée*, Inharmoniques, no.5, Paris, 1989, p. 30.

³⁵⁰ François Decarsin, *La musique, architecture du temps*, L'Harmattan, Paris, 2002, p.112.

³⁵¹ Costin Mioreanu, *Fuit et conquête du champs musical*, Meridiens Klincksieck, Paris, 1995, p. 167.

³⁵² *ibidem*, p. 283.

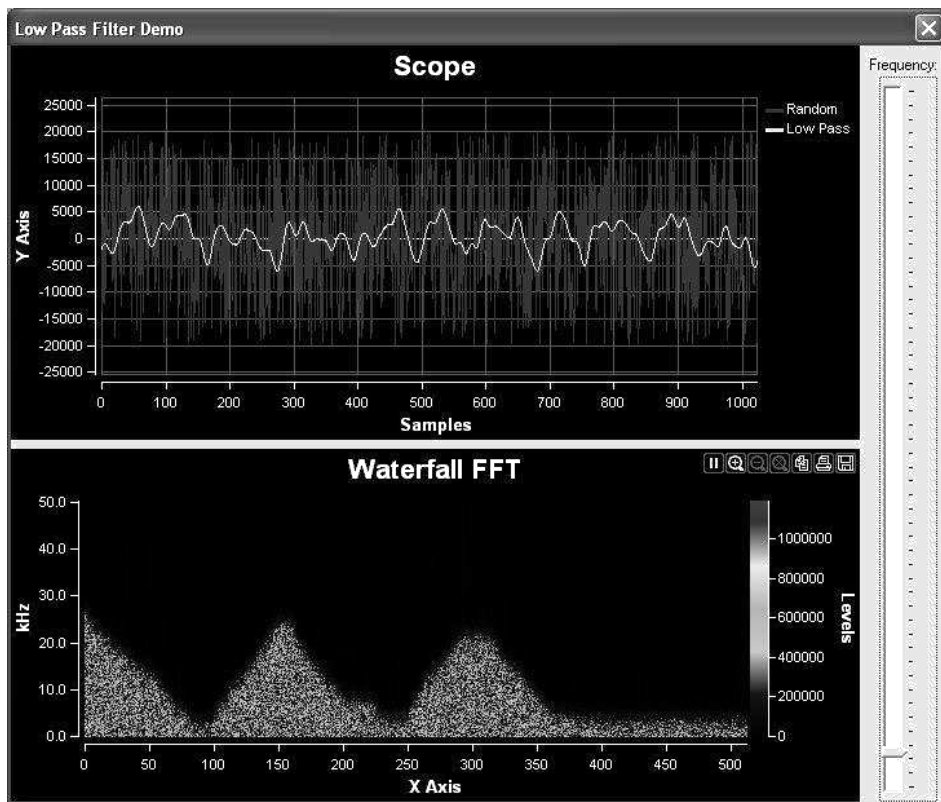
³⁵³ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 247.

³⁵⁴ Edgard Varèse, *Poème électronique*, 1958, online: <http://www.medienkunstnetz.de/works/poeme-electronique/>.

redării. Boxele erau dispuse într-o manieră care permitea crearea rutelor sonore în raport direct cu spațiul receptării, prin emisie mediată de banda magnetică.

Poziția autofondațională a sunetului devine heterostatică prin declanșarea efectului de *percolație*³⁵⁵, specific tranziției de fază a ordinii secunde. Când sunetul ocupă același spațiu, el rămâne isomorf și autonom ca semnal sonor, iar când ocupă un altul devine eveniment sonor, devine propriu-zis muzică. Tranziția aceasta între ordinea primă și ordinea secundă este sintetizată de Deleuze în al său *spațiu al fazei* și de Simondon în deja amintita noțiune de *transducție*. Putem observa cum prin manipularea digitală a undelor acustice, prin aplicarea unor efecte digitale dintre cele mai comune – panoramare, reverberare, efecte de delay – se obține iluzia *hyper-spațializării*: un semnal sonor poate deveni eveniment sonor când ocupă același spațiu, dar o altă durată, de pildă dacă este procesat prin efectul de *întârziere* sau atunci când este *isocron* – ocupă aceeași durată, dar alt spațiu: o notă procesată prin efectul de *reverb*, generează enarmonici diferențiale și o analiză spectrală specifică pe graficul unde. Astfel, digitalizarea deteritorializează pornind de la cel mai simplu atom al spațiului sonor, conferindu-i prin procesare și tratament sonor dimensiuni propriu-zis muzicale, discursive, striate. Planul organizării se imanentizează, atomul devine molecularizabil, heterostatic, acționând simultan ca ecou al spațiului neted într-unul striat. Actualizarea aceasta poate fi *tranzitorie*, limitată la ceea ce este *hic et nunc* sau *permanentă*, ca enunț al repetiției emfactice, al timpului pulsant deleuzian care accidentează liminal o devenire nomadă, nonlinară, prin deteritorializarea/reteritorializarea stratificată a planurilor de organizare.

³⁵⁵ În teoria sistemelor dinamice, *percolația* este transformarea unei stări sau a unei faze inițiale a sistemului într-o stare sau fază entropică, mai puțin performantă sau într-una negentropică, superioară din punctul de vedere al performanței, după Harry Kesten, *Percolation theory for mathematicians*, Birkhauser, Berlin, 1982, p. 11.



**Figura 4. Deteritorializare și reteritorializare
prin semnal generat de un filtru low-pass**
(după: www.filebuzz.com/files/Signal_Generator/1.html)

La nivelul percepției umane, muzica se revelează gradual, limitată de măsuri și pulsații ritmice, pe care audiența le preia din planul prezentificat al actualizării. În cazul organizării sonore bazată pe simulacru, are loc o expunere intensivă, fie refuzată de receptor pe motiv că e doar o imitație artificială, fie acceptată ca stranie a discontinuității pe care psiho-afectivul încearcă să o adopte multidimensional, în virtutea unei aderări coparticipative, hibridizată cognitiv-afectiv. Dresajul sonor prin semnal are la bază convenția psiho-emoționalistă de a asocia unei frecvențe o stare afectivă, într-o selecție pe baza calității de redare. Urechea internă, spre exemplu, procesează semnalul unei sonore convertindu-l în stimuli neuronali, astfel încât „diferențele dintre diverse

tipuri de emisie ale aceleași unde pot fi imperceptibile”³⁵⁶. Tehnicile de compresie de tip MP3 utilizează acest atribut, iar câteva programe de optimizare a codării audio, precum cel reprezentat în figură, încearcă conservarea semnalului sonor la aceiași parametri –formatele de conversie *lossless*³⁵⁷, de exemplu – pentru a minimiza pierderile calitative conștiente din reteritorializarea perceptivă.

4.2.1. Deteritorializarea virtuală generativă ca techno-poiesis autoreplicativ

Distingem în practica muzicală două forme de acțiune asupra materialului sonor: cea generată de computer și desfășurată într-un spațiu exclusiv virtual și cea asistată de computer, care operează prin interacțiunea mediilor *fizico-acustic real* și cel *electro-acustic virtual*.

Dominic Lopes face distincția între arta digitală și *computer art*, care deși aparțin aceleași paradigme cristalizate în jurul uzului extensiv al computerului, se deosebesc prin faptul că “utilizează alte avantaje ale tehnicii informatice”³⁵⁸, prima înglobând tot ceea ce folosește ca mediu de producție computerul, în principal pentru a reuni, a înlesni și a opera sub un efect sinergic acțiuni care pot fi realizate și alternative și a doua fiind în sine un curent care atât la nivel de conținut, cât și de realizare, este exclusiv dependent de computer. *Arta digitală* include transferul oricărui stil și realizarea lui prin intermediul computerului și *arta computerizată*, virtuală, precum muzica generativă, constituie în sine un stil estetic³⁵⁹.

Bunurile digital-virtuale trebuie clasificate în funcție de mediul, de scopul sau destinația lor: diferența între bunurile “virtuale” și cele “digitale” este că primele sunt utilizabile strict în realitatea virtuală – de pildă fișierele MP3 sau softurile destinate unui sistem de operare– pe când cele digitale se caracterizează printr-un flux constant de transfer al mediului, putând fi utilizate și în afara spațiului lor generativ prin diverse tipuri de conversii binare –fișierele MP3 pot fi convertite și imprimate pe CD-uri, imaginile și fotografiile pe suport de hârtie ș.a.m.d. Acestea pot fi

³⁵⁶ Christopher J. Plack, *The sense of hearing*, Routledge, London/NY, 2005, p. 42.

³⁵⁷ Comprimare a datelor *Lossless* (eng.)= manieră de compresie a informației caracterizată prin pierderi minime și o rată a conversiei binare superioară celei de tip *lossy*, cu care se află în opoziție, după: http://en.wikipedia.org/wiki/Lossless_data_compression

³⁵⁸ Dominic Lopes, *A philosophy of Computer Art*, Routledge, London/ NY, 2010, p. 2.

³⁵⁹ *ibidem*, p. 18.

ușor reconvertibile și reinscriptibile în circuitul prelucrării lor interactive, independent de gradul de utilizare din afara *hyperphysis*-ului.

Arta virtuală realizată exclusiv computerizat, grație procesării datelor prin inteligența artificială, se fundamentează după cum am indicat deja în capitolul al doilea într-o manieră ontogenetică prin procesul pseudonaturalizării, consecință a devenirii imanente de ordin secund, operaționalizându-se funcțional prin ceea ce vom numi *techno-poiesis autoreplicativ*.

După Varela și Maturana, sistemele organizate în planul imanenței sunt dispozitive autopoietice. Maturana descrie dispozitivul autopoietic ca o unitate organizată, ca o rețea de procese de producție transformativă și reciclabile a conținuturilor care regenerează și realizează continuu rețeaua originală de producție într-un domeniu topologic specific³⁶⁰. La nivelul spațiului de intersecție dintre obiectivitatea procesului și subiectivarea individuală, proiectăm orice sistem autopoietic în spațiul propriilor noastre manipulări și efectuăm un model de *contratransfer*, cu un caracter descriptiv, nomotetic, al acestei proiecții³⁶¹. Astfel, pornind de la distincția dintre *arta digitală*, în sens larg și *computer sound*, ca fenomen autopoietic autonom, în care traiectoria sunetului este determinată de poziția autofundațională care permite multiplicări productive actualizate, realizabile în același sistem autoreferențial, putem defini muzica generativă ca organizare sonoră care “produce propriile elemente constitutive, stabilește propriile structuri și evoluții și este *autoreferențială*”³⁶². Procesul integrativ de fixare topo-ontologică include pe de o parte interacțiunea isomorfă a informației digitale cu ea însăși, ca în cazul menționat mai sus, al *autopoiesis*-ului generativ dar și cu cea non -digitală, cu cea umană, prin care se deteritorializează și reteritorializează intensiv, prin corespondența celor două nivele ale imanentizării, cel prim și cel secund, integrate cu scopul de a genera explozia multiplicității agregată “fabricii trans-individuate și trans-subiective”³⁶³. Cazul acesta din urmă este ceea ce vom denumi *modelul de interacțiune digitală hibridă*.

Astfel, dacă rizomul oferă o metaforă pentru un posibil metamodel cartografic al diferențierii, *techno-poiesis*-ul conduce la singularizarea și

³⁶⁰ Humberto Maturana, Francisco Varela, *op. cit.*, 1980, p. 78.

³⁶¹ *ibidem*, p. 89.

³⁶² George Ritzer, *Contemporary Sociological Theory and Its Classical Roots: The Basics*, McGraw-Hill Editions, St. Louis, 2007, p. 92.

³⁶³ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1984, p. 246.

autoreproductivitatea evenimentului în planul imanent ei prin simularea artificială a dinamicii constitutive a sistemelor vii, într-o manieră simultan *dependentă* de mediul generativ, ca determinare acordată tehnologiei și *autonomă*, în ipostaza de regim al condiționării supradeterminate a planului combinatoricului diagramatic cu care coevoluează.

Putem defini techno-poiesis-ul muzical drept procesul de generare digital-sintetică a sunetului în vederea creației, și proliferării autoreproductive a obiectului sau fenomenului exclusiv în mediul virtual, sub imperiul dispozitivului digital, dar în directă corespondență cu algoritmi pre-programați. *Evenimentul sonor techno-poietic* este rezultatul generării automate a semnalelor sonore în mediul electro-acustic oferit de programe specifice și monitorizat în cadrul acestora prin grafice reprezentând evoluția lor spectrală, granulară ș.a.m.d., prin diverse prelucrări de *analiză, sinteză și analiză prin sinteză*. Conlucrarea se face într-un sistem stratificat al unei infrastructuri de combinatorică algoritmică denumit *grid computing*, adică o serie de rețele interconectate cu scopul de a rezolva o sarcină dată. Aceste procese sunt inseparabile de capacitățile tehnologice oferite pe două niveluri integrate: *hard-ul*, care tratează informația pe principiile codării logaritmice-binare și *soft-ul*, care acționează analogic creierului uman, conferind dezordinii o ordine structurată funcțional³⁶⁴. Calcularea, setarea parametrilor de evoluție algoritmică și predicția evoluției semnalului sonor sunt programate dinainte de utilizator, în baza interacțiunii cu platforma software generativă, la rândul ei dependentă de un sistem hardware, situație marcată de dubla condiționare care acționează asupra perceptualului în fluxuri continue de *feedback/feedforward*, specifice *sistemelor evolutive complexe*.

După Federico Ianacci și Eve Middleton Kelly, sistemele complexe prezintă următoarele caracteristici³⁶⁵:

– *conectivitatea și interdependența*: conectivitatea presupune atât inter-relaționarea elementelor intrasistemice cât și a celor intersistemice și este invariabil legată de *interdependență*, în sensul creșterii proporționale cu aceasta.

³⁶⁴ Abraham Moles, *op. cit.*, 1959, p. 213.

³⁶⁵ Federico Ianacci, Eve Middleton Kelly, *The emergence of open source networks*, în *First Monday Peer Reviewed Journal*, Volume 10, Number 5 / 2 May 2005, online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1237/1157>.

– *auto-organizarea și emergența*: sistemele complexe manifestă tendința organizării negentropice, ordonate, pornind de la un impuls aleator, dar nu presupune neapărat menținerea acestuia, în acord cu ceea ce laureatul Nobel Iliya Prigogine aserta: ”În anumite condiții, entropia în sine devine progenitoare a ordinii”³⁶⁶.

– *explorarea spațiului posibilităților*: de fiecare dată când constrângerile sau perturbările externe sistemului acționează asupra sa, omogenitatea unei stări actuale de ordine este dizolvată, ca urmare manifestă o tendință de reglare homeostatică contingentă explorării teritoriului adiacent pentru reorganizare.

Sistemele complexe desfășoară procese de *feedback/feedforward* între toate componentele lor, integrând caracteristicile sus menționate. După Mittleton-Kelly, dincolo de includerea lucidă a tuturor posibilităților de influență nonlineară, multiprocesuală, teoreticienii sistemelor complexe se focalizează pe două tipologii de feedback: cel *pozitiv* sau amplificator al devianței și cel *negativ*, de contracarare a ei. Primul este denumit *feedback automenținut*, și cel din urmă *feedback autostabilizant*. Feedback-ul automenținut este dependent de stările și canalele de conectare stabilizate anterior în istoria evoluției sistemului, deși acestea nu exclud posibilitățile de evoluție nonlineară și nonpredictivă a sa³⁶⁷. Feedbackul sistemelor complexe se formalizează de regulă în organizări heterarhice dinamice³⁶⁸, în care interacțiunea dintre forme diferite de media, dintre om și mașină și dintre cod și limbaj inteligibil se desfășoară prin reducția tensiunii dialectice, substituindu-i o relație nerepresivă, care înlănțuie efectul de cauză într-o manieră continuă și conlucrează la realizarea sarcinii.

Un dispozitiv computațional simplu de autopoiesis este descris de Stephen Wolfram prin conceptul de *automaton celular*, un model matematic de autoreplicare, care “produce secvențializări în stări discrete,

³⁶⁶ *ibidem*.

³⁶⁷ Eve Mittleton-Kelly, *Ten principles of complexity and enabling infrastructures*, în „Complex systems and evolutionary perspectives on organisations: The application of complexity theory to organisations”, Pergamon, Amsterdam, 2003, p. 17.

³⁶⁸ *heterarhia dinamică* este definită de Katherine Hayles drept “un sistem multivalent întreținut de feedback-ul și feedforward-ul componentelor în continuă interacțiune [...] diferitele sale niveluri se determină și se informează reciproc”, Katherine Hayles, *op. cit.*, 2007, p. 100.

codificate în structuri celulare într-una sau mai multe dimensiuni³⁶⁹, interfațate prin procesul de *grid computing*.

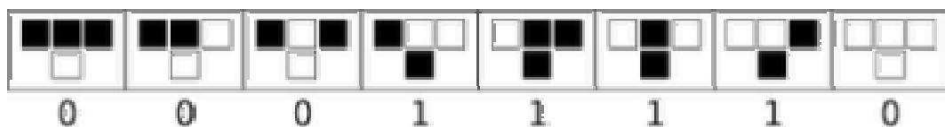


Figura 5. Regula elementară 30 a automatului celular descris de Wolfram.

Sisteme complexe și controlabile, *automatele celulare* își regăsesc aplicații și în sfera programării muzicale, ca de exemplu în unele lucrări ale compozitorului grec Iannis Xenakis, precum *Horos* (1986) sau *Ata* (1987), predicând matematic armonii autogenerative.

Xenakis își explică metoda în prefața cărții sale *Muzica formalizată* (1992):

“Simetriile interne și disimetriile aferente permit obținerea unor simultaneități bogate (acorduri) sau succesiuni lineare care revitalizează și generalizează prin alegerea logico-estetică a gamelor nonoctavice, aspecte tonale, modale sau seriale, pentru a le corela cu dimensiunea timbrală a orchestrației”³⁷⁰.

Xenakis arată cum selecția unei note într-o celulă aferentă designului automatizat creează automat una sau două celule adiacente, care la rândul lor corespund unor note muzicale. Expandând principiile matematice la nivelul întregii structuri automate, putem deduce că o înălțuire întreagă poate deriva din această autopoieză³⁷¹.

Compozitorul german Gottfried Michael Koenig a folosit ulterior această tehnică pentru a genera deopotrivă sunetele utilizate în formalizarea discursului precum și a relației lor propriu-zis armonice, prin implementarea programului de algoritmi compoziționale SSP. Acesta se bazează pe reprezentarea sunetului ca secvență de amplitudini în timp, așa cum apar exemplificate în lucrări electronice precum *Terminus 2*, *The*

³⁶⁹ Yota Morimoto, *Hacking the Cellular Automata: an approach to sound synthesis*, articol online: <http://yota.tehis.net/works/hacking-ca.pdf>, p. 1.

³⁷⁰ Iannis Xenakis, *Formalized Music*, Pendragon Press, New York, 1992, p.39.

³⁷¹ *ibidem*.

Funktionen Series sau într-o serie de lucrări camerale – 3 *ASKO Pieces*, *String Quartet*, *String Trio*³⁷².

Figură remarcabilă a muzicii ambient, britanicul Brian Eno a colaborat în 1996 cu Pete și Tim Cole de la compania *Intermorphic* pentru a dezvolta un sistem de muzică generativă denumit SSEYO Koan, sistem utilizat mai târziu de muzician pentru crearea albumului său *Generative Music 1*:

„Lucrările pe care le-am realizat cu această platformă generativă au simbolizat pentru mine începutul unei noi ere muzicale. Până acum o sută de ani, fiecare eveniment muzical era unic: muzica era efemeră și irepetabilă, nici măcar precizia partiturii neputând garanta o reproducere perfectă. [...] Acum există trei alternative: *muzica live*, *muzica înregistrată* și *muzica generativă*. Aceasta din urmă se bucură de privilegiile celor două predecesoare: asemenea muzicii live, este mereu diferită și asemenea celei înregistrate, este eliberată de condiționările de spațiu-timp, putând fi ascultată când și unde dorim”³⁷³.

O versiune îmbunătățită a sistemului Koan, *Noatikl*, a apărut pentru a stimula, conform dezideratului expres al creatorilor săi, Tim și Pete Cole, virtuțile explorării sonore prin:

- generarea unor idei muzicale noi;
- evitarea blocajului de inspirație;
- augmentarea unei opere muzicale deja existente;
- crearea hyperinstrumentelor proprii;
- interșanjabilitatea setărilor de sintetizator, FX și interfețele de sampling;
- explorarea creativă a posibilităților de *scripting*;
- crearea muzicii ca activitate recreațională, disponibilă oricui³⁷⁴.

4.2.2. Loop-ul sau bucla continuă: un model dual-chaosmic și autopoietic de formalizare expresivă a materiei sonore digitale

O definiție a loop-ului sau, în traducere, a buclei continue, este formulată de Eric Hawkins: “Un loop este un fragment extras dintr-un

³⁷² Konrad Boehmer, *Koenig-Sound Composition-Essay*, în *Electroacoustic Music: Analytical Perspectives*, edited by Thomas Licata, Westport Greenwood, 2002, pp. 59-71.

³⁷³ Brian Eno despre *Koan*, Intermorphic Company official site: <http://www.intermorphic.com/tools/noatikl/index.html>.

³⁷⁴ *ibidem*.

eveniment muzical editat pentru a se repeta perpetuu când fișierul audio este activat pentru redare”³⁷⁵ și de Daniel Duffell: „Loop-ul este o secțiune sonoră scurtă, cel mai probabil între una și patru măsuri, care poate funcționa prin înlănțuire repetitivă”³⁷⁶.

Ca model autonom al organizării muzicale complexe, bucla continuă se operaționalizează ca proliferare în durată a funcției autopoietico-generative oscilând între două spațializări: cea a *spațiului de fază*, a procesului și a cea a domeniului *stabilității*, a evenimentului în sine, obiectivat. Potrivit considerațiilor anterioare deduse din principiul *automatului celular* teoretizat de Wolfram, fundamentele necesare producerii unui comportament generativ complex există deja în organizările rudimentare, chiar micro-particulare, ale unui sistem complex³⁷⁷.

Pentru a descrie fenomenologic formarea loop-ului ca agregat atomar al molecularizării techno-poietice, putem apela la conceptul de *chaosmoză*, formulat de Félix Guattari, care concentrează sensurile reconcilierii dintre complexitatea reconstrucției mimetice a formei și domeniul creativ al haosului, care destabilizează organizarea și o lansează emergent pe planuri multiple precum *discursurile estetice, referințele, expresivitatea*. Guattari sintetizează esența *devenirii chaosmice* după cum urmează: “Orice specie a mașinii se află mereu la joncțiunea dintre finit și infinit, la un punct de negociere între complexitate și haos”³⁷⁸.

În esență, *loop-ul* funcționează ca atom constitutiv al sistemelor sonore cu evoluție complexă și corespunde la nivelul procesului spațiului de tranziție dintre “aleatorism și model”³⁷⁹, desfășurat ca stabilizare temporară care permite reinserarea haosului în structura sa organizată, pentru a genera o nouă metamorfoză emergentă. Prin urmare, el concentrează atât sensurile diferenței, ale muzicii ca aventură a *refrenului nonlinear*, rizomatic, chaosmic, cât și a repetiției automenținute prin

³⁷⁵ Eric Hawkins, *The complete guide to Remixing: produce professional Dance-Floor hits on your home computer*, Berklee Press, Boston, 2004, p. 10.

³⁷⁶ Daniel Duffell, *Making music with samples: tips, techniques, and 600+ Ready-to-Use samples*, Backbeat, San Francisco, 2004, p. 6.

³⁷⁷ Stephen Wolfram, *A New Kind of Science*, Wolfram Media Inc., 2002, online: <http://www.wolframscience.com/>, p. 62.

³⁷⁸ Félix Guattari, *op. cit.*, 1992, p. 12.

³⁷⁹ Katherine Hayles, *op. cit.*, 2007, p. 6.

funcția de replicare mediată a deteritorializării, fiind o *devenire la marginea haosului*.

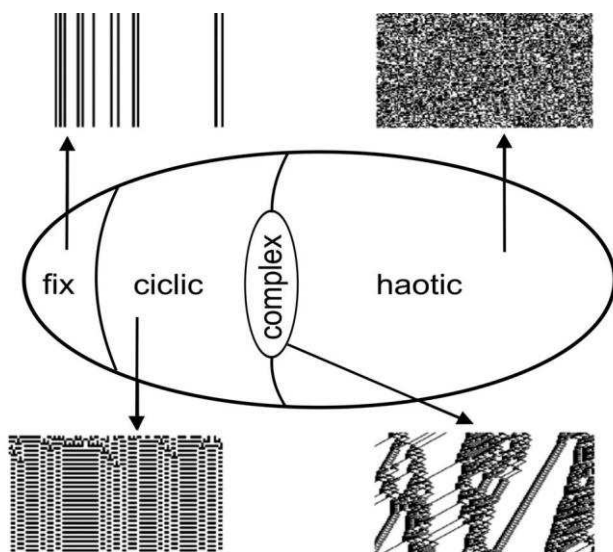


Figura 6. Chaosmoza: schema lui Chris Langton de structurare a spațiului
(după <http://www.noyzelab.com/research/ulamizer2.html>)

La nivel stilistic, proliferarea lineară a loop-ului se repercutează în curentul minimalist ca stabilizare temporară a organizării striate, negentropice, fixe și ciclice, până la o nouă revendicare deteritorializantă/reteritorializantă, a spațiului nomad, neted al chaosmos-ului. Repetiția accentuată specifică esteticii minimaliste valorifică un segment extras dintr-o compoziție anterior realizată momentului editării și recontextualizarea într-un discurs care îl emfazează ca centru al evenimentului sonor. Concertul pentru ansamblu *In Re Don Giovanni* aparținând compozitorului britanic Michael Nyman are la bază acest procedeu, incluzând extragerea a șaisprezece măsuri din acompaniamentul ariei lui Leporello din opera lui Mozart, *Don Giovanni*. Nyman a susținut că ideea i-a survenit întâmplător, consecutiv unei interpretări la pian a ariei, în stilul lui Jerry Lee Lewis, moment care „a dictat dinamica, articularea și textura la tot ceea ce am realizat ulterior”³⁸⁰.

³⁸⁰ Andrew Ford, *Jerry Lee Lewis Plays Mozart: Composer to Composer*, Quartet Books, London, 1993, p. 194.

Strategia a fost folosită în mod extins și în muzica electronică, în special în stilurile *rave*, *trance* și alte substiluri experimentale. Faimosul adagio al lui Samuel Barber a servit ca sursă de inspirație realizării prin looping a unor *hit-uri* de club deopotrivă DJ-ului olandez Tiesto³⁸¹, cât și artistului britanic de muzică electronică William Orbit³⁸². Totodată ea ar fi subsumată unui *isomorfism funcțional*, definit de Hilary Putnam ca situație când „două sisteme au o corespondență între stările de existență ale unuia și stările celuilalt care le conservă relațiile funcționale”³⁸³, generând ceea ce filosoful american denumea potențial de *realizabilitate multiplă*³⁸⁴. Un loop constituit armonic dintr-un acord, de exemplu *Do minor*, poate rămâne isomorf și isocron în parametrii unei condiționări specifice spațio-temporale, apărând simultan heterocron și heteromorf la nivelul percepției intensive, deși rămâne operabil la nivelul aceluiași teritoriu. Totodată, relația funcțională între cele două stări este conservată, pentru că acordul rămâne același, de și la nivelul armonicelor spectrale este diferit. O astfel de strategie este folosită în albumul *Disintegration Loops*³⁸⁵, aparținând lui William Basinski, care prin abundența efectelor de diluare de tipul *reverb* sau *delay* (întârziere) aplicate corpurilor sonore creează o anume senzație de lichefiere a materiei, fiind percepută de ascultător ca atare.

Un alt exemplu aplicativ relevant este *glissando-ul absolut Shepard-Risset*, realizat prin maniere de *organizare fractalică*, caracterizate de „o structură fină la scări arbitrar de mici, de neregularitate incompatibilă cu descrierea geometriei euclidiene și de o tendință simplă și recursivă”³⁸⁶.

³⁸¹ DJ Tiesto, *Just Be*, Nettwerk Music, 2004, recenzie online: <http://www.allmusic.com/album/r691536>.

³⁸² William Orbit, *Pieces in a Modern Style*, 2000, Warner Music, recenzie: <http://www.allmusic.com/album/r462632>.

³⁸³ Hilary Putnam, *Representation and Reality*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1991, p. 78.

³⁸⁴ *ibidem*.

³⁸⁵ William Basinski, *Disintegration Loops*, edited by 2062 – 2062 0201 label, 2001, online: <http://www.discogs.com/William-Basinski-The-Disintegration-Loops-I/release/75994>.

³⁸⁶ Kenneth Falconer, *Fractal Geometry: mathematical foundations and applications*, John Wiley & Sons, UK, 2003, p. 25.

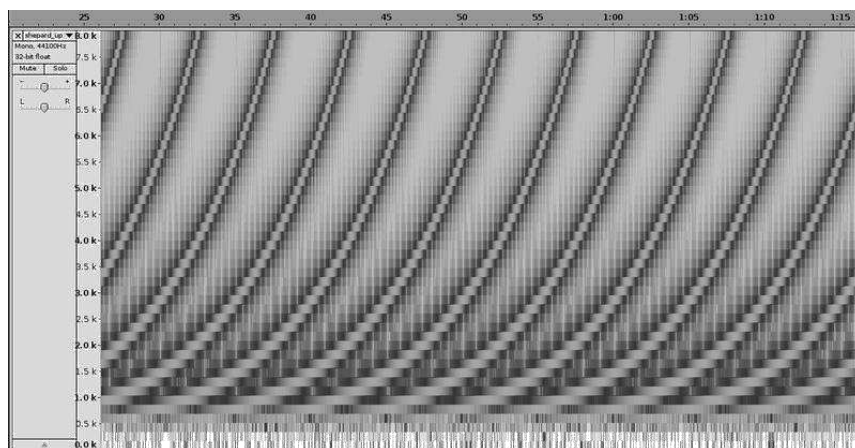


Figura 7. Tonurile lui Shepard într-o scală diagramatică spectral-lineară
(după: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Shepard_Tones_spectrum_linear_scale.png)

Organizarea fractalică oferă o dimensiune dinamică repetitivă și funcționează la nivel fizic și metafizic în aceeași măsură cu cel estetic: de exemplu, minimalismul se corelează metafizic cu principiul eternei repetiții, pe principiul fractalic că , în forma sa de obiect integral, bucla continuă are aceleași caracteristici esențiale ca și particula constitutivă pe care o perpetuează prin *autopoiesis* și *autosimilaritate* pentru a genera mișcarea în aparență ca iluzie perceptivă. În cazul procesării digitale, impulsul este inițial decupat și reintegrat într-o organizare algoritmică de vectorializare intensivă pentru a fi receptat psiho-acustic precum un *staticism-în-mișcare*, un proces dinamic în sensul augustinian de “*Ars bene movandi*”³⁸⁷.

Jean Claude Risset descrie manierele sale de utilizare a glissando-ului absolut în propriile lucrări muzicale, după cum urmează:

“Am generalizat *gama cromatică* “*Către cer*”³⁸⁸ a lui Roger Shepard, generând glissandi descendenți și ascendenți autopertuanți în lucrările *Little Boy* (partea a V-a, de la 0' la 2'50'') și *Mutations* (de la 5'40'' la 6'21'' și de la 6'35 la 7'30''). Ulterior am implementat o versiune instrumentală a acestui tip de game în piesa corală *Dérives* (1985), în mișcarea a treia și tot în mișcarea a treia din *Phases for orchestra* (1988), în *Triptyque for clarinet and*

³⁸⁷ Artă a mișcării frumoase (lat.).

³⁸⁸ Denumire metaforică referitoare la *glissando-ul absolut Shepard*.

orchestra și în *Escalas for orchestra* [...] În *Little Boy, Mutations* și *Moments Newtoniens* se poate auzi un sunet care urcă simultan cu scara armonică, fiind totodată mai jos în registru când se sfârșește față de momentul în care începe (sau *viceversa*). Aceasta este contrapartea auditivă a iluziei lui Escher³⁸⁹, când un flux sonor pare a descinde către un punct mai înalt celui în care se afla anterior”³⁹⁰.

4.2.3. Parametrii fizici de sinteză digital sonoră

După Curtis Roads, procesul sintezei sonore digitale se referă la ansamblul tehnicilor fizice utilizate în prelucrarea sunetului pentru a face posibilă producerea sa în mediul computerizat³⁹¹. Computerul este programat să genereze numere și scurte impulsuri sonore (*samples*) care să descrie funcția presiunii sunetului dorit. Acestea sunt transformate de un convertor *digital-analog* (CDA) și omogenizate în semnal sonor continuu printr-un filtru low-pass. Numărul sample-urilor produse pe secundă pentru a descrie semnalul sonor este cuantificat în rata sampling-ului, a cărei valoare determină lărgimea bandei spectrale care poate fi generată, pentru că doar frecvențe egale sau mai mici de jumătate din valoarea ratei de sampling pot fi redată fără apariția efectului de distorsie. Standardele fizice de fidelitate sunt de 44.1 și 48 de kilohertzi.

Câteva tipuri de sinteză sonoră sunt:

- *Sinteza aditivă* oferă posibilitatea de a crea un ton complex sau o undă sonoră din elemente mai simple precum unda *sine*, pe principiile juxtaponerii sau sintezei Fourier³⁹²;
- *Sinteza modulatorie* și alte tipuri de sinteză nonlinară implică modularea frecvenței undei, a amplitudinii ei și a circularității³⁹³;
- *Sinteza substractivă* descrie simplificarea unei unde complexe de tipul “white noise” – zgomot de distorsie, unei unde *square* sau *sawtooth*, prin mijloacele filtrelor de procesare;

³⁸⁹ Versiune estetizată aplicată de M.C. Escher unei „panglici” Moebius.

³⁹⁰ Jean Claude Risset, *Computer Music: Why?*, University of Texas Journal, online: http://www.utexas.edu/cola/insts/france-ut/_files/pdf/resources/risset_2.pdf.

³⁹¹ Curtis Roads, *The Computer Music Tutorial*, MIT Press, Cambridge Massachusetts, 1996, pp. 89-114.

³⁹² Un semnal periodic poate fi asimilat unei serii Fourier când este o sumă sau o juxtaponere a oscilațiilor sinusoidale și cosinusoidale ale undei, după Tom Huber: <http://homepages.gac.edu/~huber/fourier/>.

³⁹³ Semnalul sonor modulează când parametrul său denumit Carrier variază sistematic: <http://www.sfu.ca/sonic-studio/handbook/Modulation.html>.

Dintre tipurile de *sinteză digitală complexă* , amintim pe cele mai importante:

– *Sinteză granulară*, metodă prin care evenimente sonore miniaturale precum microtonurile și microintervalele sunt manipulate fidel spre a forma sunete complexe noi. Prin utilizarea variației de frecvență și de amplitudine a sunetelor component și prin *analiza prin sinteză*, care constă în secvențializarea și redistribuția duratelor și texturilor micilor particule, se formează sunete noi. Sinteză granulară derivă din principiile fizicii cuantice care indică, conform lui Norbert Wiener , manierele prin care un sunet poate fi redus atomic la microparticulele sale constitutive.³⁹⁴

După De Poli și Roads³⁹⁵ , acest tip de sinteză, alături de cea prin modelare fizică sunt singurele capabile de a reproduce intensiv și aproximativ ideea fizică a spațiului și a texturalității timbrale a instrumentelor.

Sinteză granulară este , la rândul ei, de mai multe tipuri:

a) *Sinteză granulară cvasisincronă*: un flux granular compus din particule egale în durată produce o modulare a amplitudinii sonore de durate mai mici de 50 ms. Diagrama de mai jos indică trei fluxuri granulare juxtapuse, cu un grad variabil de întârziere între ele:

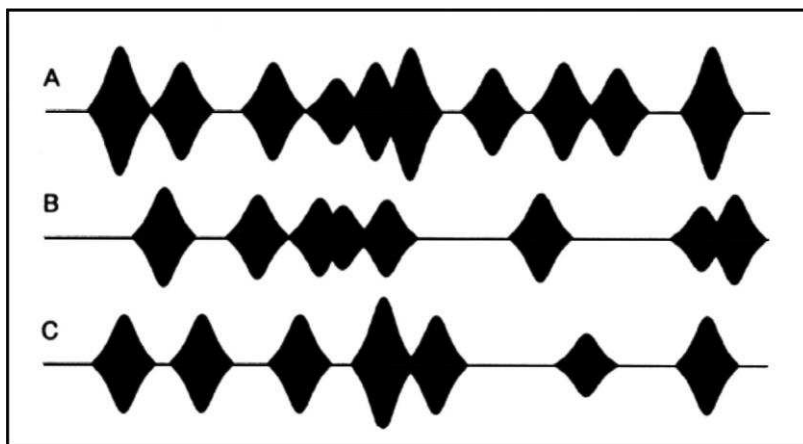


Figura 8. Trei fluxuri granulare procesate cu efect de întârziere (delay)
(după: <http://www.onestonetworks.com/sounddesign.html>)

³⁹⁴, <http://www.onestonetworks.com/sounddesign.html>.

³⁹⁵ Giovanni De Poli, Aldo Piccialli and Curtis Roads, *Representations of Musical Signals*, MIT Press, Cambridge Massachusetts, 1991, pp. 30-94.

b) *Sinteza granulară asincronă*: se realizează când particulele sunt distribuite stohastic, fără regularitate aproximată.

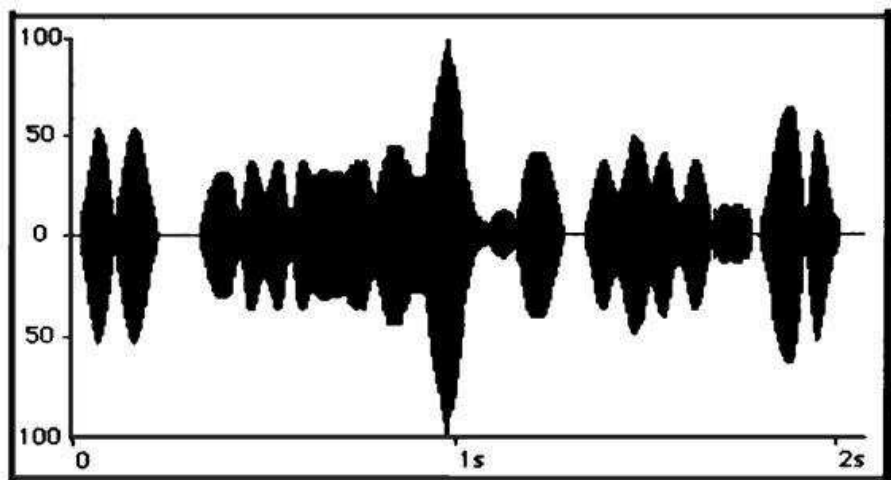


Figura 9. Reprezentare diagramatică a unei unde în sinteza granulară asincronă,
(reproducere după: <http://www.onestoneworks.com/soundesign.html>)

c) *sinteza granulară a înălțimii sincronice*: este o tehnică audio de juxtapunere a înălțimii particulei care se desfășoară sincron cu frecvența ei de amplitudine, naturalizând sunetul în așa fel încât chiar dacă este activat revers, de la sfârșit către început, apare identic. Această tehnică permite de asemenea transformarea sunetului sintetizat care deși încetinit în timp (dilatat) nu suferă nici o schimbare a înălțimii de registru.

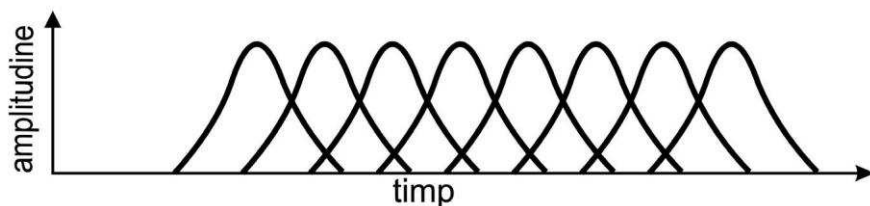


Figura 10. Dispunerea parametrilor de amplitudine și timp în sinteza granulară a înălțimii sincronice
(reproducere după www.onestoneworks.com/soundesign.html)

– *Sinteza prin modelare fizică*: alături de cea granulară, permite crearea cea mai fidelă a simulacrelor sonore³⁹⁶, prin imitarea proprietăților fizice ale instrumentelor acustice, naturale, datorită utilizării unor ecuații matematice complexe în timp real. Calitatea ei este dependentă de gradul de dezvoltare al *suportului hardware*, reprezentat de puterea procesorului, memoria RAM etc. Principiile acestui tip de sinteză au fost formulate de John Chowning, fizician și compozitor American, în cadrul cercetărilor sale la Stanford University în anii '60. Brevetul sintezei a fost ulterior cumpărat de celebra firmă japoneză producătoare de sintetizatoare și workstation-uri Yamaha³⁹⁷. Invenția lui Chowning a revoluționat piața muzicală prin abilitatea de a integra și a emula în timp real tonuri ce imitau fidel nenumărate instrumente acustice, specifice tradiției muzicale clasice, precum pianul, instrumentele cordofone sau de percuție.

– *sinteza digitală a unei ghidate (waveguide synthesis)*: dezvoltă principiile sintezei prin modele computerizate –ghiduri– destinate mediei fizice prin care undele acustice se propagă. Sinteza de acest tip este una din cele mai complexe și consituie premisa de realizare a tuturor sintetizatoarelor sau programelor computerizate substituente.

Sinteza *waveguide* este, după John Chowning, cheia duplicării sunetelor instrumentelor. Explicând principiul sintezei instrumentelor cordofone (vioară, violă, violoncel, contrabas) prin fragmentarea fiecărui sunet în sute de segmente și rezolvarea ecuațiilor de mișcare pentru fiecare din aceste puncte modulate de vibrația unei coarde de aproximativ 44.000 de ori pe secundă, Chowning considera că sunetele complexe pot fi generate și reproduse prin doar două oscilatoare, în situația când unul din ele este conectat la frecvența de input al celui de-al doilea. Primul oscilator generează o matrice a tonului care modulează apoi prin al doilea, producând efecte realiste de genul vibrației de coardă ca și cum atacul ei ar fi direct realizat de acțiunea unui arcuș³⁹⁸.

Aceste tipuri de sinteză oferă premisele pe care le vom dezvolta în modelul interacțiunii digitale hibride, vizând optimizarea controlului uman asupra reproducerii și redării sunetului digital în organizări sonore complexe și conforme standardelor de calitate și claritate, deopotrivă din

³⁹⁶ Jean-Claude Risset, *op. cit.*, 1996, p. 6.

³⁹⁷ Articol despre John Chowning pe site-ul Stanford University <http://www.stanford.edu/dept/news/pr/94/940607Arc4222.html>.

³⁹⁸ *ibidem*.

perspectiva strict tehnologică, cât și din cea a psiho-acusticii, știința care se ocupă cu percepția sonoră și parametrii ei de fidelitate. Câteva dintre caracteristicile celor două tipuri de modelare sunt menționate în tabelul de mai jos:

Modelare Spectrală	Modelare Fizică
– este generalizată – cuprinde domeniile duratei și ale frecvenței – desfășoară iconicizări diagramatice numeroase de timp-frecvență – cere o memorie de hard mare pentru procesare – procesare stocastică inițial facilă – atacuri redactate dificil – articulații redactate dificil – expresivitate limitată – nonliniarități redactate dificil – mizează pe efecte de delay/reverb artificial – poate calibra orice sunet – acordă importanță redusă legilor fizicii – evoluție restrictivă monitorizată – reprezintă receptorul sunetului	– este specializată, particulară – cuprinde domeniile spațiului și ale duratei – cuprinde informații despre câteva proprietăți fizice ale texturii instrumentale – cere o descriere mai compactă a parametrilor de procesare – procesare stocastică înșelătoare, variabilă – atacuri redactate natural – articulații redactate natural – expresivitate nelimitată – nonliniarități redactate natural – menține delay-ul/reverbul natural – poate calibra sunetul generat intern – acordă importanță majoră legilor fizicii – evoluție nerestrictivă – reprezintă sursa de emisie sonoră

Tabelul 4. Distincții între modelarea spectrală și modelarea fizică

(după Julius O. Smith³⁹⁹)

4.2.4. Performatism ucronic versus performatism diacronic ca modalități funcțional-expresive ale simulacrului sonor

Întrunind toate cele trei condiții de valorizare expresivă complexă, prin realizarea, după Frédéric Rosille, a dezideratelor muzicii digitale de sinteză a sunetelor disponibile, simulare expresivă a scriiturii orchestrale

³⁹⁹ Julius O. Smith, *Viewpoints on the History of Digital Synthesis*, Keynote Paper, Proceedings of the International Computer Music Conference, Montreal, 1991, pp. 1-10. Publicată în Cahiers de l'IRCAM, 1992, online: <https://ccrma.stanford.edu/~jos/kna/kna.pdf>, p. 12.

complexe și de urgență a *proceselor compoziționale formale*⁴⁰⁰, sunetul digital în toate ipostazele sale teritoriale –semnal, loop, eveniment, obiect sonor– prezintă în practicile creative muzicale un caracter expresiv-performativ. Pornind de la sintagma de *performative icon*⁴⁰¹ propusă de Bissera Pentcheva, formulăm conceptul ajustat de „performative (hyper)sound icon” pentru a cuprinde atât dimensiunea sonoră cât și pe cea vizuală, relevantă în special pentru compozitorul-programator, care lucrează sinestetic, urmărind deopotrivă componenta diagramatică, reteritorializată intertextual, prin codare și notație pe partitură, graficizare spectrală sau orice alt tip de reprezentare iconică realizată prin diverse simboluri vizuale specifice platformelor de editare digitală, cât și pe cea audibilă, deteritorializată prin *epoche*. Iconul techno-poietic aparține planului diagramatic, însă doar ca proces de reteritorializare, spre deosebire de cel simbolic, deteritorializat și cel al indexului teritorial, care corelează perceptibilul cu obiectul reprezentării creat prin accidentarea limitei.

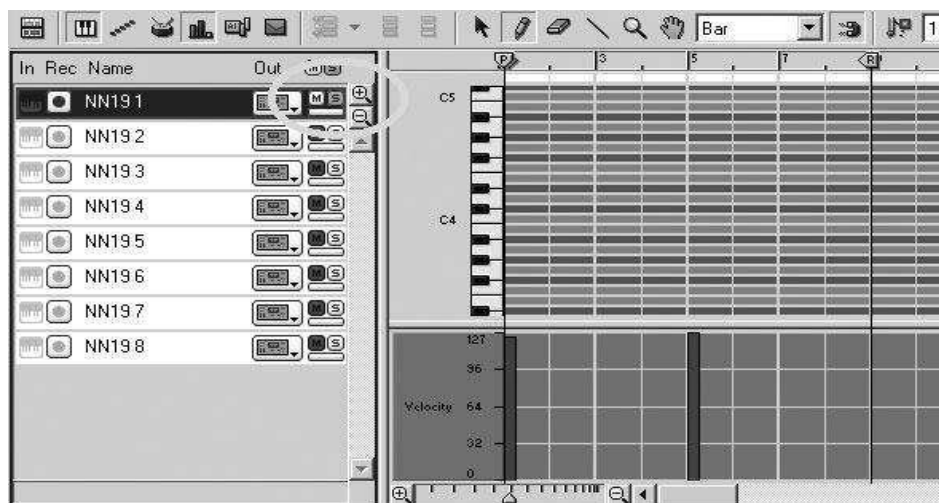


Figura 11. Secvențializare a loop-ului în Reason

(http://www.soundonsound.com/sos/may06/articles/reasontech_0506.htm)

⁴⁰⁰ Frédéric A. Rosille, *Nouvelles technologies musicales et imageries mentales*, în „Les Universaux en Musiques”, Publications de la Sorbonne, Paris, 1998, pp. 465-468.

⁴⁰¹ Bissera V. Pentcheva, *The Performative Icon*, în *The Art Bulletin*, Vol. 88, No. 4, publicat de College Art Association, december 2006, pp. 631-655, online: <http://www.jstor.org/stable/25067280>.

Valoarea subiectivă a red ării este realizată prin estetizarea calităților primare ale sunetului și prin ornamentare și cosmetizare cu diverse efecte furnizate de software – reverb, întârziere, permutare de interval – a căror combinație constituie traviul liberei alegeri a utilizatorului pentru a maximaliza și a intimiza performativ virtuțile expresive ale acestuia. Misiunea iconului sonor performativ este de a funcționa ca agent expresiv al techno-poiesis-ului și de a-l acorda cu sfera emoției umane. În virtutea acestui fapt, *mediul digital naturalizează copia ca și atom operativ al evocării expresive, formalizate*. Orice organizare sonoră poate fi trasformată în *icon performativ*, de la un simplu ton la un acord, la o temă și chiar la o întreagă piesă muzicală care prin procedee de contracție, dilatare, augmentare și orice altă tehnică aflată sub conceptul generic de *tratament sonor*. Acesta permută atenția compozitorului de pe sursa sunetului pe abilitățile diverselor tipuri de filtre de a-l reteritorializa diferențial prin camuflarea realizată cu ajutorul diverselor tipuri de suplimentări și alterări. Artistul norvegian Leif Inge a creat *9 Beet Stretch*⁴⁰² prin dilatarea temporală la o scală de 20 de ori mai mare a duratei originale a Simfoniei a IX-a de Ludwig van Beethoven. Lucrarea a fost concepută pentru o prezentare cu o durată de 24 de ore, ca muzică ambientală, de tip soundscape, în instalații audio-vizuale⁴⁰³.

*Performatismul ucronic*⁴⁰⁴ se realizează atunci când multiplicitatea virtualizării reimaginează și i reconstruiește un discurs muzical emergent ca replică și încorporare nouă, recontextualizată, resubiectivată și actualizată, a formelor deja sedimentate în planul cultural-istoric, în opoziție cu *performatismul diacronic*, care imaginează actual situații cultural-istorice ca și cum ar aparține stilului, epocii istorice pe care dorește să o evoce. Variațiunile pe teme date ale compozitorilor clasici, care pornesc de la o temă și o dezvoltă ulterior personal, diferențiat față de cadrul inițial aparțin sferei performatismului iconic nondigital. Cităm aici creațiile lui Alfred Schnittke – *Suite in an old Style*, *Der Walzer* sau *Concerti Grosso no.1-6* – inspirate din teme ale unor compozitori baroci precum Bach sau Telemann sau din valsuri vieneze, personalizate și rearanjate cu un fler modernist-avangardist. Mauricio Kagel a ucronizat

⁴⁰² Leif Inge, *9 Beet Stretch*, NOTAM, Oslo, 2002: <http://www.expandedfield.net/>.

⁴⁰³ Andrew Hugill, *op. cit.*, 2007, p. 83.

⁴⁰⁴ „Ucronie (fr. uchronie), teorie în filozofia culturii potrivit căreia evenimentele și faptele de civilizație din istoria omenirii s-au produs ca o consecință inevitabilă, dar nu previzibilă, a progresului continuu”, DEX online: <http://dexonline.ro/definitie/ucronie>.

critico-parodic, în registru postmodern, teme și motive beethoveniene în deja citata lucrare audio-cinematică *Ludwig Van*. Muzicianul digi-modernist Igorrr (Gautier Serre) marjează pe performatismul ucronic în multe din creațiile sale: *Unpleasant Sonata*(2010) este un remix breakcore la *Le cyclope*, aparț inând compatriotului său baroc Jean Philippe Rameau, iar *Oesophage de Tourterelle* (2009) este o ingenioasă interpretare electro-digitală a *Studiului pentru pian opus 10, no.2*, aparținând lui Frédéric Chopin.

La nivelul formalizării computerizate, performatismul ucronic utilizează adesea improvizația generativă mecanică – „*machine improvisation*” – care pune la dispoziție utilizatorului structuri de modelare și transformare automată a muzicii existente. Sistemul transformă materialul muzical prin recombinarea inteligentă a acestuia în timp real.

Prima implementare sistemică a mașinii improvizatorii a fost realizată în Continuator, dezvoltat de François Pachet la Sony CSL din Paris, în 2002, prin utilizarea modelelor Markov și tehnicilor de modelare stilistică⁴⁰⁵. Tot în Paris, la IRCAM, Gérard Assayag și Shlomo Dubnov au creat în urma cercetărilor extinse ale modelării stilistice programul de media OMax, o fuziune între OpenMusic și MAX/MSP, pentru a perfecția abilitățile improvizatorii digitale⁴⁰⁶.

Performatismul diacronic păstrează relația, alegorizând însă în virtualizarea digitală cadre similare de expunere cu cele presupuse a fi originale. Spiritul textului original se dorește conservat. Spațiul auctorial este redus la interpretare, dar și la creație pură, în parametrii imitativi indicați. De exemplu, compozitorul și omul de știință britanic David Cope a utilizat platforma denumită *Experimente în Inteligența Muzicală* („Experiments in Musical Intelligence”/EMI), program inițial conceput în 1981, pentru a genera peste 6.000 de piese muzicale în stilul unor compozitori celebri, reunite sub titluri precum *Bach by Design: classical music composed by computer*, *Virtual Mozart*, *Virtual Rachmaninov* etc. Emularea stilului compozitorilor a fost atât de fidel realizată de computer,

⁴⁰⁵ François Pachet, *Playing with Virtual Musicians: the Continuator in practice*, IEEE Multimedia, IRCAM, Paris, 2002, pp. 77-82.

⁴⁰⁶ Gérard Assayag, Shlomo Dubnov, *Using factor oracles for machine improvisation*, Soft Computer 8/9, Paris, 2004, pp. 604-610, online: <http://articles.ircam.fr/textes/Assayag04a/>.

încât până și unii critici au crezut că au descoperit câteva lucrări necunoscute aparținând lui Mozart⁴⁰⁷.

4.2.4.1. Iconul hipersonor (IHS) și fundamentele sale teoretico-aplicative

Iconul hipersonor este o specie a iconului performativ a cărui agregare sinestetică este un obiect, semnal sau eveniment sonor care aparține planului artificial și care se pseudonaturalizează prin reteritorializare în conștiință ca simulacru de tip deleuzian –o simulare a ceva ce nu a existat niciodată în mod vizibil, real. Fără a fi o copie intențională, el este totuși un model, dar ireal, pentru că nu poate fi asimilat analogic cu nici o entitate de emisie fizică, organic, ci doar cu cea generativă, techno-poietică, anorganică. În viziunea lui Deleuze, simulacrul nu înlocuiește realul ci apare ca supliment al acestuia, ca proces al devenirii în serie. Nici în mod integral iluzie, nici *mimesis* absolut. Deleuze insistă pe accentul pus pe raportul diferențiat și pe disparitatea constitutivă a acestuia, negând orice identitate anterioară prin care se poate institui o analogie sau un model al copiei⁴⁰⁸, integrând-o într-un regim în care are drepturi și privilegii egale cu ale originalului, fiind prin excelență delegate al hyperphysis-ului.

Caracterul iconic al hiper-sunetului apare asociat de către utilizator cu spectrograma creată, prin care acesta monitorizează evoluția sa. Nuanțăm acest aspect pentru a deosebi ideea de IHS de obiectul sonor schaefferian, caracterizat într-un capitol anterior, care se referă doar la *caracterul acusmatic*, specific ascultării pure și reduse eidetic. În paradigma oferită de aceasta, IHS constituie o reprezentare intențională a sunetului, ca entitate non-analogică: nu putem spune că ceea ce auzim este o reproducere a unui sunet de chitară sau pian, de exemplu, sau orice alt instrument organic real, ci se concentrează la percepția pură, specifică *experienței acusmatice*, pe care ascultă totul oare când aude și interacționează cu un eveniment sonor fără a observa sursa sa generatoare. Astfel, el acționează prioritar ca agent intensiv de extindere a percepției, în serviciul “crimei perfecte asupra realului”⁴⁰⁹, ca și

⁴⁰⁷ Brian Blitstein, *Triumph of the Cyborg composer*, în Pacific Standard Magazine, no.2/ 2010, online: <http://www.psmag.com/culture/triumph-of-the-cyborg-composer-8507/>.

⁴⁰⁸ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 279.

⁴⁰⁹ Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 16.

perpetuare a diagramaticului ipostaziat ca realitate. ISH este o consecință a pseudonaturalizării digimoderne supradeterminate, ca plan ontogenetic deja descris în capitolul al doilea al lucrării.

La nivel perceptiv, ISH poate apărea și ca obiect sonor realizat prin procesarea frecvențelor naturale, prin captarea semnalului sonor și propagarea sa naturală, analogă, prin amplificatoare, microfoane (de exemplu, Alvin Lucier / *Music on A Thin Long Wire*, Gordon Monahan / *Speaker Swinging*) sau direct digital (John Chowning/ *Stria*) prin oscilatoare, modulate de frecvență, generatoare de unde sine etc., ambele urmate de monitorizarea deacusatizantă în timp real a platformei de diagramare.

Putem clasifica, după Abraham A. Moles, structurarea ISH în două tipuri de ordini metodice⁴¹⁰:

1) *Ordinea apropiată*, definită de relațiile existente între elemente constituite separat, creată prin strategii de formalizare ale discursului generativ. După Whitelaw și Guglielmetti, configurațiile ontologice ale digitalului se constituie pe principiul divergenței unui model artificial dezvoltat adesea prin hazard⁴¹¹, cu scopul de a-l organiza ca totalitate ce depășește intențiile inițiale.

Ontogeneza diagramatică este mediată de diverse tipuri de sinteză sonoră, pornind de la cel mai simplu model de automat generativ, ca în graficul de mai jos, destinat monitorizării iconice a evoluției unei sonore.

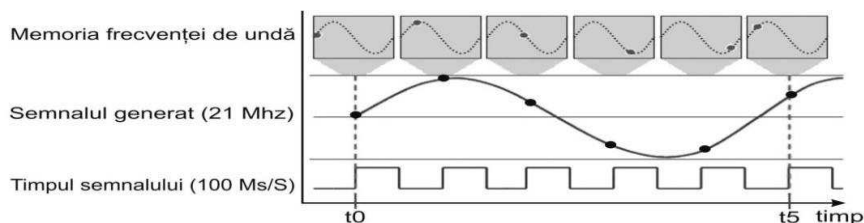


Figura 12. Generare de undă sine prin sinteza digitală directă (SDD)

(după: <http://zone.ni.com/devzone/jsp/largeImage.jsp?>

[image=/cms/images/devzone/tut/dhall_dds_image1.JPG&language=en](http://zone.ni.com/devzone/jsp/largeImage.jsp?image=/cms/images/devzone/tut/dhall_dds_image1.JPG&language=en))

⁴¹⁰ Abraham Moles, *op. Cit.*, p. 221.

⁴¹¹ Michael Whitelaw, Mark Guglielmetti, Troy Innocent, *Strange ontologies in digital cultures*, în revista "Computers in Entertainment (CIE)", special issue: Media Arts and Games archive, Vol. 7 Issue 1, February 2009, p. 11, online: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1486512&dl=ACM&coll=DL&CFID=81940530&CFTOKEN=82255815>.

2) *Ordinea distantă*, constituită de relațiile generabile în conștiința sonoră a auditorului.

Percepția utilizatorului digital e determinată de acțiunea stimulilor externi în planul conștiinței unde se creează o distincție între *intrareferință* (înăuntrul subiectivității) și *heteroreferință* (exterioritatea obiectivității) printr-un raport de diferențiere spectrală⁴¹². După Luhmann, percepția integrează ambele maniere simultan, rămânând internă sistemului, dar și externă lui⁴¹³, în condițiile în care programarea algoritmilor de evoluție a unei este un “loop de *feedback/forward* al *acțiunii/percepției*”, o anticipare (*feedforward*) și un acord dobândit pe parcurs cu ceea ce e anticipat (*feedback*). Technopoiesis-ul generativ mizează pe formalizarea modelului de retroacțiune pentru a media raportul între deteritorializare anticipată și reteritorializarea conexă, semnificantă, coagulată de-a lungul procesului.

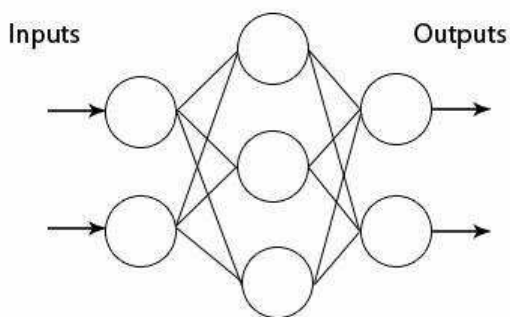


Figura 13. Model de perceptron multidimensional

(după: <http://neuroph.sourceforge.net/tutorials/MultiLayerPerceptron.html>)

Un model computațional fundamentat analogic acestui principiu este *perceptronul multidimensional*⁴¹⁴ (Figura 13).

⁴¹² Paulo C. Chagas, *Polyphony and embodiment: a critical approach to the theory of autopoiesis*, în revista TRANS, no.9/2005, versiune online: <http://www.sibetrans.com/trans/a179/polyphony-and-embodiment-a-critical-approach-to-the-theory-of-autopoiesis>.

⁴¹³ *ibidem*, apud Niklas Luhmann, *Das Kunstwerk und die Selbstreproduktion der Kunst*, Verlag Hans Ulrich Gumbrecht und Ludwig Pfeiffer, Frankfurt, 1986, pp. 620-672.

⁴¹⁴ *Un perceptron multidimensional* este un model artificial de rețele neuronale care cartografiază emisiile input într-un set output adecvat, sursa: <http://www.dtrek.com/mlfn.htm>.

Acesta funcționează ca model diagramatic al comprehensiunii, sprijinind convertirea unui stimul în planurile subiectivității latente, semnificate psiho-afectiv, pentru a fi retransmise la nivel de feedforward într-un plan acordat, al subiectivității manifeste, active. Caracterul iconic, spectrogramic al hipersunetului funcționează pe acest principiu. IHS este integrat într-un model aflat la granița dintre software și conștiință, generând ceea ce Douglas Hofstadter denumea “un model computațional al percepției de nivel înalt”⁴¹⁵.

Ca urmare, strategiile de formalizare generativă cad sub incidența intenționalității circulare, fiind în mare măsură exemple ale fenomenului denumit de Daniel Dennett *instanță intențională*⁴¹⁶. Dennett definește trei astfel de instanțe: *instanța fizică*, guvernată de raportul cauză-efect al legilor fizice, *instanța design-ului inteligent*, aplicabilă la dimensiunea tehnologică a existenței, a artefactelor și i ordinii secunde a organizării și *instanța intențională*, cea mai abstractă, reunește anticipările și gradul de predictibilitate al raporturilor dintre categoriile psiho-afective ale prizei de conștiință care face posibilă asumarea integrată a realității⁴¹⁷. Ultima categorie domină domeniul minții și, în mod analog, al software-ului, după cum reiese și din *efectul Eliza*⁴¹⁸, care descrie situația psihologică de transfer a atributelor raționale analog umane la activitatea inteligenței artificiale, care demonstrează din nou viziunea lui Hofstadter conform căreia cogniția se fundamentează pe producerea analogiilor. Conștiința este intențională și ca urmare acolo unde subiectivarea tinde să perpetueze nivelul expectanței dincolo de limitele realității se creează o disonanță cognitivă urmată în mod firesc de conflictul intern declanșat de imposibilitatea de a identifica analogic o sursă emitentă și necesitatea anticipării sale, ceea ce generează un *loop al percepției de feedback/forward* ca model de fabricare analogică entropică, disipativă. Pentru a-i restitui securizarea, Hofstadter consideră că procesul de

⁴¹⁵ Douglas R Hofstadter, *Fluid Concepts and Creative Analogies*, Basic Books, UK, 1996, p. 48.

⁴¹⁶ Daniel Dennett, *Three Kinds of Intentional Psychology*, în vol. „The Intentional Stance”, MIT Press, Cambridge, MA, 1987, pp. 43-68.

⁴¹⁷ *ibidem*.

⁴¹⁸ *Eliza Effect*: „acest termen derivă din programul inițiat de Joseph Weizenbaum, care a simulat un psihoterapeut rogersian prin refrizarea multor declarații ale pacientului, creând ulterior un dialog cu acesta”, după <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/E/ELIZA-effect.html>.

individuale a eu-lui integrat este o activare reflexivă a conștiinței ca efect al unui feedback similar cu cel cunoscut drept *efectul Larsen* sau *feedback-ul audio*⁴¹⁹, corelat de Hofstadter cu “loop-ul feedback-ului transductiv”⁴²⁰. Este o determinare particulară a ceea ce Gilbert Simondon identifica în fenomenul transducției, și anume asimilarea identității unui concept individualizat în conștiință tocmai prin examinarea tranziției fazelor procesului de individualizare.

Muzica electro-acustică și digitală exploatează inerent aceste tendințe ca și engramări active prin ISH ale procesului de generare triunghiulară a clarității de percepție simultan condiționată de o stare dual-chaotică, de intercalare *emoționalist* (entropică) - *formalizantă* (negentropică).

4.2.4.2. *Iconul sonor (IS) ca paradox al efectului de make- belief*

Definim iconul sonor ca unitate agregată mediului virtual de creație, cu un caracter simulatoriu-mimetic, formalizat prin tehnici de conversie digitală cu impact reprezentational real asupra receptorului, unde conștiința replicii rămâne invariabil identitară, prestabilită. Pornind de la planul reprezentării prime la cel al ordinii secunde, hiper-fizice, IS capătă consistență în planul digital al combinatoricii diagramatice doar pentru a restaura intensiv o reproducere, o copie după un model deja existent organic, caracterizată fie de mimesis-ul formelor – sinteza sonoră ca *ersatz*⁴²¹ al instrumentelor reale –, fie de mimesis-ul conținutului – montajul sonor de manipulare cu sunete reale, concrete. Simulacrul reteritorializat de IS este asumat în accepțiunea sa de imitator sau reproducător al aparenței, caracterului sau condițiilor a ceva, incluzând nu doar aspectul de *ersatz*, ci și pe cel pozitiv, al noului sinergic, care neagă atât originalul cât și copia, autonomizându-se ontologic prin convergența devenirii lor diferențiate și reteritorializarea estetică intensivă. În opoziție cu iconul hipersonor, IS se conturează ca model al analogiei care concentrează ideea că un simbol poate genera o percepție diferită în ascultător prin redefinirea semnificantului. Astfel, el apare în ipsotaza de

⁴¹⁹ Feedback-ul audio sau *efectul Larsen*, după savantul danez Søren Larsen este un feedback pozitiv care apare când un loop sonor se crează între o sursă de input audio (un microfon, un grif de chitară) și un output audio (de exemplu, un amplificator), sursa: http://en.wikipedia.org/wiki/Audio_feedback.

⁴²⁰ Douglas Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Basic Books, UK, 1999, p. 16.

⁴²¹ *Ersatz*(ger.) = substitut, imitație, sursa: <http://www.thefreedictionary.com/ersatz>.

agent diferențial, de semnificant al unui conținut deja existent, care prin intervenția sciziunii asemnificate între hartă și teritoriu se reteritorializează în planul prim al imanentizării senzorio-perceptive. În termenii lui Baudrillard, putem spune că se autonomizează prin procesul de „substituire a semnelor realului în fața realului”⁴²².

În biologie, imitația presupune existența unui set de caracteristici comune ale organismelor, utilizate pentru a se autoproteja. În lumea culturii, simulacrul este un camuflaj strategic menit să deturneze, să oculteze matricea și să conserve statutul ei deferant, de amânare a revelării sensului pur, prin redare diferențială, post-semnificată analogic prin actualizări simatriciale, mai exact prin cele care posedă o valoare aletheică similară cu planul originar al reproducerii. Astfel, IS este rezultatul unui ansamblu mental abstract cu o dublă valoare: de *redare* și *reproducere*, care pot coexista armonic sau conflictual, prin dorința lor reciprocă de supremație.

Reproducerea realizează un recurs simatricial de teritorializare intensivă a psihicului prin procedeul identificării analogice, juxtapuse, a identității de planuri care determină quidditatea hilomorfică a unui dat extern conștiinței. Este acel *real* din *hiper-real*.

Redarea este esențialmente un mecanism al creării și perpetuării iluziei prin expresia artistică susținută de dimensiunea utilitar-protetică a tehnologiei. Astfel, *ceea ce este* un obiect devine mai puțin important decât *cum este ceea ce este* și aici redarea realizează conjuncția cu reproducerea pentru a crea în spațiul perceptiv o anumită calitate estetică.

Astfel, IS instituie o tiranie a sensului prin seducția formei, putând fi receptat prin procedee analogice, derivate din raporturile de diferențiere și identitate cu diverse obiecte definite ca reale. În plan fenomenologic, simulacrul este sinonim cu evenimentul când devine vizibil prin mecanica simultană a celor două procese menționate anterior, fiind asumat atât prin valoarea sa de iluzie sau *make-belief*, specifică suplimentării estetico-tehnologice, dar și prin cea simatricială, recursivă la real.

Jean Claude Risset mărturisea sugestiv:

„Adesea am sintetizat simulacre, imitând prin sinteză diverse instrumente muzicale, voci umane precum și alte sunete: metronomuri, avioane, păsări, vânt. În *Sud* și *Invisibles*, am folosit de asemenea și surse sonore naturale (mare, insecte,

⁴²² Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*, Blackwell, Oxford, 1992, p. 6.

păsări), mizând pe conotațiile și denotațiile faptului că anumite sunete sintetice derivă dintr-o sursă recognoscibilă⁴²³.

După Baudrillard, tot echipamentul digital de suplimentare a naturii prime a omului se constituie ca epifenomen la virtualizarea însăși a problematicii existențiale⁴²⁴, debutând după cum am formulat într-un capitol anterior cu stadiul interogației și sfârșind cu cel al suplimentării și integrării prin artificiu. Desensibilizarea progresivă la fascinația realului a determinat o toleranță amplificată la cultul imaginii, golită de sens, în proporționalitate inversă cu optimizarea parametrilor protetici funcționali ai sistemelor digitale. Cultul lui “high definition” este, potrivit gândi-torului francez, un paradox al *dezvrăjirii prin iluzionare*⁴²⁵ sau, după cum am arătat deja, un apanaj al *feerismului*. Virtualizarea digitală impune acest paradox, pentru că, deși aparent seduce, suplimentează și cosmetizează, determină în egală măsură simplificarea și reducția condiționată a totalității imanente. Paradoxul efectului de iluzie, de *make - belief*, se instaurează atunci când supremația intensivă a revelării realului de-clanșează în individ intuiția metafizică a vidului. Ca antidot la dezin-tegrare, acesta recurge la convenționalizarea paradigmei și unificarea ei prin simulacru. Cu cât suntem mai departe de acest acord inteligibil, cu atât șansele de a ființa în armonie cu expresia sa se reduc, de aceea, prin aderare voluntară, post-individuată și constructivă, ascultătorul unei imitații sonore trebuie să accepte și să se ghideze după principiul lui “*consimt, deci exist*”⁴²⁶, pentru a da o șansă plăcerii estetice.

Intersecția dintre ideea sunetului și sunetul în sine se realizează în spațiul virtual pentru a reda operei validitatea artistică. De pildă, asumarea sunetului unui violoncel reprodus și redat de un icon sonor derivă din conștiința apriorică a violoncelului, abstractizată prin suma reprezentărilor paradigmatiche intenț ionale pe care ascultă torul le are despre acest instrument și actualizată ca *epoche* în momentul identificării. Mai exact, știu că ascult un violoncel pentru că accept ceea ce aud ca fiind un violoncel. Astfel, în ontologia iconului sonor, materialul prezentificat

⁴²³ Jean Claude Risset, *Real-World Sounds and Simulacra in my Computer Music*, în *Contemporary Music Review*, Volume 15, Issue 1-2/1996, Special Issue: „A Poetry of Reality-Composing with Recorded Sound”, p. 30.

⁴²⁴ Jean Baudrillard, *Art and Artefacts*, Sage Publications, London, 1997, p. 20.

⁴²⁵ *ibidem*, p. 26.

⁴²⁶ Alain Monnier, *Je consens, donc je suis*, PUF, Paris, 2007, p. 1.

este deja o re-reprezentare, un “fals autentic”⁴²⁷ acceptat ca agent al ordinii secunde.

4.3. Modelul hiper-real de interacțiune digital-hibridă

Interacțiunea om-computer se constituie ca platformă de ontogenetică activă a spațiului virtual, marcând deopotrivă destinul ambelor părți. Conceptul de interacțiune dintre sistemul computerului și ființa umană este înțeles deopotrivă ca interfață ușor asimilabilă pentru a optimiza parametrii de control. Conform paradigmei deterministice a pseudo-naturalizării, această optimizare presupune înțelegerea libertății de a alege și a realiza aspirația opțiunilor utilizatorului, fără a știrbi din complexitatea funcțională a sistemului. Calitatea realizării tehnice determină circular calitatea realizării umane sau, altfel spus, proprietățile tehnice ale sistemului determină calitatea interacțiunii și rezultatele sale funcționale (designul sonor, vizual etc.) în spațiul hibrid construit între model, obiect și realizarea sa digitală prin modelare artificială (Figura 14).

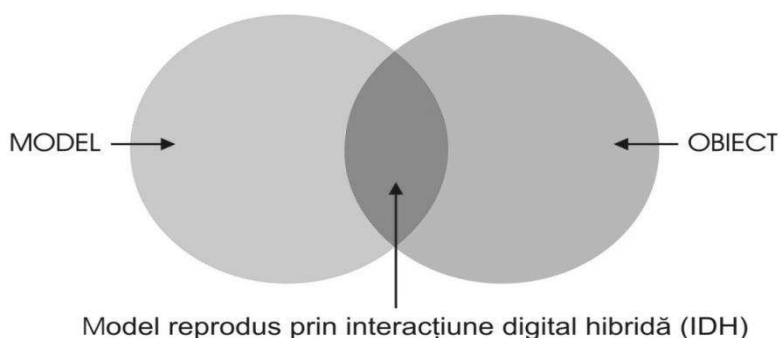


Figura 14. Diagrama modelului de interacțiune digital hibridă.

Dacă autoreferențialitatea modelului de autopoiesis minimalizează importanța controlului în evoluția proceselor artificiale, în interacțiunea digital-hibridă omul plonjează în dimensiunea hiper-reală pentru a justifica recursiv propria realitate și pentru a o modela cu maxim de eficiență. Într-o definiție pe care o considerăm cea mai sugestivă pentru accepțiunea în care abordăm modelul hiper-real al interacțiunii digitale hi-

⁴²⁷ Umberto Eco, *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace & Co., Orlando, 1986, p. 8.

bride, Best & Kellner definesc hiper-realitatea ca “indicatorul unei distincții relative între *real* și *non-real*, unde prefixul de *hyper* sugerează o accentuare a realului prin producerea sa după o matrice, după un model”⁴²⁸.

Între interfață și conținut se instituie un raport de contextualizare prin intermediul căreia una devine inseparabilă de cealaltă, reamintind-ne din nou de sloganul lui McLuhan - “*mediul e mesajul*”. Pe linie similară, Lev Manovich consideră că interfața digitală oferă deopotrivă o interfață culturală, definită prin linia neclară a separării între joc și lucru propriu-zis, între personal și colectiv, între localism și globalism cultural, între artă și simularea ei⁴²⁹, fiind în esență marcată de tot ceea ce am subsumat ca attribute specifice paradigmei digimoderne.

În *One Half of a Manifesto* (2000), Jaron Lanier avansează ideea că este foarte improbabil ca ființele umane să funcționeze ca niște computere biologice și că ar fi capabile, prin interacțiunea cu sistemele digitale, să își perfecționeze abilitatea de scalare și programare într-un timp sincron cu complexitatea sistemului în care se integrează⁴³⁰. Tod Machover, fără a fi atât de radical, nuanța blocajele de acest timp prin afirmația că nu putem separa creația cu ajutorul computerelor de experimentare⁴³¹.

Myron Krueger a fost unul din pionierii interacțiunii uman-tehnologice, definind-o ca formă de artă în dizertația sa doctorală din 1974, după ce a experimentat cu o serie de spații interactive unde computerul traducea orice mișcare a unei persoane într-un sunet. Astfel, în vreme ce participanții umblau și săreau prin sală, se crea o conexie automată cu interfața digitală care genera replici sonore. Dacă o persoană stătea nemișcată, computerul ră spunea repetând ultimul semnal sonor, ultimele note, până la reluarea mișcării⁴³². Derivații ale acestui expe-

⁴²⁸ Steven Best, Douglas Kellner, *The Postmodern Turn*, Guilford Press, New York, 1997, p. 68.

⁴²⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, online download draft: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>, p. 78.

⁴³⁰ Jaron Lanier, *One half of a manifesto*, online: http://www.edge.org/3rd_culture/lanier/lanier_index.html.

⁴³¹ Rosanna Albertini, *op. cit.*, 1997, apud Tod Machover, *On Information Overload*, *dans CyberArts*, no,3/2001, p. 6.

⁴³² Myron Krueger, *Artificial Reality 2*, Addison-Wesley Professional, Indiana Press, 1991, pp. 24-100.

riment, denumit “Psychic Space”, au fost exploatate ulterior în cercetări și aplicații extinse la IRCAM în Paris, realizate de Frédéric Bevilacqua⁴³³ și Gérard Assayag, printre alții, dar și peste ocean, de echipele lui Max Matthews sau Tod Machover la MIT Labs în Massachusetts. Principalul merit a lui Krueger este că a intuit vizionar o artă a interactivității, în sensul de instanță controlată uman, prin opoziția cu hazardul care face o operă de artă, fortuit, interactivă.

În 1988, sociologul francez Bruno Latour pornește de la evocarea unui mecanism tehnologic simplu precum *ușa* pentru a reliefa existența unei mereu expandabile rețele de actanți care mediază acțiunile umane. Aceștia sunt deopotrivă *umani* –de pildă, portarul – și *non-umani* – mecanismele hidraulice de închidere-deschidere a ușii– printr-o delegare reciprocă a intenționalității procesate ca feedback optim. Doresc să deschid ușa și implicit, acțiunea mea va corespunde dorinței realizate colectiv, pre-individuând acțiunii momentane, care a determinat-o să existe și să funcționeze. Ca în orice sistem de interacțiune complexă, există riscul biasului prin evoluția nonlineară a parametrilor externi sau interni (ușa poate să aibă mecanismul hidraulic defect, să nu aibă clanță etc.), caz în care responsabilitatea îi va fi delegată prin transfer intențional (“Ușă nu vrea să se deschidă”). Hiatusul identificat de Daniel Dennett între *intenționalitatea intrinsecă* și cea *derivată* intersectează limitele dintre om și dispozitivul tehnologic, între natură și artefact, provocând totodată resemnificări ale discursului dintre ceea ce este subiect intențional și obiect pasiv, subiectivat⁴³⁴. Interacțiunea umană cu artefactele este adesea mediată de tendința omului de a le trata ca și cum ar fi intenționale, ca și cum ar proiecta dorințe, credințe, stări legate de lumea reală. Zhu Jichen identifică această caracteristică definită de Dennett în exclamațiile de tipul „Mașina mea nu vrea să pornească” sau „M-a lăsat computerul!”⁴³⁵, printr-un mecanism de integrare semnificată a

⁴³³ Frédéric Bevilacqua, Norbert Schnell Nicolas Rasamimanana, Julien Bloit, Emmanuel Flety, Benjamin Miller, Jean-Louis Frechin, Uros Petrevski, and Andrea Cera, *Urban Musical Game Interactive sound installation*, Agora IRCAM, Paris, 17-26 iuni 2011.

⁴³⁴ Daniel Dennett, *op. cit.*, 1987, p. 14.

⁴³⁵ Zhu Jichen, *Intentional Systems and The Artificial Intelligence: Agency and intentionality in expressive computer systems*, PhD Thesis, Georgia Institute of Technology, 2009, online: http://lcc.gatech.edu/graduate/dmphd/gallery/PDF/zhu_jichen_200908_phd.pdf, p. 198.

interfețelor de interacțiune. Extrapolând în registrul modelului interacțiunii digitale hibride, realizăm că obiectul tehnologic, computerul, ajunge să devină agent al transferului bidirecțional, prin relație cu interferențele pe care el le face posibile sau prin care el însuși devine posibil⁴³⁶. Un exemplu citat de Zhu Jichen pentru a ilustra transferul bidirecțional al intenționalității prin sunetul filtrat de inteligența artificială este albumul *Voyager*, aparținând trombonistului și sound-designerului George E. Lewis în colaborare cu Roscoe Mitchell la saxofoane⁴³⁷. *Voyager* este o compoziție de muzică computerizată interactivă care, după Lewis, „analizează în timp real aspectele unei improvizații instrumentale realizate de un interpret, folosind apoi datele analizei pentru a genera un program automat de replici complexe, adecvate liniilor melodice interpretate de performer”⁴³⁸.

În același registru, *hypercello-ul* creat de Tod Machover la MIT Labs pentru faimosul Yo-Yo Ma funcționează pe baza unui liant direct între activitatea senzorio-motorie a instrumentistului și prelucrarea în timp real a impulsului sonor și chiar mai mult, emoțional: “Dacă senzorii magnetici detectează mișcări rapide ale încheieturii, computerul poate interpreta că partitura denotă agitație și intensitate, și, ca urmare, poate genera un torent amplificat de note rapide și furibunde”⁴³⁹. Notorie în această categorie este spectaculoasa *harpă laser*⁴⁴⁰, utilizată în concerte de celebrul Jean Michel Jarre.

Max Matthews a creat în 1970, împreună cu F. R. Moore, sistemul GROOVE – Generated Real-time Output Operations on Voltage-controlled Equipment–, o platform integrativă de compoziție asistată în timp real destinat îmbunătățirii performanței live, prin intervenția modificărilor de interpretare ale performerului după ghidarea mediată de computer a compozitorului. Computerul conținea partitura lucrării pe care, în mod ideal, performerul trebuia să o influențeze cu interpretarea sa.

⁴³⁶ *ibidem*.

⁴³⁷ George Lewis, Roscoe Mitchell, *Voyager*, Avant Records, 1993, recenzie online: <http://www.allmusic.com/album/lewis-voyager-r191285>.

⁴³⁸ *ibidem*.

⁴³⁹ Interviu cu Tod Machover în *Popular Science Magazine: Hyper Music*, no.10/1995, Canada, p. 63.

⁴⁴⁰ Patentul de invenție a harpei laser, aparținând lui Henri Bernard Szajner: http://fr.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=FR&NR=2502823A1&KC=A1&FT=D&date=19821001&DB=fr.espacenet.com&locale=fr_FR.

Programul era în esență un sistem de creare, stocaj, identificare și editare în timp real prin apăsarea unor taste și prin manipularea manetelor de control a informației primite pe care o suprapunea peste cea stocată, a partituri, pentru a genera funcții de control asupra timpului de interpretare prin controlul de *input* al timpului programat⁴⁴¹. Dezideratele lui Matthews erau extrem de avansate pentru epoca lor, presupunând un răspuns instantaneu din partea sistemului de stocaj, ce a devenit posibil abia mai recent, prin implementarea programelor de reducere a *latenței ei Kernel*, unui design simplu al sistemului de control pentru a asigura o manipulare eficientă din partea utilizatorilor și o calitate ridicată a sintezei sonore analoge⁴⁴².

Mai recent, un colectiv de muzicieni reușiți sub titulatura Sensorband⁴⁴³ utilizează console gestuale de control bazate pe senzori pentru a produce muzică computerizată. Interfețele gestuale – formate din platforme emițătoare de ultrasunete, unde infraroșii și senzori bioelectronici – devin instrumente muzicale. Conductorul MIDI este un ataș tehnologic purtat de Edwin van der Heide, unul dintre membrii proiectului, prin care se activează semnale ultrasonice de măsură a distanței relative dintre mâinile muzicianului, împreună cu dispozitive senzoriale pe bază de mercur menite să măsoare orientarea lor rotațională. Atau Tanaka, un alt membru, „interpretează” la BioMuse, un sistem de detecție a sistemelor neuronale convertite în impuls electric și ulterior procesate digital⁴⁴⁴. Acest mod cibernetic de a “cartografia” stimuli externi cu ajutorul unui computer este cel oferit de exemplele precedente ale lui David Rokeby, unde mișcările interpretului/audienței erau “traduse” în segmente MIDI și redată ca sunete sau ale lui Udo Kasemets⁴⁴⁵, care în lucrarea *Marcentennial Circus C(ag)elebrating Duchamp*, inspirată din *Erratum Musical* a artistului francez Marcel Duchamp, a utilizat un tren electric pentru a colecta pietricele pe parcurs,

⁴⁴¹ Peter Manning, *Electronic and Computer Music*, Oxford University Press, UK, 2004, p. 209.

⁴⁴² *ibidem*.

⁴⁴³ Site-ul oficial al trupei Sensorband: <http://www.ataut.net/site/Sensorband>.

⁴⁴⁴ Interview with SensorBand în *Computer Music Journal*, 22/1, Massachusetts Institute of Technology Press, 1998, online: http://mitpress.mit.edu/journals/COMJ/M221_ch1.pdf, pp. 13-24.

⁴⁴⁵ Udo Kasemets (n. 1919), biografie și detalii despre opera sa în: <http://www.the-canadian-encyclopedia.com/articles/emc/udo-kasemets>.

pentru a le depozita pe o platformă conectată la un convertor analog-digital, care transforma impactul acestora într-o partitură. Prima reprezentare publică a acestui experiment a fost susținută în Toronto de pianistul și compozitorul Gordon Monahan⁴⁴⁶.

Pionierul danez al *muzicii computerizate radical*, Goodiepal a expandat sensul interacțiunii digitale hibride, într-un efort sinergic și provocator coagulat în *Mort Aux Vaches Ekstra Extra*, o compoziție-manifest deschisă, colectivă și interactivă, care ridică o serie de probleme considerate de Goodiepal drept clișee ale interacțiunii om-computer⁴⁴⁷. Enunțăm în continuare câteva dintre ele:

- considerarea ipotezei că nu doar omul și tehnologia fuzionează pentru a genera un rezultat estetic, ci și entitățile materiale cu potențial vibratil, măsurat ca frecvență de emisie, precum electricitatea și dispozitivele de stocare și distribuție a apei. *Inteligența artificială* trebuie completată de *inteligențele alternative*, prezente în materia din jurul nostru;

- *abolirea dimensiunii temporale*: ambiția majoră a lui Goodiepal este de a forța participanții să refuze sau să asume critic durata unui fragment muzical prin găsirea unui artificiu unde timpul nu progresează. Această strategie exclude noțiunea duratei în desfășurare și este propusă ca scenariu de joc în care participantul se află într-o poziție centrală între minimum două sau trei obiecte muzicale, toate emițând informație simultan, forțând participantul să se retragă din poziția centrală și să creeze un vacuum pe axa recepției ei;

- *redefinirea notației muzicale* survine ca efect al vacuumului imposibil de procesat în timp real de inteligența artificială, datorită smulgerii brutale a participantului din centrul interacțiunii cu obiectul tehnologic și a scurtcircuitării consecutive a sistemului de decodare/transcodare a datelor oferite spre procesare. Partitura adnotată de participant devine deschisă ornamentării cu notații personale, cu vocabule alternative, cu desene și tehnici de vizualizare, cu orice ar putea evidenția simbolic structura nonlineară a experienței în relație cu timpul și spațiul în

⁴⁴⁶ *ibidem*.

⁴⁴⁷ Conferința lui Goodiepal despre *Radical Computer Music*, DISK/CTM09, Berlin, ianuarie 2009, online: <http://structures.clubtransmediale.de/?p=191/>.

CAPITOLUL 5. MUTAȚII CULTURALE ÎN CREAȚIA ȘI DISCURSUL MUZICAL DIGITAL-VIRTUAL

5.1. Fundamente istorico-teoretice ale mutațiilor culturale

Max Nordau definea încă din secolul al XIX-lea decadenta ca un “impuls al sistemelor vii de a se apăra în fața iminenței sfârșitului”⁴⁴⁸.

Către finalul secolului, toate formele estetice, de la cele literare la cele plastice și muzicale, erau impregnate de un surmenaj al construcției, dar și al conținutului, artiștii orientându-se lent către o renovare ce avea să marcheze singurele salvări posibile în fața plafonării estetice: excesul, artificiul, șocul.

În teoria culturii, potrivit unei logici istorice identificate de morfologi precum Oswald Spengler sau Leo Frobenius, orice fenomen social-istoric și cultural este supus unei creșteri, stabilizări și descreșteri. Spengler considera în *Declinul Occidentului* că stilul unui suflet transpare în formele sale culturale înalte, cu precădere în artă, matematică, filosofie, muzică, teatru și poezie, toate acestea fiind o expresie manifestă a unui fenomen originar – *urphänomenon* – ce posedă un anume specific. Epoca faustică, descrisă de Spengler drept cea a perioadei în care a trăit, era în agonie și semnele sale decadente se regăseau, printre altele, în muzica atonală și în întreg spațiul artei produse pentru elitele ultrarafinate, imperialiste⁴⁴⁹.

Atât poziția lui Nordau, cât și cea ulterioară, a lui Spengler, se oglindesc în concepția lui Arthur Danto, o versiune personalizată a dialecticii hegeliene aplicată istoriei artei, în care se sugerează că o eră istorică a acestora s-a încheiat, țelurile ei s-au schimbat și un nou ideal s-a născut. Dacă modernismul a însemnat o eră a ideologiei, culminând în diversele tipuri de avangarde, postmodernismul a presupus o explozie nihilistă, post-istorică, post-mimetică și ca atare post-ideologică:

⁴⁴⁸Max Nordau, *Maladia ecolului*, Editura Dodo Press, București, 2007, p. 19.

⁴⁴⁹Oswald Spengler, *Declinul Occidentului*, Editura Beladi, Craiova, 1996, pp. 35-50.

„Arta este o stare de tranziție în devenirea unui anume tip de cunoaștere. Întrebarea inerentă este ce fel de cogniție ar putea fi aceasta și răspunsul, oricât de dezamăgitor ar părea, rezidă în *cunoașterea a ceea ce este arta*”⁴⁵⁰.

Gândirea europeană de tip postmodern și-a prefigurat centrarea pe subiect și pe liberalizarea viziunii sale, pe experimentalismul liber, pe exploatarea capitalului de expresie individual și, în același timp, supra și trans-individual, în sensul înțeles de Richard Rorty, al unui umanism post-metafizic, post-religios, animat de dorința de a depăși „umiliința de a fi doar oameni printre alți oameni”⁴⁵¹. Banalizarea esteticii, ca formă de răspândire a libertății într-un sens ajustat realității eteroclitice și disponibil tuturor, a cunoscut prin răspândirea tehnologiei digitale o intensificare recapitulativă a întregului panoptic de forme de expresie artistice, asumate sub o nouă cupolă, ce dorea să faciliteze, după Lyotard, “accesul la armonia globală, trecând prin *tehnos tiință și tehnocultură*”⁴⁵². În mod logic, considerăm că o maturizare aflată la un grad atât de avansat precum cel al culturii post și digimoderne riscă să devină suprapusă decadentei, asumată în paralel cu sugestia lui Adorno din *Filosofia muzicii moderne*: singurul criteriu fundamental de atestare a calității muzicale este actualmente gradul de “progresism” pe care aceasta o impune societății, pentru a fi nu doar o reflecție, ci și o schimbare a ei⁴⁵³. În acest sens, putem afirma că inserția tehnologică de la sfârșitul secolului al XX-lea se constituie ca o platformă de oglindire distorsionată, virtuală, a barometrului progresiv sub măsura căruia muzica s-a desfășurat de-a lungul întregului secol. Putem vorbi despre persistența simptomatică a unei mutații imanente unde ontologicul devine axiologic și se fundamentează pe practica subiectului, însă într-o manieră intersubiectivă și transsubiectivă, care în mod paradoxal, îl nuanțează utilitar chiar și atunci când îl camuflează. Artiștii secolului al XX-lea au ajuns în punctul în care constatau plenar că arta își epuizase deja un ciclu istoric, devenind chiar

⁴⁵⁰ Arthur Danto, *The End of Art: A Philosophical Defense*, în *History & Theory*, vol.37, no.4, 1998, pp. 127-143, online: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/2505400?uid=3738920&uid=2&uid=4&sid=47698987360647>.

⁴⁵¹ Richard Rorty, *Contingence, ironie, solidarité*, Armand Colin, Paris, 1993, p. 124.

⁴⁵² Jean-François Lyotard, *Les Petits Récits de Chrysalide: entretien Jean-François Lyotard--Elie Theofilakis*, în Elie Theofilakis (ed), *Modernes et après?*, Les Immatériaux, Autrement, Paris, 1985, p. 8.

⁴⁵³ Theodor Adorno, *Philosophy of Modern Music*, Continuum International Publishing, UK, 2003, p. 25.

în cele mai moderne și avangardiste forme ale sale, sterilă și supraîncărcată de povara oferită de mișcări precum impresionismul, cubismul, futurismul și arta abstractă.

Reprezentanții unor grupuri precum Fluxus au grăbit sensul simultan decadent și emergent al muzicii, compozitori precum John Cage depozitând ideea de instrument de statutul ei artistic, considerând că „frumusețea este astăzi oriunde ne străduim să o vedem”,⁴⁵⁴. Asistăm în postmodernism și, mai apoi, în extensiile sale digimoderne la o pleiadă de manifestări ale epuizării și ale îmbătrânirii spiritului creator: manierismul, eclecticismul absolut, mimetismul, epigonismul parodic, toate caracterizate de împingerea la extrem a unor fenomene artistice anterioare, un *post/neo-totum* similar intuițiilor formulate de Arthur Danto. În muzică, ca de altfel în toată pleiada manifestărilor artistice postmoderne, conștiința culturii și abilitatea de a jongla creativ prin meandrele ei sunt caracteristici fundamentale, nu pentru a perpetua tradiția, ci pentru a marca definitiv sciziunea cu ea, pentru a-i grăbi sfârșitul în speranța unui progresism emergent. Acest deziderat se supune aceluiași paradox: dezlinitând deschiderea creativă prin acces imediat la orice formă de manifestare umană, în acord cu dorința creatorului, eliminând competiția monopolizată în favoarea expresiei egalitare, însă aflată la un grad mai mic sau mai mare de izolare, putem transmite orice, oricum, oricând și oricui dorim, însă fără garanția că ceea ce transmitem va fi în mod autentic receptat.

Mutația expresivă a muzicii s-a instituit progresiv, începând cu deceniul al treilea al secolului trecut, când organicul muzicii orchestrale a început să fie înlocuit cu mijloace tehnologice din ce în ce mai avansate⁴⁵⁵. Noua sensibilitate estetică avea însă un caracter ritualic, aproape ezoteric, destinat în proporție majoritară profesioniștilor și excentricilor și mai puțin ascultătorilor uzuali.

O dată cu a doua jumătate a secolului al XX-lea, contrapartea acestor manifestări elitiste a erupt brusc ca producție de masă și teritorializare utilitar-globală, fiind datorată prezenței mijloacelor

⁴⁵⁴ John Pijnappel, *FLUXUS: today and yesterday*, Academy Editions, UK, 1993, p. 8.

⁴⁵⁵ Începând Luigi Russolo, teoretician și exponent al primei forme de muzică electronică, continuând cu muzica concretă și algoritmic-aleatorică promovată de compozitori și cercetători electro-acustici de la IRCAM – Paris, precum Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Pierre Boulez sau, în Germania, de pionierul muzicii electronice de avangardă Karlheinz Stockhausen.

tehnologice, liber-exploatabile la scară largă și generatoare, în consecință, de *supraproductivitate* și *suprasaturare* a expresiei. John Ryan și Michael Hughes descriu consecințele acestei situații după cum urmează:

“Libertatea permisă de *autoproducție* înglobează artiștii cei mai creativi într-un sistem generativ de produse care sunt puțin accesibile masei largi de auditori. [...] În același timp, artiștii mai puțin creativi, ușor manipulați de valul industriei muzicale de masă, rămân ancorați în producția unei muzici de consum de o calitate inferioară celei din trecut”⁴⁵⁶.

Potrivit metodologiei de analiză situațională, parametrii specifici oricărei situații de comunicare muzicală sunt: artistul – compozitor / interpret – și publicul receptor, mesajul artistic / opera muzicală și canalele/formele de comunicare, contextul și finalitatea receptării. Astfel, rezultă că mutațiile culturale ale fenomenului artistic muzical presupun o predominantă distorsiune a acestor parametri, o pervertire a muzicii în raport cu situația de referință anterioară. În acest sens, putem defini mutațiile culturale ca fiind corelate cu următorii parametri, re poziționați într-o logică situațională mai clară, vizând succesiunea determinativă: *context istoric* → *artist / muzician* → *operă* → *formă / canal de transmisie* → *public* → *efecte*.

● CONTEXTUL ISTORIC

Diversele tipuri de cenzură și declinul anticipat de morfologi ai culturii precum Oswald Spengler sau Leo Frobenius, răbufnit în urma celor două războaie mondiale, au împins creatorii și implicit spațiul manifest al artei la intensități fără precedent, la o adaptare a discursului artistic la distructivul, haoticul, paroxisticul epocii, fie în sensul cathartic al defulării emoționale, fie în cel mimetic al transgresiei tehnico-estetice.

După război și după revoluțiile culturale ale anilor '60, malaxorul global al lui McLuhan, Internetul de astăzi, începe să pregătească terenul pentru apariția Noii Media, care este simultan un loc al producției, al diseminării, al valorizării, al dialogului și al consumului produselor culturale, dezintegrând funciar condiția artistului, a producătorului, a instituției și a melomanului.

⁴⁵⁶ John Ryan, Michael Hughes, *Breaking the Decision Chain: The Fate of Creativity in the Age of Self-Production*, în “Cybersounds”, colecție editată de Michael D. Ayers, seria Digital Formations, Bruxelles, 2006, p. 251.

Devalorizarea apare ca o consecință a pierderii sensului istoriei prin reificarea și promovarea noului cu orice preț și a eroziunii raportului cu tradiția. Avangarda muzicală a pulverizat artificial responsabilitatea față de tradiție, astfel încât diferențele de limbaj între ceea ce se crea la începutul secolului al XX-lea și serialismul perioadei postbelice au fost colosale, ca să nu mai menționăm sciziunea imensă între organizarea metodică a avangardei și hibridizarea postmodernă.

● CREATORUL

Telos-ul estetic al creatorului de artă și al compozitorului postmodern comparat cu cel clasic, romantic sau post-romantic are ca trăsătură fundamentală distorsiunea fundamentală a raportului de “sublim/sublimare”, cu alte cuvinte o pervertire a catharsisului confruntat cu mimeticul, a conținutului cu forma. Dizlocarea din parametrii naturali și plasarea automată în mijlocul unei societăți care funcționează după standardele dinamicii informaționale, care asaltează și înrobește inocența spiritului pentru a impune automat un regim al interogației și al reflexiei neîntrerupte, sfârșește prin armistițiul încheiat cu acestea prin activarea mecanismelor acționale realizabile prin prezența computerelor și tehnologiei – difuzia globalizată, entuziasmul în fața imediatului intermediat, apatia cu privire la interesele materiale, comunicarea deschisă, privilegiată în fața estetizării solitare, prin disprețul față de consecințele istorice – și prin subminarea și parazitarea subversivă a organelor instituționale de cenzură sau de monopol.

● OPERA MUZICALĂ

Deconstrucția în artă are ca recul o posibilă reinventare a sensibilității epuizate, calcinate de tradiționalism, oferind în primul rând satisfacție creatorului, în detrimentul potențialei satisfacții imediate a audienței. *Practicile sampling-ului* și amplificarea fenomenului de *ascultare redusă* au depozat opera de artă de statutul de intangibilitate protejată de lege și de etica valorii, transformând-o într-o unealtă a procreării artistice continue.

Banalizarea și mediocratizarea sa derivă din asumări precum cea a lui George Maciunas, teoreticianul și „părintele” ideologic al mișcării Fluxus, care scria:

„Nu mai e nevoie de artă. Trebuie doar să învățăm să luăm o atitudine „artistică”. Dacă oamenii ar învăța să aibă această

atitudine față de fenomenele cotidiene, artiștii ar putea să se oprească din a produce opere de artă”⁴⁵⁷.

De aici până la ideea de *estetică junk*, apanaj al culturii reziduale și hiper-realiste, nu mai există decât o minimă distanță. Dezideratul unei arte care militează pentru estetizarea tuturor categoriilor realității are evidente implicații în asumarea mutațiilor estetico-axiologice pe care le punem în discuție.

Pervertirea expresiei și a canalului de comunicare s-a manifestat semnificativ începând cu perioada post-schonbergiană a secolului trecut:

– la nivel formal, câteva serii de perversi ale formei se fac simțite în lucrările a numeroși compozitori. Dintre acestea, amintim abolirea formei clasice de simfonie sau sonată și abolirea canoanelor temporale – menționăm aici pe Morton Feldman și cvartetul său de coarde cu o durată de...13 h!, într-o singură mișcare, fără pauză – până la abolirea fenomenologică a conținutului expresiei – celebra 4'33'' a lui John Cage.

– apariția și evoluția canalelor mass-media de promovare a muzicii a condus gradual la o deteriorare a spectrului axiologic, muzica contemporană clasică devenind din tradiție și nucleu dur al culturii europene un curent de nișă, destinat cunoscătorilor din ce în ce mai rarefiați. Apariția Internetului a condus la declinul său major printr-un paradox: deși mult mai accesibilă și mai ușor promovabilă, muzica savantă s-a înecat în oceanul relativismului consumerist, migrând din ce în ce mai mult către periferia intereselor publicului larg față de muzica de consum.

Kembrew McLeod sugera că în muzica electronică recentă “geneza multor sub-stiluri noi poate fi corelată cu o varietate de influențe, precum dinamica evolutivă rapidă a muzicii, consumerismul accelerat și efectul de sinergie creat de strategiile de marketing ale caselor de discuri cuplate cu promoția revistelor și presei de specialitate”⁴⁵⁸. După Nicolae Râmbu, „reclama poate trezi necesități care pot fi exploatate economic”⁴⁵⁹.

Impulsul către gratificare rapidă, atât al industriei producătoare cât și al masei receptoare, contribuie de asemenea la un paradox al expresiei: descrierile și conceptualizările mediatice ale unei opere de artă pot fi

⁴⁵⁷ John Pijnappel, *FLUXUS: today and yesterday*, Academy Editions, UK, 1993, p. 9.

⁴⁵⁸ Kembrew McLeod, *Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More*, Iowa University research Online, 2001, p. 74, online: http://ir.uiowa.edu/commstud_pubs/6/.

⁴⁵⁹ Nicolae Râmbu, *Filosofia valorilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997, p. 199.

extrem de seducătoare, pentru a promova optim un produs aflat de multe ori la o distanță valorică reală considerabilă față de valoarea impusă de media. Astfel, ascultătorul poate fi sedus de o prezentare de album, de un mixaj promoțional bine editat și selectat, ca în cazul *teaser*-urilor și *trailer*-urilor, determinând, în cazul în care produsul în sine riscă să nu atingă gradul de valoare deductibilă din acesta, ceea ce numim *disonanța manipulativă a planurilor de consum*.

Pe de altă parte, ermetizarea discursului ca și apanaj al elitelor manipulează discret în a intensifica mirajul unui bun cultural cu valoare unică, rezistentă la degradare. Toate acestea determină o grilă de comprehensiune confuză și indecisă a datelor realului, dublate de o tensiune mult mai intensă la nivelul psiho-afectiv. Tendința de neantizare apare ca rezistență la real și ca implozie anarhică a spațiului valorii, menținând o artă care, după Jean Baudrillard, derivă dintr-un complot care marjează “pe strategia fatală a imaginii [...] pe imposibilitatea stabilirii unei valori estetice fondate și speculate de pe urma vinovăției celor care nu înțeleg nimic din ea sau care nu au înțeles că nu au ce să înțeleagă”⁴⁶⁰. Desigur, la nivel axiologic, intervențiile ultimative asupra decelării statutului artistic sunt imperative, aparținând cel mai probabil timpului, dar sub nici o formă nu putem ignora capitalul sacrificial al zecilor de mii de artiști ce populează astăzi rizosfera digitală oferind acces la o caleidoscopie fără precedent a creativității, ratificate de consumatorii de pretutindeni.

● PUBLICUL

Pendulând mereu între *exces* – ca în cazul dodecafoniismului schonbergian sau webernian, supralicitant și debordant în paleta orchestrală și armonică – și *deficit* – cazul minimalismului instituit ca și orientare estetică savantă cu cel mai mare impact comercial în a doua jumătate a secolului al XX-lea, prin exponenți precum Philip Glass, Steve Reich, Terry Riley, Arvo Part, Henryk Gorecki etc., care șoca prin simplitatea construcției și a structurii– nucleu, cuprinzând de regulă câteva note și acorduri repetate de-a lungul a câtorva minute sau chiar ore – muzica contemporană a pierdut mult din echilibrul și popularitatea pe care cu câteva decenii în urmă până și euforiile “decadente” wagneriene le generau cvasiunanim. În post și digimodernism, muzica devine din ce

⁴⁶⁰ Jean Baudrillard, *Le complot de l'art*, în *Libération*, 20 mai 1996, p. 8.

în ce mai ocazională, mai omniprezentă, mai contingentă și accidentală. O putem asculta oricând, sub orice formă: într-un voiaj de metro în căști poate răsună un monumental concert de la Royal Albert Hall sau ne putem pierde în armoniile pieselor preferate stocate de diverse aplicații de telefonie mobilă de tipul Android.

La nivelul prezentării *live*, asistarea din ce în ce mai frecventă a interpretării muzicale de computer și sample anulează componenta fastuoasă a spectacolului, în dimensiunea sa teatrală, prezentând în schimb, artiști echipați minimal cu un laptop pe post de instrument sau ansamblu de instrumente, prin care pot crea cea mai fascinantă și eteroclită lume a sunetelor. Muzicieni precum Fennesz, Alva Noto, Kraftwerk, Merzbow, Stephan Mathieu etc. probează această idee în concertele lor, unde intersecția cu publicul e minimă, fiecare din cei prezenți fiind liber la autoexplorare. Accesul la spațiul de manifestare exterioară a artistului devine minimalizat, fiind vorba mai degrabă de o intimitate partajată, specifică *stării de transă* descrise de Alan Kirby. Paradoxul feerizării prin ascultarea structurată de acest tip întărește singularitatea experienței muzicale, dar o și dezindividualizează, făcând-o mai anonimă, mai difuză, mai impersonală.

În virtutea tuturor acestor parametri predefinitorii, propunem o lectură a celor mai importante distorsiuni ale muzicii în contextul culturii digitale, în raport cu ideea de metamorfoză auctorială, de inovație și originalitate corelată cu resemnificarea și recuperarea valorilor trecutului istoric, urmând ca, în final, să expunem câteva considerații despre paradigma organizării heterarhic-contributive, ca ideal utopic al diseminării operelor muzicale în mediul digital-virtual în opoziție cu cea ierarhic -netocrată, specific dezideratelor de profit și control.

5.2. Autor, auctor, actor: ipostaze ale metamorfozei creatorului post și digimodern

În epocile premoderne, discursurile unor esteticieni precum Vasari sau Winckelman revelau biografismul ca fiind esențial în descifrarea travaliului creator al unui artist, identitatea, stilul, inovația tehnică, estetică și de oricare alt tip fiind înțelese ca apanaje glorioase ale unei personalități de excepție, a cărei comprehensiune era decisiv legată de examinarea existenței sale. Modernismul a întărit progresiv cultul autorului până la limita fetișizării, în disonanță majoră cu clamările postmoderne ale creatorilor de a-și autoanula importanța în fața

conștiinței receptoare, realizând sintetic dezideratul dobândirii unei libertăți mult mai mari, ocrotită de lipsa centrării pe identitatea și personalitatea lor. Triumful autorenegării a devenit, mai apoi, o condiție legitimă în digimodernism.

Pornind de la paradigma intersubiectivității moderne și, mai apoi, a hipertextualității, putem afirma că schimbarea majoră în ceea ce privește creația digitală și pe generatorul ei implică atât factorul de conținut, cât și maniera de abordare a relațiilor diferențiale dintre *ontos*-ul și *nomos*-ul creator concretizate în diadele operă-creator, operă și desemnarea ei către un receptor, creatorul în ipostaza de receptor și receptorul în ipostaza de creator. Procesul scriiturii se schimbă mereu prin dialogul în perpetuă combinatorică și interconectivitate al elementelor acestor diade. În consecință, și *ethos-ul auctorial* se modifică, o posibilă deteriorare a conceptului de “autor” nepresupunând neapărat anularea celui de “creator”,⁴⁶¹ diferența fiind în formele producției sale. În asumarea lui Roland Barthes, autorul este co-creat simultan cu recepția hermeneutică a operei sale, sincronicitate egalizată în maniere multiple: “lectorul este acela unde toate fragmentele care constituie o scriitură se întipăresc, fără ca ceva să se piardă; unitatea textului se constituie astfel nu în originea sa, ci în destinația sa”,⁴⁶². Dialogurile amintite de Élie During între Stockhausen și o serie de exponenți ai zonei electronice *techno – dubstep – IDM* sunt sugestive prin aceea că nuanțează exact tipul de diferență marcată de funcționalitatea unei opere și de limitele convențiilor axiologice despre ceea ce o operă de artă ar trebui să reprezinte. During citează ilustrativa situație dintre Stockhausen și Aphex Twin, când primul îndemna: “Ascultați *Kontakte*”,⁴⁶³ veți înțelege atunci arta metamorfozei “, iar replica ironică la acest îndemn a venit prompt din partea lui Aphex Twin, muzician electronic de pop experimental: “Credeți că Stockhausen e capabil să danseze?”⁴⁶⁴.

Michel Foucault interoghează asupra statutului autorului, focalizându-și atenția pe concepția post-structuralistă a limbajului ca raport al semnelor, modulat “mai puțin de conținutul pe care îl exprimă și mai mult

⁴⁶¹ Élie During, *Appropriations: morts dell’auteur dans les musiques electroniques*, în *Sonic Process: Nouvelle Geographie de sons*, Éditions de Georges Pompidou, Paris, 2002, p. 97.

⁴⁶² Roland Barthes, *Death of the Author*, UbuWeb Papers, versiune online: http://www.tbook.constantvzw.org/wp-content/death_authorbarthes.pdf, p. 6.

⁴⁶³ Karlheinz Stockhausen, *Kontakte*, 1958-1960, Westdeutscher Rundfunk, Köln.

⁴⁶⁴ Élie During, *op. cit.*, 2002, p. 102.

de natura directă a semnificantului”⁴⁶⁵. Aceasta are implicații directe asupra naturii etice a procesului creativ, misiunea gândirii critice nefiind aceea de a “redescoperi legăturile dintre autor și opera sa”⁴⁶⁶, ci aceea de trans-condiționare a semnificării, fie prin intervenția receptorului, acordat la “limbajul prin care se comunică și nu la autor”⁴⁶⁷, fie a contextului care reierarhizează scala de importanță⁴⁶⁸. De exemplu, într-un club sau în mașină, va conta mai degrabă impactul senzorial confortabil al muzicii pe care o ascultăm, pe când la filarmonică sau la radio, accentul se va pune aprioric pe prezentarea personalității artistului înaintea auditei lucrării în sine.

Înclinăm către interpretarea ideilor lui Foucault într-o sinteză a ipotezelor teoretice prin care autorul ne este relevat ca figură strict corelată cu punctele de inserție ale conținutului, cu nodurile de funcționare și dependențele interpretative pe care le ghidează și cu multiplicitatea utilitară a funcțiilor prin care se camuflează : el devine performer, instalator, programator, artizan, creator de forme pseudocomplete, deschise remixurilor, reinterprețării, perpetuării creative trans-individuate. El poate fi un amator instaurat în postură egală ca și credibilitate cu cel “legitim”, școlit, savant. Poate miza mai puțin pe talentul său artistic și mai mult pe abilitatea de a manipula inteligent computerul. Câteodată, talentul poate lipsi, fiind suplinit de instinctul ludico-experimental al tatonării tehnologice, putând să transforme orice utilizator interesat nu neapărat în artist în sensul tradițional al termenului, ci într-un *priceput diletant al techno-poiesis-ului*. Muzicienii profesioniști mizau până nu demult pe monopolul tehnologico-informațional corelat, printre altele, cu capacitatea de redare formală, în cadre estetice superioare și inaccesibile unui amator. Astăzi, prin accesul cvasiglobal la tehnologia sonoră de înalt nivel, această limită se autoanulează, lăăsând loc mereu explorării avansate și autoperfectibile de către orice individ interesat. Acest tip de acces se datorează în parte și dezvoltării a ceea ce

⁴⁶⁵ Michel Foucault, *What Is an Author?*, State University Press of New York, 1987, p.

116.

⁴⁶⁶ *ibidem*, p. 118.

⁴⁶⁷ Roland Barthes, *op .cit.*, 1968, p. 6.

⁴⁶⁸ Un tip de muzică contextuală este, de exemplu, “Music for Airports” sau “Music for Elevators”, aparținând lui Brian Eno.

Andrew Feenberg denumea “*instrumentare secundară*”⁴⁶⁹, adică apropierea unui anumit tip de tehnologie de către cetățenii normali, adesea contra intenției inițiale – *instrumentarea primară* – a designerilor tehnologiei respective, ceea ce conduce la democratizarea inserțiilor comunicative, expresive, dar și la posibile orânduiri statistice, necesare pentru monitorizare și control.

5.2.1. *Autorul ca actor și auctor al Rizosferei*

Termenul de *auctor*⁴⁷⁰, derivat din latinescul “*augeo*” – “a augmenta” – desemnează, potrivit glosarului International Code of Zoological Nomenclature⁴⁷¹, un organism care donează materialul genetic pentru fabricarea clonelor, cât și rădăcina de astăzi a cuvântului “autor”. Această dublă conotație este adecvată pentru concepția pe care dorim să o reliefăm în elucidarea condiției creatorului post și digimodern. Astfel, auctorul este artizanul care își prezintă materialul drept un derivat din autentificarea unei interpretări, extinzându-l către recontextualizare și reproducere diferențială, așadar nu departe de ceea ce, la nivel biologic, înțelegem prin *clonare*.

Artizanul digital devine “*auctor*” atunci când, prin acțiunile sale, metamorfozează capitalul pus la dispoziție de alți “*a(u)ctori*” ai platformelor de blogging sau forum-urilor specializate în produse cu un anume grad de valoare, unicitate și coerență internă într-un spațiu hiperreal. Definit de materialul pe care îl produce ca rezultat al travaliului de selecție, preluare și manipulare creativă, dar și de interacțiune de tip levinasian cu alteritatea, cu sau fără știrea acesteia, auctorul este deopotrivă actor, aflat într-un circuit de interacțiune, voluntară sau involuntară, cu alți reprezentanți ai branșei sau chiar cu sine însuși, într-o altă ipostază. Ne apropiem aici de ideea foucaultiană a autorului ca *personaj*, care de-a lungul procesului scriptural, joacă un rol autoimpus, în acord cu instanța conținutului scrisurii, instaurat sub un icon nominal, un pseudonim ș.a.m.d.

⁴⁶⁹ Albert Borgmann, *Is the Internet a solution for the problems of community*, în vol. “Community in the Digital Age: Philosophy and Practice”, edited by Andrew Feenberg & Darin Barney, Oxford University Press, 2004, p. 57.

⁴⁷⁰ Auctor (lat.): cineva care amplifică, confirmă sau definitivează forma cea mai eficientă și completă a unui lucru; autor, originator.

⁴⁷¹ <http://www.nhm.ac.uk/hosted-sites/iczn/code/>.

Conceptualizarea creatorului ca *auctor* și *actor* permite o comprehensiune mai profundă a principiului trans-individuării digimoderne, care prin abolirea cultului romantic și desuet al geniului este substituită de nașterea artizanului, de trivialisarea tehnoinformțional prin care creatorul se fabrică și nu se naște, permițând o diseminare a ego-ului pe niveluri stratificate și multidimensionale din care mereu una va domina fundalul, acționând însă simultan sinergic în tandem cu celelalte pentru a crea emergența sa trans-individuantă. Ca urmare, artizanul tehnocrat, deopotrivă *actor* și *auctor*, stimulat de ideologiile DIY – *Do-it-yourself* – și de declinul din ce în ce mai pregnant al conceptului de originalitate, participă activ la estetizarea universului numeric oferit de posibilitățile computerului, din cadrul templului său privat, studioul digital domestic. El se autoconstituie ca autor situațional sau ca *actor*– disc-jockey de pildă, operând exclusiv din mixaje și tehnici mecanice de *copy & paste*, remake, apropiere, colaj și mash-up. Totodată, el este generatorul propriei rețele de creație și distribuție, în care poate reutiliza ca infrastructură materiale deja existente⁴⁷², dar reteritorializate și adaptate în practici eteroclite, la limita legitimității⁴⁷³. Dacă DJ Spooky considera că totul e un sample, Sun Ra se autodefinea în butade de tipul “eu sunt un instrument”⁴⁷⁴ și Kraftwerk declama că “noi nu suntem nici muzicieni, nici artiști; suntem doar muncitori”⁴⁷⁵, observăm în digimodernism o decadere accentuată a artistului asumat ca mesager special în sanctuarul sublimului, înclinând în schimb către un tehnicism dedicat meschinilor sentimente de satisfacție ale vanității și exercitării autorității de validare⁴⁷⁶.

Abrevierea și clișeizarea sunt componente ale discursului auctorial digimodern. Să ne amintim de îndemnul lui Deleuze-Guattari de a scrie cu slogane și clișee⁴⁷⁷, deopotrivă o parataxă și o instigare la o reconstrucție concentraționară ce forțează contextul să valideze sloganul ca forță expresivă legitimă, deși de multe ori nu este decât o etichetă cosmetizată aplicată în

⁴⁷² „Cu ajutorul studioului domestic, oricine poate crea colaje și poate fabrica opere lucrând direct pe înregistrările materialului altora”, Elie During, *op. cit.*, 2002, p. 94.

⁴⁷³ *ibidem*, pp. 94-95.

⁴⁷⁴ *ibidem*, p. 96.

⁴⁷⁵ *ibidem*.

⁴⁷⁶ *ibidem*.

⁴⁷⁷ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 27.

grabă unei perspective existențiale, cu o nonșalantă indiferență față de reflexivitatea critică.

Condiția a(u)ctorului implică automat heteromorofismul dimensiunii expresive a discursului său, în sensul în care acesta poate oricând să devină continuat de altcineva, după cum am exemplificat în cazul muzicianului danez Goodiepal. Emmanuel Levinas vorbea despre criza conținutului redundant, supus mereu întâlnirii cu Altul, în care ipseitatea se diluează și ia contact cu forma sa completă, însă ivită fragmentat, ca particulă a totalității gradual-revelatorii⁴⁷⁸. Prin urmare, este lesne de înțeles că expresia subiectivă este contaminată și se autopliază reversibil sub cristalizarea auctorială a unei forme unice, însă ca rezultată a unui dialog mai mult sau mai puțin vizibil cu diverse surse emitente. Autorul nu mai posedă în acest caz decât o identitate rizomatică, de suprafață, care se coagulează prin cucerirea câmpului comun format din mai multe identități. Ideea aceasta caracterizează conceptul de *auctor*, care devine, pentru a-l cita pe Barthes, un vehicol al scriiturilor multiple, “extrase din multe culturi aflate în relații reciproce de dialog, parodie, contestație”,⁴⁷⁹ având ca destinatar lectorul sau ascultătorul. Acesta poate deveni la rândul său auctor, recontextualizând, încifrând influența, deposedând-o de identitatea sa primă pentru a o expropria într-un proces continuu deschis. Deleuze considera că orice act de cunoaștere presupune în mod fundamental o “falsificare a celui alt partener de dialog”, ori creația este în primul rând un dialog al fiecăruia cu propriul sine, din care sunt selectate noi interpretări sau noi traduceri ale unei informații exterioare prin diverși factori mediatori care funcționează ca piloni indispensabili creației⁴⁸⁰.

Legislația contemporană permite prin apariția doctrinelor Creative Commons o legitimare a acestui lanț multistratificat al derivărilor, încurajându-le. Site-uri întregi oferă baze de date gratuite în care utilizatori sub pseudonim oferă sample-uri, originale sau remixate din librării de sunete de uz comun, spre utilizare creativă, remix, looping, manipulare și editare. Aceste bucăți *royalty-free*⁴⁸¹ concordă pe deplin cu dezideratul comun al artei libere, al jocului nerestricționat, favorizând totodată competiția prin activarea platformei de diferențiere: astfel, cine folosește un sample

⁴⁷⁸ Emmanuel Levinas, *Totalitate și infinit*, Editura Polirom, Iași, 1999, p. 12.

⁴⁷⁹ Roland Barthes, *op. cit.*, 1968, p. 5.

⁴⁸⁰ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, 1980, p. 125.

⁴⁸¹ Care nu necesită achitarea unei taxe de achiziție, din care un procent revine artistului.

preexistent în modul cel mai atractiv, cel mai reușit pentru un anume public reușește să se impună în fața altor artiști. Trupe și proiecte muzicale recunoscute propun concursuri pentru fani, în care cel mai bun remix al unui hit poate fi publicat, beneficiind desigur de gradul de notorietate și expunere publică, ca manieră de promovare⁴⁸². Astfel, mai mulți actori pot concura la statutul auctorial prin intervenție creativă asupra unui produs deja indicat. Compozitorul american Eric Whitacre a asamblat un cor virtual pentru a interpreta diferite lucrări ale sale⁴⁸³, reușind prin intermediul interfețelor digital-virtuale să adune în proiectul *Virtual Choir 3.0*, pentru a interpreta “Winter Night”, compoziție pe versurile poetului mexican Octavio Paz, 3746 de voci de amatori din 73 de țări, convocate pentru o singură reprezentare, reușind să stabilească recordul de cel mai mare *cor online* mondial. Whitacre a declarat că ideea i-a survenit în urma vizionării unui videoclip postat pe YouTube de o admiratoare care s-a înregistrat cântând o temă compusă de el⁴⁸⁴. Granița între profesionist și amator, între *tehnologie înaltă* și *studio muzical de dormitor* devine neimportantă, mai ales când potențialul receptor are el însuși șansa unei participări active în produsul artistic. Este ceea ce Henry Jenkins denumea “*cultură participativă*”⁴⁸⁵, o activare latentă a unor planuri interșanjabile între creator-operă-receptor, pentru că permite celui din urmă să restituie, să deriveze interpretativ un rezultat intermediar într-un proces de feedback co-creativ și să-l restituie creatorului aflat pe post de receptor.

Gérard Pelé arată cum răspândirea tehnologiei, formalizarea discursului muzical și adaptarea tehnicilor compoziționale la multidisciplinaritate transformă pe rând condiția muzicianului tradițional în cea a unui inginer, a unui om de știință, decorator, artist vizual, fie separate, fie funcționând sinergic în ideea unui *Gesamtkunstwerk*⁴⁸⁶ aflat sub coerciția unui singur instrument de expresie care include și mediul de

⁴⁸² Concurs de remixuri inițiat de proiectul muzical Enigma pe forumul site-ului oficial: <http://www.enigmamusic.com/forum/viewtopic.php?f=11&t=39>.

⁴⁸³ Eric Whitacre, *Lux Aurumque*–virtual choir 1.0(2009), *Sleep*– virtual choir 2.0 (2011) și *Water Night*–virtual choir 3.0 (2012), după Gramophone, aprilie 2012: <http://www.gramophone.co.uk/classical-music-news/eric-whitacre's-virtual-choir-take-three>.

⁴⁸⁴ *ibidem*.

⁴⁸⁵ Henry Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, 2009, p. 4.

⁴⁸⁶ *Gesamtkunstwerk* (ger.) = operă de artă totală.

redare și diseminare: *computerul*⁴⁸⁷. Cu alte cuvinte, prin intermediul acestuia, statutul auctorial se dobândește progresiv prin exersarea asumată a mai multor roluri facilitate tehnologic, ceea ce modifică în mod evident dominantele constructive ale discursului. Ulf Poschardt reamintește de triumful inginerului asupra artistului în epoca digitală, a bricoleur-ului asupra geniului autentic, al dominanței creatorului jubilant-ludic, naiv dar deschis la orice, în defavoarea creatorului savant, limitat de norme rigide, canoane prescrise și tendințe tehnofobe⁴⁸⁸. Poschardt afirmă că se poate vorbi în ultimele decenii de un *tehno-pozitivism digital*, sintagmă ce caracterizează asumarea condiției artistului ca a unui om de știință, ascuns în anonimatul laboratorului său, dedicat expansiunii ideii și testării empirice mai degrabă decât idealului artistic asumat ca divertisment sau delectare estetică⁴⁸⁹. Kodwo Eshun aducea în discuție ideea de *tehnologii senzoriale*⁴⁹⁰, pentru a descrie mai adecvat instrumentarea predilectă a artiștilor contemporani. Ca maniere de extensie a acestora, vom identifica în continuare procedeele sampling-ului, colajului și remixului.

5.3. Originalitate și creativitate. Implicații axiologico-estetice

“Inovația sunteți voi!”

(Michel Chion)

După epuizarea exploziei avangardiste, începând cu anii 80, în muzică devenea din ce în ce mai greu să se creeze ceva cu adevărat nou. În postmodernism, totul părea să se desfășoare într-un *darwinism axiologic*, al cărui principiu de selecție ar fi gradul de rezistență la tradiție și gradul de rezistență la alternativele artistice promovate deja de canalele mediatice – radio-ul, televizorul – ca filtre de manipulare și control al gusturilor. Pe fundalul dinamismului tehnologic al industriei de producție și distribuție a muzicii, feedback-ul publicului a crescut, însă divergent și incontrollabil de către o singură instanță și astfel, cerințele producerii

⁴⁸⁷ Gérard Pelé, *op. cit.*, 2007, p. 66.

⁴⁸⁸ Ulf Poschardt, *Le Panta Rhei digital*, în *Sonic Process: Nouvelle Géographie de sons*, Éditions de Georges Pompidou, Paris, 2002, pp. 82-83.

⁴⁸⁹ *ibidem*.

⁴⁹⁰ Kodwo Eshun, *Adventures in Sonic Fiction*, Quartet Books, London, 1998, versiune online: <http://www.scribd.com/doc/50788406/Kodwo-Eshun-More-Brilliant-Than-The-Sun-Adventures-in-Sonic-Fiction>.

emergente au evoluat proporțional, într-un echilibru paradoxal între abilitatea de a oferi noul radical, sistematic și vizibil, și a-l îndepărta prin divergențe. Astfel, într-un simulacru al schimbării unde totul pare a fi în continuă metamorfoză, apare paradoxul aparenței, întrucât, în esență, nimic nu se schimbă, ci doar se camuflează și se vectorializează rizomatic în multiple direcții. Totodată, lipsa mirării devine un sindrom general și un criteriu de măsură a epuizării sensibilității publicului. Totul devine informație asimilată dinamic, din mers, fascinația estetică și încremenirea în fața sublimului rămânând secundare.

Un denunț involuntar pe care postmodernismul îl desfașoară este tocmai acela al epuizării creative, al îmbolnăvirii ei prin hibridizare și descindere populară, subordonând axiologicul și esteticul unei frenezii a acaparării capitalului cultural preexistent, în vederea revalorificării și recontextualizării subiectivate. Postmodernismul a debutat ca un manifest implicit recapitulativ al întregii serii de acte culturale ale istoriei, pentru a le supune la disecții lucide, și la mutații inerente corelării cu dimensiuni inter și transdisciplinare. Originalitatea s-a dizlocat de la conținut la metodă, de la puritate și dominanță la pluralitate și imersiune subtilă, de la idee la produs, amestecându-se cu imperativele existenței actuale. Tensiunea este cu atât mai intensă cu cât obsesia noului întâlnește cel mai adesea neputința realizării lui, ceea ce generează situația de criză, mascată abil de diseminări ale ideilor avangardei în produse eterogene, hibridizate, pentru a crea iluzia noului. De la dezideratul modernist al atingerii centrului și sondării sale în profunzime, s-a trecut la satisfacția ornamentării și încadrării sale în cadre și versiuni cât mai diverse, pentru a genera o transmitere a sensului unui conținut identic, dar articulat virtual pe principiul diferențierii deleuziene.

O mutație majoră a izbucnit în bazele mesajului warholian care decreta că totul este artă sau ale clamațiilor lui George Maciunas, care demistifica arta privită ca mister revelatoriu al existenței, banalizând-o și răpindu-i caracterul sacramental- mesianic, preferând-o cât se poate de reală și, în ultimii ani, hiper-reală. Sub acest efect al infuziei digitale, arta depășește ideologia, epuizând o orizontală și împingând-o dincolo de limitele suportabilității, către zvâcnirile expresiei patologice. Totuși, prin transferul mediului de expresie, arta hiper-reală dobândește astăzi o nouă formă de renovare și reinventare, injectată de inocența redevenirii într-un alt nivel paradigmatic de abordare și diseminare. Chiar și lipsită de travaliul tehnului fizic și balansând către o pseudonaturalizare contrară îndemului

schaefferian de a ne exprima mai puțin pentru a înțelege mai mult, muzica generată și/sau asistată pe computer ne conduce către reevaluarea noțiunii de perfecțiune, relevând că idealul pitagoreic al muzicii sferelor este în extensia sa pur formalizată un eșec, un algoritm sterp care, deși satisface matematic o geometrie pură a formei, ajunge să fie repudiat pentru că este perceput ca deficitar tocmai prin absența imperfecțiunii execuției umane și ca atare, este refuzat și invalidat instinctual și afectiv.

5.3.1. Geneza operei digital-virtuale prin pseudonaturalizarea copiei

În paradigma pseudonaturalizării, copia apare în două ipostaze:

– ca reproducere destinată stocării, diseminării și redării unei opere muzicale sub forma produselor de market;

– ca atom al creației prin sampling, caracterizat de reproducere, transfer și diferențiere rizomatică creativă.

În acord cu aceste ipostaze, putem nuanța cele două idei majore care caracterizează *copia*: voința de a utiliza mijloace comune cu cele regăsite în crearea originalului și conștiința că orice copie se fondează pe un mimesis secund, istoricizat, care are la baza modelul preexistent al originalului, subordonat unui prezent continuu. Acumulările cantitative și calitative ale timpului istoric sunt reactivate în dimensiunea combinatoricii intensive, redefinind planul de consistență al imanenței prin actualizare. Am descris deja în capitolul al doilea cum, în paradigma pseudonaturalizării, ceea ce se hibridizează artificial în planul organizării combinatorice ca simulacru, se reinstituie ca agenție a molecularizării în practicile creative supuse imanenței dinamice, înscrise circuitului de *inscripție-încorporare*.

Reproducerea presupune în artă “simularea unui obiect original prin mijloacele tehnice cele mai fidele”⁴⁹¹. Reproducerea mecanică, benjaminiană, oferă o dedublare aproximativă, pe când reproducerea digitală este deschisă, aflându-se mereu în “stadiul de simplă posibilitate, dar care cuprinde în sine toate condițiile realizării sale”⁴⁹². Jamie Sexton precizează că, deși mediul creației și transmiterii muzicii a devenit dominant digital, acesta nu exclude valorizarea culturală a ipostazelor tehnologice mai vechi, precum, de pildă, înregistrările analoge, care nu mimau dinamic o sursă sonoră, ci o imprimau direct ca frecvență continuă

⁴⁹¹ Gérard Pelé, *Art, Informatique et Mimétisme*, L'Harmattan, Paris, 2002, p. 28.

⁴⁹² *ibidem*, p. 138.

autentică într-un mediu străin, pe când o dată cu convertirea digitală, sursa sonoră devine aproximată prin sampling, simulată și doar creează iluzia organicului, fiind în fapt, doar o imagine a sa⁴⁹³.

În cazul digitalizării mimetice prin montajul cu sunete concrete, spre exemplu, inteligența artificială facilitează crearea unor dimensiuni aurale care imită natura doar prin asocierea perceptivă, ceea ce o transformă în spațiul heterotopic al imaginarului hibrid nu doar într-un suport al mimesis-ului primar, analogic, ci și într-o manieră de a autentifica inteligența artificială ca parametru recursiv al interogării umane și al reflexivității diferențiale. Tehnologia se transformă în acest caz într-o cale spre reflexia metafizică, fiind o poartă către meditație. Din punct de vedere al idealismului transcendent kantian, renaturalizarea prin instrumentalizarea copiei în practică creativă ar implica transformarea creatorului în agent subiectivant al sublimului. Din perspectiva deleuziană a empirismului transcendent, în care dispozitivul abstract al dorinței uniformizează datele ontologice într-o imanență a devenirii duble, ale cărei stadii le-am analizat deja într-un capitol anterior, virtualul pulsează latent în nucleul profund al celor mai compacte dintre actualizările sale, determinând cvasicausal alte serii de potențiale actualizări exteriorizate prin intermediere: “[cvasicausalitatea] este o *cauzalitate fantomatică* [...] ce întreține cu efectul o relație immanentă ce transformă produsul, în momentul în care este generat, în ceva la rândul său productiv”⁴⁹⁴.

Apropiindu-ne viziunea de cea deleuziană, considerăm copia ca renaturalizantă pentru că readuce în atenție dimensiunea virtuală a unui obiect deja actualizat, deschis devenirii evolutive și autonome, determinate și totodată supradeterminate deoarece lasă liberă acțiunea posibilă a șansei. După Vincent Tiffon, copia este deopotrivă și validarea materială a existenței operei ca produs fenomenologic. Copia îl creează și îl actualizează, asigurându-i statutul autonom prin inscripția mediatore: CD, casetă, DAT etc⁴⁹⁵. După cum am precizat deja în descrierea pseudo-naturalizării ca paradigmă ontologică a muzicii digital-virtuale, cel mai

⁴⁹³ Jamie Sexton, *Digital Music – Production, Distribution and Consumption*, în vol. “Digital cultures – understanding New Media”, Glen Creeber and Royston Martin (eds.), McGraw Hill University Press, UK, 2009, p. 111.

⁴⁹⁴ *ibidem*, pp. 33-95.

⁴⁹⁵ Vincent Tiffon, *La partition, le phonographe et l'échantillonneur: usages de la copie en musique*, Revue DEMéter, décembre 2003, Université de Lille-3, disponibil online: www.univ-lille3.fr/revues/demeter/copie/tiffon.pdf.

frecvent copia unui produs este deopotrivă originalul, pentru că nu există un alt suport de fixare decât înregistrarea.

Pornind de la acest principiu, asistăm la o schimbare majoră a dimensiunii axiologice a unei opere de artă, evidentă în practicile postmoderne ale sampling-ului, care prin facilitarea tehnologică cuplată cu oscilația statutului auctorial, asigură *valorizarea sa prin praxis, prin exercitarea admirației active și funcționale*.

5.3.2. Sampling-ul și practicile transgresive ale scriiturii digitale. Granițe și delimitări

“Nimic nu e original. Preluați din orice sursă care rezonază cu inspirația și vă alimentează imaginația”.

(Jim Jarmusch)

“Nu contează de unde luăm lucrurile – ci unde le ducem”.

(Jean Luc Godard)

Trecerea de la cultura normativă la pseudonaturalizarea ei funcțională prin uzul nerestricționat al materialelor creează platforma necesară apariției unor practici libere, eteroclite, cuprinzând multe elemente nelegitime din punct de vedere etic sau juridic, însă legitime funcțional și paradigmatic. Lucidizarea ideii de inspirație, de influență a muzicii de calitate presupune a perpetua această muzică într-o formă sau alta, iar sampling-ul, prin folosirea unor porțiuni, segmente din lucrările altora într-un context nou include transferul genotipic al materialului original, al cărui unic criteriu axiologic rămâne sursa și abilitatea tehnică și tehnologică de a o manipula creativ. A fi inspirat din muzică de calitate, a face sampling din muzică de calitate imprimă automat o calitate derivatului diferențial.

În teoria culturii, sampling-ul reprezintă o practică citațională generalizată la nivelul constituirii discursului estetic. Acest tip de *encyclopedism combinatoric* constituie esența *Weltanschauung-ului postmodern*, reprezentând paradoxul epuizării și excesului care, prin contrast, conferă artei un rol diacronic istoricizant, recapitulativ și reglementează noul după criteriul *surprizei asociative*, care nu permite decât metamorfoze de suprafață, fiind prin excelență fenomenologică: o devenire nouă realizată prin suplimentare sau rearanjare. Sampling-ul enciclopedic se desfășoară printr-o atentă selecție a capitalului cu valoare citațională stabilită de un actor, care prin procedeele *techno-poiesis*-ului acționează rizomatic și trans-individuant pentru a deveni *auctor*: el selectează

rădăcina cu cel mai mare potențial reteritorializant pentru manipulări creative ulterioare. Sampling-ul nu presupune doar utilizarea unor fragmente din lucrări preexistente. Adesea, muzicienii realizează ei înșiși fragmentări și izolări din materiale captate cu tehnologii de înregistrare pe care le procesează digital ulterior, supunându-le manipulărilor, procesărilor, contaminărilor, comprimărilor și dilatărilor temporale. Astăzi, mulțumită abundenței înaltei tehnologii destinate uzului propriu, dublate și de mijloacele de diseminare informațională, asistăm la un paradox: *totul devine potențial un sample* (DJ Spooky), de la natura primă la pseudonatura mimesis-ului cultural. Astfel, principiile diferenței deleuziene sunt aplicate de facto, *unul* fiind efectiv diseminat ca *multiplu* în varii forme. Originalul, fie că aparține naturii în starea sa primă, fie că aparține artefactului pseudonaturalizat, este deconstruit în procesul de sampling prin tehnici de decupaj, filtrare, permutare pentru a asigura o renarativizare dinspre *orice-spațiu* și *orice-timp* către efemerul lui *acest-spațiu* și *acest- timp*, într-un joc al metamorfozei dinamice.

Procedeele cele mai comun întâlnite prin care sampling-ul este realizat efectiv sunt *decontextualizarea* și *recontextualizarea*. După Andrew Feenberg, pentru a reconstitui obiectele naturale ca obiecte tehnico-funcționale, sau în termenii propuși în această lucrare, pentru a *pseudonaturaliza*, ele trebuie separate artificial de contextul în care se regăsesc⁴⁹⁶. Obiectul izolat se autorevelează ca posesor al unor calități tehnice care aservesc potențial acțiunile umane dintr-o sferă anume și devin operabile prin decontextualizare⁴⁹⁷. Astfel, un produs original este fragmentat în bucăți mici care devin abstractizate din contextul lor specific și izolate pentru o revalorificare într-un discurs nou, realizându-se astfel *recontextualizarea*. A deforma pentru a reforma, a opaciza pentru a rizomatiza par a fi *telos-ul* profund al acestui proces.

Opțiunea repetiției în diverse contexte incapacitează formularea univocului, a sensului strict, încoronând în schimb emergența deleuziană și decolonializând perpetuu categoriile interpretative într-o manieră virtualmente deschisă, în care singura constantă este forța imaginarului. O simfonie poate fi recreată complet pornind de la atomizări discrete ale pasajelor, prin decupare și rearanjare, prin manipulare a parametrilor

⁴⁹⁶ Andrew Feenberg, *Between Reason and Experience: essays in technology and modernity*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2010, pp. 18-22.

⁴⁹⁷ *ibidem*.

fizici precum durata sau înălțimea: “M-am gândit demult să explorez o operă muzicală din trecut dină untru, o explorare creativă care să fie în același timp o analiză”, spunea Luciano Berio, referindu-se la lucrarea sa *Sinfonia*, creație realizată din fragmente și citate preluate din lucrări ale compozitorilor clasici⁴⁹⁸.

Viziunea lui Arthur Kroker asupra recombinației și a efectelor expresive metamorfotice schița devenirea sonoră drept “o devenire lichidă unde zgomotul se preschimbă într-un material vâscos, fluid, cu potențial combinatoric nelimitat, care evoluează în serpentine cu o viteză fabuloasă”⁴⁹⁹. Walter Benjamin considera că prin contestarea⁵⁰⁰ autorității originale a unei opere de artă se realizează o manieră democratică de a chestiona validitatea ei, prin mutațiile socio-culturale, prin plasarea ei sub o altă aură⁵⁰¹. Plasarea unor arii de operă pe ritmuri hip-hop este o exemplificare a acestui tip de mutație culturală, de infuzie descendentă și contaminantă a purității contextului⁵⁰². Multe curente subculturale se nasc ca omagii ale cupolei majore ale culturii. Proiectul american de muzică *industrial* Blood Axis a folosit celebra arie *Montagues and Capulets*, aparținând lui Serghei Prokofiev, pentru rezonanțele dramatice ale muzicii, justificate în contextul unei declamații imperative sub care fragmentul preluat se repetă ritualic, pe fundal, creând prin recontextualizare un registru al repetiției și intensificării obsesiv-minimaliste ale armoniilor dublate de ritmuri de marș și de fragmente extrase din discursuri totalitare, pentru a crea un suport ideologic⁵⁰³.

Există muzicieni care lucrează exclusiv cu samples, mai mult sau mai puțin manipulate sonor pentru a-și pierde identitatea și transparența și a se dilua pervasiv în efectul de make-belief al simulacrului estetic: DJ Shadow pe albumul *Endtroducing* (1996), DJ Food – *Kaleidoscope*

⁴⁹⁸ Luciano Berio, *Sinfonia*, 1968, Universal Edition, informații online: <http://www.universaledition.com/Luciano-Berio/composers-and-works/composer/54/work/4672>.

⁴⁹⁹ Renee Lysloff, *Musical life in Soft City*, Wesleyan University Press, 2003, p. 45, apud Arthur Kroker, *The last Sex*, Palgrave Macmillan, UK, 1993, p. 58.

⁵⁰⁰ Putem asuma implicit ideea recontextualizării ca practică contestatară.

⁵⁰¹ Walter Benjamin, *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Editions Shoken, New York, 1969, p. 220.

⁵⁰² De exemplu, hit-ul “Prince Igor” aparținând rapperului american Warren G. folosește pașaje orchestrale din opera omonimă aparținând compozitorului rus Alexander Borodin.

⁵⁰³ Blood Axis, *Reign I Forever*, în “The gospel of Inhumanity”, Misanthropy Productions, Italia, 1995.

(2000) sau în spațiul electronicii de inspirație savantă, Christian Marclay și John Wall, dar și muzicienii care integrează în opera lor preponderant originală elemente exterioare, străine. Vom denumi acest procedeu *estetizare intensivă suplimentată*, definită de inserarea într-un demers predominant original a elementelor apropiate extra-auctoriale, impregnate *de minimis*, ca suplimentări timbrale, de coloratură.

John Wall, unul dintre compozitorii electronici proeminenți în aria deconstrucției critice a muzicii savante, declara:

“[...]mai întâi acumulez fragmente din diverse lucrări. Ele derivă în principal din muzica clasică a secolului al XX-lea și în mod ocazional din avant-jazz, thrash metal, muzică electro-acustică etc. Apoi urmează un lung proces de asamblare a acestor fragmente, pentru a potrivi și a alipi părțile constitutive, tratându-le digital, alterându-le în înălțime, întorcându-le pe dos: totul ține foarte mult de intuiție”⁵⁰⁴.

Copia devine unul din modurile esențiale de convertire a ideii personale prin apel la transmutabilitatea elementelor exterioare, fapt deja instituit de cazul muzicii electro-acustice, muzicii concrete și derivatele lor și erijat în regulă în producția de masă specifică a genurilor electro contemporane destinate consumului de masă: techno, rave, trance, house etc. Operația de transmigrare nu se efectuează direct, manual, ci prin intervenția dispozitivului tehnologic, a sampler-ului care reordonează numeric și i retraduce în diverse tipuri de coduri informația originală. Creația se materializează ca proiect al virtualității, fiind, întocmai ca și compoziția clasică, un travaliu mental de asamblare a elementelor într-un tot unitar, cu deosebirea că artistul nu lucrează cu notații abstracte, ci direct cu materialele sonore subordonate scopului.

Tranziția de la *demo music* sau *chip tunes*⁵⁰⁵, ambele bazate pe sunete MIDI rudimentare, foarte apropiate de sonoritățile instrumentelor de jucărie, la crearea orchestrelor largi prin “împrumutul” din surse sonore reale⁵⁰⁶ a pornit de la dorința creatorului de a oferi o viziune cât mai apropiată realului pe care, din frustrarea generată de dificultățile manipulării sale din diverse motive precum lipsa suportului financiar, lipsa creditului sau a notorietății etc., a conturat-o în expresia unei muzici

⁵⁰⁴ John Wall – interviu cu These Records, versiune online: <http://media.hyperreal.org/zines/est/intervs/wall.html>.

⁵⁰⁵ Tip de muzică specifică jocurilor video, aflată la rezoluție minimă.

⁵⁰⁶ Renee Lysloff, *op. cit.*, 2003, p. 38.

ample din punct de vedere al tehnice-ului și al scalei de desfășurare a evenimentului, redus și accesibilizat prin minimizarea parametrilor fizici implicați. Astfel, muzicianul digital devine *omul-orchestra*, abolind necesitatea închirierii contra cost a unei orchestre reale, a unor tehnicieni de sunet și a diverșilor alți indivizi și factori implicați în producția și realizarea efectivă a unei compoziții. Putem constata astfel un fenomen de *intimizare extinsă* a expresiei, de obscurizare a tehnicilor și proceselor intermediare și i de *emfază pe rezultat*, pe dimensiunea producției sonore în sine. Chiar și în partea direct performativă a expresiei creatoare, cea mediată de *icon sonor* și *hipersonor*, artistul digital nu trebuie să se mai preocupe de problema epuizantă de ajustare sonoră și instrumentală a interpretării, aceasta fiind identică cu înregistrarea originală, funcționând ca prezentare și contemplare a unui tablou, printr-o reducere comprehensivă.

Uniformizarea experimentală a practicilor creative prin experimentele interpretative, interpolate dinamic ca forme de testare a granițelor estetice favorizează cultul obscurantismului, imposturii, diletantismului și plagiatului. O chestiune încă controversată din punct de vedere al eticii actului creator este plagiatul, apropierea fidelă și nemodificată a materialului creat de altcineva. Potrivit lui Deleuze, “furtul aparține în mod primar gândului”,⁵⁰⁷ iar plagiatul constituie în fapt re-naturalizarea contextualizată a unui fenomen sau eveniment deja istoricizat și validat ca proprietate de un *altul*. Plagiatul devine o apologie a spațiului transgresabil, interșanjabil dintre *Unul* și *Celălalt*, operând o fuziune substituentă a eu-lui propriu cu alteritatea pentru a-i reactualiza esența și a-i camufla contestatar unicitatea.

Peter Szendy regroupează toate activitățile specifice sampling-ului (*a copia/ a rescrie/ a asculta*) sub numele de “apropriere”, opunând acest gen de scriitură creației pure, definite ca redare a noului, a nonexistenței, a surprizei absolute oferite ascultătorului.⁵⁰⁸ Scriitura prin copie devine astfel o practică a transgresivului, explicabilă printr-o fenomenologie a standardizării ilicitului, pentru a justifica un posibil chip al triumfului estetic. Dat fiind faptul că moralitatea este o variabilă a unui

⁵⁰⁷ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1968, p. 247.

⁵⁰⁸ Vincent Tiffon, *op. cit.*, 2003, apud Peter Szendy, *Écoute: une histoire de nos oreilles*, Éditions de Minuit, Paris, 2001.

context social și că orice cenzură amplifică intensitatea producerii și recepției unei opere de artă, practica plagierii sfidează consistența planului organizat al realului, dovedind că ansamblul categoriilor analitice prin care este definit aparțin devenirii nomade.

Un exemplu celebru de plagiat din lumea academică a muzicii a fost identificat în cazul compozitorului francez Tristan Foisson. Pe 7 iunie 2001, Philip Kennicot a scris pentru Washington Post despre suspiciunile de plagiat vizând un recviem interpretat de corala din Capitol Hill în premieră americană, aparținând compozitorului american de origine franceză Tristan Foisson. Suspiciunile că lucrarea nu aparținea în fapt acestuia au fost confirmate ulterior, dovedindu-se că recviemul fusese în fapt compus de Alfred Desenclos în 1963 și publicat, 4 ani mai târziu, de Durand et Fils⁵⁰⁹.

5.3.3. *Procesul de sampling ca scriitură trans-idiomatică a copiei*

Prin noțiunea de scriitură instrumentală idiomatică înțelegem centrarea specifică a textului pe un anume instrument, de regulă solistic. De pildă, partitele de Bach sunt special concepute pentru a reliefa, pe de o parte, calitățile instrumentului și pe de altă parte, abilitățile interpretului. Ca urmare, ele constituie un exemplu de *scriitură idiomatică*. Aceasta se desfășoară explorativ, respectând în general virtuțile timbrale specifice ale unui instrument.

Spre deosebire de acest tip de scriitură folosită la scară largă în muzica clasică de până la a doua jumătate a secolului al XX-lea, scriitura copiei digitale este explorativă într-un sens discontinuu și multistratificat. Muzica virtuală este realizată exclusiv cu instrumente absente sau actualizate prin diferență datorată procesului de sampling: note scurte, timbre, artificii de orchestrare. Acest lucru defocalizează creația de pe dezvoltarea unei melodii, a unei armonii sau a unei teme omogene și o refocalizează pe selectarea cât mai atentă a sursei de sampling – în cazul fragmentelor scurte, fiind vorba de note sau sunete izolate cu valoare timbrală și nu neapărat muzicală *per se* – care devine cu atât mai valoroasă cu cât este mai obscură, mai îndepărtată de uzul comun⁵¹⁰ și cu cât se apropie rezonanței interne a ideii expresive proprii a artistului.

⁵⁰⁹ Molly Sheridan, *No Progress in Foison Plagiarism Case*, New Music Box, august 2001, versiune online: <http://www.newmusicbox.org/articles/No-Progress-in-Foison-Plagiarism-Case/>.

⁵¹⁰ Vincent Tiffon, *op. cit.*, 2003, p. 50.

Scriitura de acest tip este eterogenă, fragmentată și se creează ca rezultat a unui proces de desfășurare în relief, similar celui cinematic, a succesiunii cadrelor. Scriitura prin sampling se instituie prin maniera de prezentare liberă a intenției ca proiect mai degrabă decât ca evidență actualizată a *virtuozității techne-ului*, preferându-i în schimb *virtuozitatea combinatoricii poetice*.

Spațiul virtual favorizează creativitatea prin oferta unui cadru structural preliminar a cărei actualizare depinde de intervenția auctorială de camuflaj și de experiment combinatoric mai degrabă decât de creația genuină, în sensul romantic al exploziei inspiraționale. *Urma*, ca și marcă a bazei comune, va exista în aceste creații, sprijinind actualizarea diferenței. Fragmentarea textuală pornind de la ideea că orice temă sau motiv muzical sunt doar momente ierarhizate de autor într-o ordine capabilă de a înlesni înțelegerea sau, în cazul muzicii, plăcerea estetică, devine în cazul hipertextului o asumare eteroclită și multivalentă, asigurând o continuitate intensivă și nu una în mod necesar formală, prin integrarea diverselor fragmente și dislocări nonlineare într-o *varietate a scriiturilor*, receptate la nivel cartografic. Termenul de *parcurs*, propus de Michel de Certeau regrupează aceste fenomene de încorporare, pe baza unei interpretări prin care spațiul amorf este delimitat ca loc practicabil – o hartă – oferind posibilități de derivare, de improvizație, de deghizare și însușire a datelor deja furnizate⁵¹¹. *Scriitura trans-idiomatică a copiei digitale* se caracterizează prin *tematism intersersiv* (Réti), *intertextualism/ intermuzicalitate* și *trans-alfabetizare*.

Tematismul intersersiv derivă din ceea ce Rudolph Réti identifică drept dorință a compozitorului de a atinge “omogenitatea esenței interne în același timp cu varietatea aparenței exterioare. De aceea, el schimbă suprafețele, dar menține substanța formelor”⁵¹².

Fără a oferi credit axiologic acestei practici, Réti susține în alt pasaj că o operă convingătoare nu poate fi produsă prin alipirea artificială a unei porțiuni dintr-o lucrare la structura alteia⁵¹³.

Samplerele și secvențializatoarele digitale oferite de aplicații software precum Fruity Loops, Cubase Steinberg, Propellerhead Reason

⁵¹¹ Olivier Mongin, *Michel de Certeau à la limite entre dehors et dedans*, în vol. “Les territoires des philosophes”, La Découverte, Paris, 2009, p. 46.

⁵¹² Rudolph Réti, *The thematic process in music*, Faber and Faber Limited, London, 1961, p. 13.

⁵¹³ *ibidem*, p. 345.

integrează în circuitul lor opțiuni de transpoziție automată a gamei, a registrului, a tempo-ului astfel încât se poate realiza o ajustare intersivă a unui fragment în parametri perfect corespondenți exigențelor impuse de noua construcție muzicală.

Intersivia este o tehnică palindromatică de schimbare a unei teme sau a unei melodii prin rearanjarea raporturilor dintre intervale⁵¹⁴. De exemplu, simpla editare prin opțiunea de *reverse*⁵¹⁵ și alterare de înălțime a unei teme poate crea intersivia. În *Eyes Wide Shut*, filmul lui Stanley Kubrick, putem auzi în celebra scenă a balului mascat o liturghie românească redată de la coadă la cap și alterată digital la nivelul frecvenței vocale, peste care se suprapun câteva armonii sumbre⁵¹⁶.

De la simpla inversare a notelor constitutive ale unui acord și plasarea lor într-un tempo diferit la distorsiunea unor întregi fragmente și chiar compoziții integrale, practicile intersive au ocupat un loc dominant în creația muzicală a ultimelor decenii. Cu toate că inteligența umană are abilitatea de a reintegra gestaltic și a reordona la nivel mental datele procesate chiar în forme modificate și permutate, recognoscibilitatea unui pasaj manipulat palindromatic sau prin alterarea parametrilor de frecvență sau timbralitate este adesea extrem de dificilă, chiar și pentru urechea antrenată a profesioniștilor.

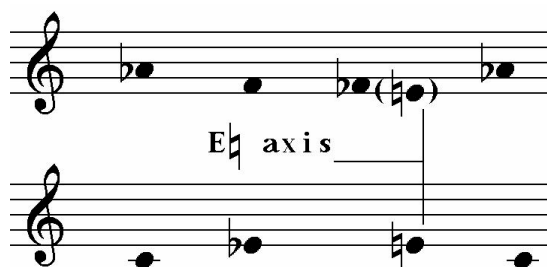


Figura 16. Reflecție tonală în mișcări paralele intersive, identificate de Rudolf Réti în sonata “Patetica” de Ludwig van Beethoven⁵¹⁷

⁵¹⁴ *ibidem*, p. 71.

⁵¹⁵ Procedeu de editare audio prin activarea reversă a materialului, de la sfârșit către început.

⁵¹⁶ Jocelyn Pook, *Masked ball*, 1999, *Eyes Wide Shut* OST, sursa: <http://www.jocelyn-pook.com/>.

⁵¹⁷ Rudolph Réti, *op. cit.*, 1961, p. 69.

Tematismul interspersiv are repercursiuni asupra încărcăturii emoționale a lucrărilor muzicale create prin arta sampling-ului, pentru că, după cum observă Frank Owens:

“există ceva ciudat de indecent în această muzică, în felul în care refuză gratificarea amânată pe care se bazează pop-ul tradițional - mă refer aici la piesele pop ca structuri narative create pentru a atinge maximul de intensitate la centru, la refren, ca preludii extinse care conduc la climax. În schimb, ceea ce primim este o muzică alcătuită ca o înșiruire de climaxuri, ca un film făcut integral din urmărituri de mașini și clădiri care explodează”⁵¹⁸.

În muzica electronică, partitura poate lipsi cu desăvârșire sau poate fi concepută ulterior creației înregistrate. În cazul improvizației sau al muzicii aleatorii, de pildă, suportul textului pornește de la o altă *urmă* deridează decât cea germinatoare a creației intențional-savante. Chiar și în cazul acesteia însă, opera muzicală nu este un text închis, ci unul descifrabil doar în măsura corelării sale cu alte texte, fiind mai degrabă un mediator în stabilirea lanțului care îl diferențiază de alte evenimente, stări, sensuri, valori. Muzica funcționează inerent ca și vehicul al intertextualismului, fiind ceva ce există ca manifestare pură a *diferanței*, evident atât la nivelul amânării temporale cât și la cel al spațializării semnificate intensiv prin asociere. În concluzie, putem spune că referința a intertextualității/intermuzicalității surprinde opera muzicală nu atât ca obiect în sine, ci “ca pe o situație compozită, creată prin conjuncția mai multor elemente”⁵¹⁹.

După Misko Suvakovic, există trei posibile sensuri ale intermuzicalității:

- a) relația dintre textele extramuzicale (lingvistice) și cele muzicale;
- b) relația dintre un text muzical și muzica asumată ca fenomen cultural-istoric;
- c) schimburile, referințele, (de)plasările, intersecțiile între două sau mai multe texte muzicale⁵²⁰.

Astfel, fiecare text este relaționat automat cu o multiplicitate de nivele, în care regăsim, adesea camuflate material, dar prezente istoric, urme generative: “[textul] este un spațiu multidimensional în care o

⁵¹⁸ Tony Mitchell, *Performance and the Postmodern in Pop Music*, Theatre Journal, The Johns Hopkins University Press Vol. 41, No. 3/1989, p. 275.

⁵¹⁹ Eero Tarasti, *Signs of Music*, Mouton de Gruyter, Amsterdam, 2002, p. 70.

⁵²⁰ Misko Suvakovic, *Epistemology of Art*, Belgrade, 2008, online: [http://www.tkh-generator.net/files/casopis/ !!!%20epistemologija%20mala.pdf](http://www.tkh-generator.net/files/casopis/!!!%20epistemologija%20mala.pdf), p. 36.

varietate de scrieri, nici una originală, se amestecă și infuzează. Textul este un țesut generat de nenumărate centre culturale”,⁵²¹.

Chiar și a așa, obiectul muzical propriu-zis nu poate fi perceput numai din aceste unghiuri restrictive, cu atât mai mult cu cât față de muzicianul tradițional, muzicianul digital se focalizează pe o expresie neapărat scrisă, ci pe cea performativă. Instrumentarul muzical operaționalizat prin sampling se circumscrie noțiunii de “transalfabetizare”,⁵²² și de aproximare expresivă, în acord cu funcțiile utilitare implicate într-o creație specifică. De pildă, notația clasică devine inutilă în indicațiile scrise ale modulării frecvențiale ale microsunetelor, fiind înlocuite de grafice specializate, de ceea ce am numit *iconuri diagramatice* reprezentând undele sonore. Semnificația este la rândul ei ambiguizată, pentru că diferența însăși funcționează ca pilon interpretativ și, după cum emfazează Vincent Tiffon, determină distincția între *bricoleur-ul amator*, lipsit de viziune și naiv, care încurajează polivalența, ambiguitatea, echivalențele reprezentative, pseudoidentificările, migrația sensului, concurând astfel la manifestarea perpetuă a diferanț ei și *bricoleur-ul savant*⁵²³, posesor al anumitor cunoștințe muzicale, care elevează sampling-ul la rangul de *techno-poiesis*.

John Oswald a creat termenul de “plunderphonics” în esul său *Plunderphonics sau pirateria audio ca și prerogativă compozițională*, urmând ca ulterior acesta să fie aplicat ca etichetă la orice manifestare sonoră concepută din elemente preexistente, extrase din alte compoziții înregistrate și disponibile pe piață. Rezultatul era un colaj bazat pe ceea ce Steven Feld denumea *schismogeneza*⁵²⁴, ca replică la *schizofonia* lui R. Murray Schafer, pentru a ilustra recombinarea și recontextualizarea sunetelor decupate din sursa lor primară în vederea montajului și a mixajului⁵²⁵.

⁵²¹ Roland Barthes, *op. cit.*, 1969, p. 4.

⁵²² Transalfabetizarea (*transliteracy*) presupune scrierea sau imprimarea unui semn prin utilizarea altui semn corespondent, cel mai apropiat ca sens, dar aparținând altui alfabet, după Andrew Huggill, *The digital musician*, Routledge, UK, 2008, p. 117.

⁵²³ Vincent Tiffon, *op. cit.*, 2003, p. 8.

⁵²⁴ Steven Feld, *From Schizophonia to Schismogenesis*, în vol. “Music Grooves”, Charles Keil & Steven Feld (eds.), University of Chicago Press, 1994, pp. 265-271.

⁵²⁵ “Travaliul de a monta constă în dispunerea unor fragmente în succesiune temporală sincronizată, verticală sau orizontală și cel de a mixa constă în echilibrarea diferitelor evenimente sonore înregistrate simultan”, Vincent Tiffon, *op. cit.*, 2003, p. 7.

Colajul este o formă de scriitură modernist-avangardistă, predecesoare sampling-ului, care a fost larg folosit în muzica concretă, ca manifest al liberalizării artistice dincolo de orice normă comercială. Stockhausen a creat *Hymnen* ca un colaj produs din diverse imnuri statale manipulate electro-acustic, o inițiativă reluată, printre alții, de proiectul sloven de muzică industrială Laibach pe albumul *Volk* (2006). A treia mișcare din *Sinfonia* lui Luciano Berio este integral concepută din citate ale altor compozitori și scriitori. Alfred Schnittke și Mauricio Kagel au fost maștri ai valorificării citatelor altor compozitori în lucrări proprii. Bela Bartok și Charles Ives au scris câteva din cele mai frumoase creații ale lor, valorificând teme și motive folclorice, adaptându-le și aranjându-le pentru orchestră. Compozitorul italian Ferruccio Busoni a folosit în *An die Jugend*, o suită pentru pian, un preludiu și o fugă de Bach juxtapuse⁵²⁶. Bernd Alois Zimmermann în *Musique pour les soupers du Roi Ubu* (1966) și Francis Dhomont în *Frankestein Symphony* (1997) au impus practica în zona de maximă rigoare a expresiei academice contemporane, deschizând calea unor exponenți mai recenți, John Wall, Christian Marclay și Christopher Bailey. Plunderfonia a fost larg explorată și în manifestările muzicii de circulație pop: de la *xenocroniile*⁵²⁷ lui Frank Zappa la albumul *Bricolage*⁵²⁸ al lui Amon Tobin, de la colajele Negativland sau Art of Noise, în anii 80, la genul hip-hop – Public Enemy, Wu-Tang Clan, Bushido etc.– bazat aproape exclusiv pe aceste tehnici.

În muzica de avangardă, în manifestele unei mișcări precum Fluxus, utilizarea colajului era practic o regulă. Pentru Nam June-Paik, sampling-ul nu este doar o virtualizare ucronică a mimesis-ului istoric, ci un accesoriu de ornamentare estetică produs din mixarea unor informații radiofonice, previziuni meteorologice, *boogie-woogie*, zgomote acvatice, urbane și industriale într-un deziderat de revalorizare a artei dadaiste,

⁵²⁶ Ferruccio Busoni, *An die Jugend*, 1909, partitură completă: [http://imslp.org/wiki/An_die_Jugend_\(Busoni,_Ferruccio\)](http://imslp.org/wiki/An_die_Jugend_(Busoni,_Ferruccio)).

⁵²⁷ *Xenocronia* este o tehnică muzicală de studio dezvoltată la începutul anilor 60 de Frank Zappa. Aceasta este executată prin extragerea unui solo de chitară sau oricărui alt fragment muzical din contextul original și plasarea lui într-un cântec complet diferit, pentru a crea un efect neașteptat, dar seducător: <http://en.wikipedia.org/wiki/Xenochrony>.

⁵²⁸ Amon Tobin, *Bricolage*, NinjaTune, UK, 1997.

fuzionate, după artistul coreean, prin relațiile de *input-output* asumate analog modelului spiritual al karmei⁵²⁹.

În baza dezideratului de a crea o muzică pentru toate simțurile și toate locurile, pseudo-naturalizarea a generat o pandemie a ubicuității în sensul menționat de Negroponte, făcând posibilă prin sinteză sonoră acel “*orice, oricând, oriunde*”⁵³⁰, aplicațiile de montaj, mixare, procesare și editare audio fiind stocate pe suporturi digitale diverse, începând cu PC-urile, cu laptopurile și mai recent, cu iPad-urile și aplicațiile de tip Android.

5.4. Netocrația și heterarhia, forme ale organizării tehnoculturii post și digimoderne

Asumarea culturii ca sursă de profit este descrisă încă din epoca lui Nietzsche, care reliefa sugestiv profilul comerciantului de bunuri simbolice: “[neguțătorul] se informează de cerere și ofertă, se interesează de tot ceea ce se creează, înainte de a stabili pentru sine valoarea unui lucru”⁵³¹.

Vulnerabilizarea autorității instanțelor instituționale descrise de Arthur Danto a creat moartea audienței omogene chiar și în cultura de masă, unde exigențele ascultătorului comun au crescut gradual pe fondul accesului la informație și au creat o posibilă rampă de maximizare a șanselor de dezvoltare a simțului critic și evaluativ. În consecință, sfârșitul secolului trecut a delimitat o nouă eră a exigențelor estetice, ca și corolar la regimul postmodern, unde pluralismul stilistic a dominat întreaga dinamică creativă muzicală. Ca urmare, spațiul axiologic al valorizării devine un teren hibrid, segmentat de trei perspective majore: *a creatorilor* care propun anumite direcții și tendințe, *a receptorilor* care le pot accepta sau nu și *a comercianților* și intermediarilor instituționali sau neinstituționali, precum mass-media independentă, care le filtrează.

În funcție de dominanța acestora propunem două alternative ale organizării posibile a societății consumeriste digimoderne: *netocrația* și *heterarhia*.

⁵²⁹ Nam June-Paik, *Cybernated Art Manifesto*, în “Art for 25 million people: bon jour, mr Orwell!”, Daad Galerie, Berlin, 1984, p. 41, online: <http://artelectronicmedia.com/document/cybernated-art>.

⁵³⁰ Nicholas Negroponte, *op. cit.*, 1995, p. 174.

⁵³¹ Friedrich Nietzsche, *Pensée fondamentale d'une culture de commerçants*, Aurore 175, Gallimard, Paris, 1991, p. 137.

Netocrația este o clasă socială de elită, specifică erei informaționale, constituită din cei care conduc și controlează rețelele interactive de pe Internet⁵³². Alexander Bard și Jan Soderqvist observă că, în locul proletariatului, se instituie *consumtariatul*, alcătuit din subclasele sociale controlate prin aderența voluntară la mijloacele de comunicare și expresie oferite de rețelele informaționale ale Internetului. Netocrația se instituie ca resursă a eliberării controlate, ca instanță prescriptivă a normelor hedonice, peste care se așterne subversiv amenințarea cercului vicios al *distrucției prin distracție*: o dată obișnuit cu noile canale de expresie și comunicare, consumatorul va dezvolta o dependență față de ele, va dori mai mult și își va alimenta adicția pe cât este posibil, iar când nu va mai fi disponibilă sursa, el va regresa la stadiul unei nostalgii și frustrări autodistructive, cauzate de amintirea și imposibilitatea reactivării a ceea ce a fost.

Netocrația funcționează ca avangardă socio-culturală și politică a celor care distribuie și gardează ansamblul instrumentarului tehnologic inovator în rândurile populației. Este o *inteligenție* a erei informaționale, o aristocrație care mizează pe tehnologie ca avatar fundamental al puterii. Stimularea gnoseologică intensă a erei informaționale funcționează faustic deopotrivă ca limită și ca avantaj al dezvoltării personale și orice impuls care declanșează, conștient sau inconștient, *teama*, va putea fi folosit ca mijloc de control. Individul însuși îl investește ca atare și acceptă însinuarea invazivă, utilitară și terapeutică, a tehnologiei cu entuziasmul caracteristic fazei infantile a unei culturi. Potențialul devine astfel actualizat, realul este absorbit de la o distanță minimă și devine hiper-real, funcționând ca o formă de stocare a datelor existenței, o agendă sau o arhivă uriașă care cuprinde întregul plan ontic al omului. Acest proces poate fi descris dintr-o dublă perspectivă: a celui care face imersiunea și a celui care observă. Netocrația face parte din ultima categorie, iar proletariatul digital, *consumtariatul*, contribuie inherent la întreținerea ei. Deși Internetul a fost creat cu intenția de a fi dincolo de controlul indivizilor, corporațiilor sau guvernelor, proiecte legislative recente precum ACTA⁵³³ sau SOPA⁵³⁴ evidențiază interesele

⁵³² Alexander Bard, Jan Soderqvist, *Netocrația: noua elită a puterii și viața de după capitalism*, Editura Publică, București, 2010, p. 4.

⁵³³ *Anti-Counterfeiting Trade Agreement* (ACTA) este un tratat multinațional propus cu scopul de a stabili standarde internaționale pentru protecția drepturilor intelectuale. ACTA include și combaterea pirateriei pe Internet și a difuzării ilegale a produselor culturale: <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/10/1504&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en>.

netocratice de a controla și de a limita difuzarea liberă, nerestrictivă a bunurilor culturale.

Într-un regim netocratic, accentul nu se mai pune pe controlul și cenzura producției, ci pe controlul asupra consumului⁵³⁵, declanșându-se ca reacție la lupta industriei mass-media pentru supremația focalizării atenției și eliminarea plictisului cu orice mijloace. Dacă se plictisesc, oamenii se îndreaptă instinctual spre a consuma altceva, iar menirea netocrației este tocmai aceea de a monitoriza și a controla dinamica atenției consumtariatului.

Pentru Bard și Soderqvist, netocrația presupune autentificarea trans-individuării, însă într-o manieră escatonică, care marchează *finalul individului* și atestarea *dividualității* ca tranzit dinamic inclus sub auspiciile schizoide ale postmodernității⁵³⁶.

Heterarhia este, în mod diametral opus, o utopie a omogenizării, un fel de comunism informațional, unde toți participanții cooperează și contribuie sinergic pentru a asigura echilibrul întregului sistem, deopotrivă ca ansamblu și pe component. Heterarhia ar putea fi descrisă ca rezistență anti-ierarhică, infoanarhistă, organizată conform termenului de *neo-tribalism* propus de sociologul francez Michel Maffesoli⁵³⁷. Formele de organizare heterarhică propun infrastructuri codate de tipul WikiLeaks care lejerizează vehicularea sensului, fiind totodată ferite de intervenția represivă a sistemelor netocrate de control și cenzură. Heterarhiile virtuale reprezintă structuri de rețele dispuse rizomatic, care, spre deosebire de structurile ierarhice de tip arborescent, se manifestă deschis, facilitând interconectivitatea fără a necesita permisiunea unui nod intermediar. Heterarhia poate include subsisteme ierarhice, se poate desfășura paralel cu acestea, într-o evoluție orizontală interpolată cu una verticală, creând iluzia interșanjabilității în spațiul intermediar, heterotopic, al hibridizării.

⁵³⁴ *Stop Online Piracy Acts* (SOPA) este, alături de ACTA, un proiect legislativ American destinat stopării pirateriei online prin supravegherea și cenzura accesului pe site-uri de descărcare ilegală de bunuri culturale: <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c112:H.R.3261>.

⁵³⁵ Alexander Bard, Jan Soderqvist, *op. cit.*, 2010, p. 38.

⁵³⁶ *ibidem*, pp. 40-84.

⁵³⁷ Michel Maffesoli, *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*, Sage Publishing House, London, 1996, p. 8.

Internetul se fundamentează în principal ca o formă heterarhică a culturii contributive (Bernard Stiegler)⁵³⁸ și a culturii tehnologiilor sinelui (Michel Foucault)⁵³⁹, destinate să autoregleze subiectiv, conform unei etici individuale, practicile și strategiile creative circumscrise interacțiunii dintre diferitele forme de media, dintre om și mașină, dintre cod și limbaj inteligibil, dintre individuire și trans-individuire, substituind tensiunea dialectic-opozitorie cu o relație non-represivă ce înlănțuie efectul de cauză prin depășirea și integrarea aspectelor care, potrivit lui Friedrich Kittler, aparțin hiatusului epistemic apărut între “esență și aparență, materie și informație, real și simbolic”⁵⁴⁰.

Propunem, în continuare, enunțarea câtorva maniere prin care dimensiunea digimodernă heterarhic-contributivă modelează producția vizibilă și invers:

– *Accentul pe cantitate în defavoarea calității*: principiile heterarhice stimulează productivitatea nediscriminativ, urmărind principiul menținerii atenției prin persistența stimulului. Astfel, dacă un artist dorește să devină vizibil, el trebuie să aplice așa numitele “tactici de gherilă”, reprezentând o serie de metode de asalt al câmpului populat de receptorii potențial interesați. Situația muzicianului digital rămâne o dilemă bivalentă, pentru că o dată cu oportunitățile de expresie și de publicare care au devenit mai accesibile ca oricând, competitivitatea este ridicată, explozia de producție muzicală în inflație fiind confruntată cu o dureroasă stare de confuzie axiologică, separând publicul în două extreme: fie cei dedicați, care explorează minuțios spectrul ofrandelor artistice și descoperă o varietate de forme expresive, fie cei care abordează superficial ofertele artistice și se raportează la muzica nouă cu indiferență. Totodată, multiplicarea platformelor digitale permite o productivitate dirijată sub imperativul *actualizării continue*, situație care schimbă fundamental relația artistului cu opera sa și, a posteriori, cu sine însuși.

⁵³⁸ Bernard Stiegler, *Manifesto*, 2010, online: <http://arsindustrialis.org/manifesto-2010>.

⁵³⁹ Michel Foucault, *Governmentality*, în Graham Burchell, Colin Gordon and Peter Miller (eds.), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*, University of Chicago Press, 1991, pp. 87-104.

⁵⁴⁰ Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, California, 1999, p. 16.

– *Trolling-ul* presupune utilizarea oricăror mijloace digitale de promovare– forum-uri, site-uri de socializare, fan-cluburi ale altor artiști similari etc– cu scopul de multiplica cu orice preț șansele vizibilității și atenției receptorilor potențiali prin inserții deviate de la normele dialogului convențional.

– *Orientare către expresia de sinteză* este preferată celei *super specifice*, care diminuează șansele receptării, însă maximizează angajarea responsabilă a actualizării. Generalizarea parametrilor discursului, derivată din dorința de a fi pe placul unei platforme cât mai largi de receptori, diluează considerabil profunzimea și autenticitatea sa.

– *Miza pe autovalorizare și parada capitalului personal*: apar ca forme de susținere a punctelor formulate anterior. Digimodernismul creează prin starea de transă specifică o goană perpetuă după plăcere și reflectare narcisiacă, ceea ce declanșează circular o reacție represivă care destruc-turează organizarea sistemică. Dacă în mod ideal, cultura contributiv-heterarhică ar funcționa conform previziunii lui Dekel, Prince și Beaver, potrivit cărora “în viitor, dacă șansa va fi oferită, cumpărătorii vor dori să își managerieze singuri produsele și să achiziționeze artefacte individualizate, în principal datorită schimbării condiției de la *recipienți pasivi* ai bunurilor și serviciilor la *assembleuri proactivi* de semne și simboluri”⁵⁴¹, atunci supremația coercitivă a netocraților va fi puternic diminuată.

În mod practic, atât tendințele netocratice, ca apanaj specific sferelor puterii și elitelor financiare, cât și cele heterarhice, specifice micilor întreprinzători, mecenatului clasei de mijloc și artiștilor cu o valoare a prestigiului scăzută sau medie coexistă în societatea actuală.

5.5. Doctrina Creative Commons și apropierea capitalului ca infoanarhism hypo și cryptomnematic

Societatea post-capitalistă, scindată între impulsul de control societal al netocrației și tendința heterarhică a dinamizării informaționale către nobilul *telos* al dezlimitării accesului la cunoaștere, provoacă apariția unor întrebări, care se reflectă inerent și asupra câmpului creației muzicale. Dintre ele, enunțăm câteva:

– Cum pot artiștii să își facă munca cunoscută, fără a renunța la dreptul firesc al recompensării?

⁵⁴¹ Ofer Dekel, Christopher Prince, Graham Beaver, *Changing Orientation of Marketing: emerging post-modern perspective*, Wiley InterScience, London, 2007, pp. 253-254.

– Cum se poate optimiza distribuția muzicii în categorii specifice, excluzând însă omogenizarea supracategorială a site-urilor de tipul Napster, iTunes, Amazon, Rhapsody care o preschimbă mai degrabă în serviciu social decât în produs?

– Cum pot ascultătorii să selecteze ceea ce e cu adevărat valoros din explozia miriadelor de înregistrări cu care site-urile specializate asaltează piața online?

Toate aceste dileme apar ca și urmări inerente celor două tendințe extreme, orientarea nediscriminativă spre profit prin codificarea, obiectivarea oricărei opere și abandonarea radicală a oricărei idei de profit în favoarea cultului expresiv *per se*.

Artiștii ignoră adesea coerciția legală, și, mai ales cei independenți, acționează în ciuda ei cu un maxim de dispreț de vreme ce, în ultimă instanță, opțiunea decelării și valorizării bunurilor culturale aparține publicului/consumtariatului, la care artistul dorește să ajungă prin simpla sa proiecție ca a(u)ctor al rețelelor rizosferice, eliminând nodurile instituționale, legale, birocratice.

Apariția periferică a așa-numitelor *tactici de gherilă* a survenit ca imperativ al subminării macrosistemice și al creării alternativelor, pe principiul - slogan formulat de Jello Biafra, vocalistul și liderul trupei punk Dead Kennedys: “Nu urâți media! Deveniți media!”⁵⁴². Manifestările activismului de gherilă se disting, după Graham Meikle⁵⁴³, în două orientări subscrise dezideratului de a cuceri câmpul public și a dezlina monopolul corporatist: *jamming-ul* cultural⁵⁴⁴ care constă în poziția antitetică, anarhistă a practicilor din cadrul industriei de masă și *media tactică* care preia aceste practici pentru a realiza dezideratul propus de Biafra și a submina sistemul pe principiul emulării alternative. Distincția între *mass-media* și *media tactică* este că aceasta nu încearcă să se infiltreze, este non-coercitivă, respectând dreptul de alegere al consumatorului, limitându-se la a propune alternative la dominanța centralizată a mass-mediei, prin pluripolarizare⁵⁴⁵.

⁵⁴² http://www.jellobiafra.org/index.php?option=com_content&view=article&id=27&Itemid=43.

⁵⁴³ Graham Meikle, *Turning Signs into Question Marks*, în “Future active: media activism and the internet”, Routledge, London, 2002, p. 86.

⁵⁴⁴ Termen propus de trupa experimentală de colaj sonor Negativland și utilizat în teoria culturală de Mark Dery în *Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs*, online: www.markdery.com.

⁵⁴⁵ Graham Meikle, *op. cit.*, 2002, p. 88.

Aceste forme de activism se înscriu în *paradigma infoanarhismului*⁵⁴⁶. Infoanarhiștii încurajează și utilizează de cele mai multe ori rețelele anonime, discrete, precum Freenet, Entropy sau I2P pentru a se proteja de atacurile legale și a-și obscuriza activitatea, traficul și IP-urile folosite pentru a vehicula informația⁵⁴⁷.

În mod direct aplicabil la doctrina Creative Commons⁵⁴⁸, tendințele de *fair use*⁵⁴⁹ și manifestările recente din ce în ce mai ample pentru democratizarea rețelei de free-sharing și non-profit reprezintă extensii practice extremizate ale acestor tactici asumate ca formă a minimei rezistențe, reamintindu-ne că nimic nu este propriu-zis al nostru, ci este un dar oferit lumii și semenilor, prin plasarea într-un domeniu al bunurilor publice din care spiritul fiecărui curios ar trebui să se hrănească fără restricții. Sampling-ul și practicile de tip “copiază-lipește” s-au fondat ca manifeste contrahegemonice pentru a forța sistemul să își recunoască limitele și să le integreze în legitimitatea drepturilor sale, cel puțin ca alternativă tolerată. Arta propagată prin doctrina Creative Commons atinge din ce în ce mai mult un statut de act caritabil plăsmuit din sentimentul de bucurie pură a creatorului. În circuitul de distribuție și recepție, ea ajunge să semene din ce în ce mai mult noțiunii de *limbaj comun*, un sistem trans-individual și trans-societal pentru că nimeni nu poate pretinde că este deținătorul unei limbi personale, revendicate de o individualitate, dar încă aflată în circuit funcțional.

Cu toate că dezideratul modern al teoriei critice valorizează obiectivitatea ca scop final al artei, impunând subtil expresia asubiectivă a subiectului, postmodernitatea orientărilor care promovează decentralizarea, abstractizarea și conceptualizarea ludică a viziunii artistice au încercat să

⁵⁴⁶Termenul a apărut pentru prima dată în TIME MAGAZINE, în iulie 2000, într-un articol intitulat “The infoanarchist”, care îl prezenta pe Ian Clarke, originatorul FreeNet: http://www.sagepub.com/upm-data/9655_022766SampleEntry.pdf, p. 9.

⁵⁴⁷*ibidem*.

⁵⁴⁸*Creative Commons* este o organizație non-profit cu sediul în Mountain View, California, destinată promovării operelor creative puse la dispoziția altora, prin acordarea libertății de a le distribui gratuit în domeniul public și de a interveni creativ și derivativ asupra lor, după <http://creativecommons.org/>.

⁵⁴⁹În SUA, doctrina *uzului drept* permite utilizarea limitată a materialelor aflate sub protecția dreptului de autor, fără a necesita dobândirea permisiunii autorului sau a celor care dețin drepturile exclusive asupra proprietății intelectuale a unui bun cultural, cf. US CODE: Title 17,107: *Limitations on exclusive rights: Fair use*, versiune online: <http://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/107>.

restituie distanța suficientă a autorului față de materialul ales. Această distanță devine posibilă prin realizarea înregistrării, ca imagine materială, conservată a operei. În consecință, realizăm că opera de artă funcționează ca *obiect al memoriei*, ca *hypomnemata*⁵⁵⁰, concept prin care înțelegem fixarea intențională a obiectului expresiei într-o fază de actualizare cristalizată a tuturor acumulărilor din care acesta rezultă. Propunem, în contrapondere cu viziunea lui Foucault, termenul de *cryptomnemata* pentru a sugera un obiect al memoriei în perpetuu flux dinamizant, care funcționează ca arhetip al memoriei colective aflată dincolo de valoarea intrinsecă a considerentelor savante – formă, stil – ca un jurnal al procesării psiho-afective a plăcerii, ca regulator supraindividual al registrului producției subiective și, totodată, pentru a se distinge clar de *hypomnemata*, prin invocarea caracterului de agent al ocultării, al camuflării urmei cu scopul utimativ de a se autoimpune ca *emergență contra-hegemonică*.

Nu doar *creatorul* este cel care acționează poietic, prin disponibilizare creativ-afectivă, ci și *receptorul-intepret*, cel care vectorizează sensul unei opere prin propria fixare afectivă mediată de rezonanță, desăvârșind astfel sensul moral al culturii și devenirea sa nomadă, prin difuzia în lanț, către alt receptor, a informației. Activarea cryptomnematică a apropierei reprezintă o tendință de a restitui spațiului nomad al rizomului fluxul continuu și nerestrictiv prin suprimarea atașamentului față de profit, autoconservându-se ca agregare a dorinței în platforma de condiționare abstractă a planului combinatoriciei diagramatice superioare. Astfel, dacă obiectivul hypomnematic este “de a face o recolecție a logos-ului fragmentar transmis prin învățare, ascultare sau citire”,⁵⁵¹ *cryptomnemata* funcționează ca principiu al amneziei intenționate a surselor sau al ocultării lor – de exemplu, prin pseudonim – pentru maximizarea nerestrictivă a fluxului dorinței și securizarea efectivă a tendințelor de intervenție contra-rizomatică și de control. Obiectele memoriei sunt transformate așadar prin tacticile de gherilă circumscrise dezideratului hacktivist în unități active de expresie a impulsului creativ. Librăriile și forum-urile care pun la dispoziția utilizatorilor prin contribuția multor a(u)ctori anonimi sau ascunși sub pseudonim o sume-denie de sunete și loop-uri deschise încorporărilor diferențiale ulterioare autentifică regimul practicilor opace ale trans-individuării prin expresie.

⁵⁵⁰ Michel Foucault, *Hypomnemata*, extras din “Interview with Michel Foucault” în Paul Rabinow, *The Foucault Reader*, Pantheon, New York, 1984, pp. 363-365.

⁵⁵¹ *ibidem*, p. 364.

De la simplul act de distribuție și recomandare digitală a unui produs cultural la deconstrucția sa postmodernă prin *decontextualizare* și *recontextualizare*, observăm existența unei veritabile *eliberări a copiei*, urmată de tentația apropierei și i pseudonaturalizării ei prin procese de contestare a valorii occidentale a proprietății și de încurajare a distribuției, modificării ei vizibile, transparente, sub protecția licenței de tip *copyleft*⁵⁵² și a celor patru tipuri de libertăți premise în cadrul său.

Libertatea 0	Permite utilizarea nerestrictivă a operei, parțial sau integral.
Libertatea 1	Permite studiul operei și încorporarea sa în diverse materiale ce au ca scop educarea, cercetarea și progresul cunoașterii.
Libertatea 2	Permite oricui să copieze și să distribuie opera.
Libertatea 3	Permite modificarea operei și distribuirea derivatelor modificate, însă doar sub același tip de licență ca originalul.

Tabelul 5. Cele patru tipuri de libertăți ale copyleft-ului⁵⁵³.

Doctrina *Creative Commons* subminează la rândul ei existența unor grupuri de hacktiviști culturali⁵⁵⁴, pentru că le anihilează însuși scopul existenței – acela de a contracara anarhic sistemul – prin radicalizarea și extremizarea poziției de libertate acordate consensual atât artiștilor cât și consumatorilor, fie pasivi, fie activi. Asistăm, cu alte cuvinte, la o subminare a sistemului global prin *constituirea unei alternative la alternativă*, menț inând față de sistemul de monopol o poziție necompromisă a minimei rezistențe, a abandonului oricărui tip de intersecție. Infoanarhismul regăsit în *Creative Commons* aparține mai degrabă *mediei tactice*, subscrise dezideratului propus de Jello Biafra, decât *jamming-ului cultural* caracterizat prin antiteză anarhică manifestă, care nu se poate sustrage intersecției cu practicile sistemului corporatist.

⁵⁵²“Copyleft este o formă de licență a unui produs care oferă fiecărei persoane care îl are în posesie permisiunea de a-l reproduce, adapta și distribui complet sau parțial, cu clauza de a păstra condițiile originalului”, după: <http://www.gnu.org/copyleft/>.

⁵⁵³Tabel realizat după <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>.

⁵⁵⁴Dacă Rețelele P2P (Soulseek, ODC etc) sau diverse alte platforme de blogging și torrente facilitează distribuția ilegală a bunurilor culturale, rețelele A2C (*artist-to-consumer*) legalizează punerea la dispoziție a produselor către consumatori cu acordul artiștilor.

Capital Comun gratuit	Capital privat	Capital Comun protejat de legea drepturilor de autor	Capital comun cu extensii derivative	Capital mixt cu valoare selectiv-simbolică
– caracterizat prin uzul de tip “copyleft” (<i>Share-Alike</i>) ⁵⁵⁵ – sursă deschisă – non-profit – public	– caracterizat prin uzul de tip “copyleft” – sursă deschisă – non-profit ⁵⁵⁶ – privat	– protejat legal prin uzul de tip “copyright” – sursă închisă: lucrările derivative sunt interzise – profit – public	– protejat legal prin uzul de tip “copyright” – sursă parțială deschisă: permite uzul drept (<i>fair-use</i>), sub o licență necomercială – profit – public	– protejat legal prin uzul de tip “copyright” – sursă unică – profit financiar-simbolic, dobândit prin licitație ⁵⁵⁷ – privat, dar partajat selectiv în funcție de profit

Tabelul 6. Tipuri de organizare a capitalului, o clasificare propusă de autor.

Marjând pe ideologia aplicaț iilor Freeware, site-uri și forum-uri precum Freesound, Free-Loops sau Acustica pun la dispoziție librării întregi de sunete și fragmente sonore preînregistrate deschise încorporărilor creative. Spre deosebire de librăriile orchestrale consacrate precum *Vienna Symphonic Libraries* sau *Garritain Personal Orchestra*,

⁵⁵⁵ Share-alike (SA) este o licență a drepturilor de autor care încurajează distribuția operelor derivative doar într-o licență identică cu cea care guvernează lucrarea originală: creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/.

⁵⁵⁶ Exemplificăm în muzică prin citarea albumului “Mark of the Beast”(1987), aparținând proiectului de art-rock progresiv sloveno-italian Devil Doll, al cărui lider, Mr. Doctor/Mario Panciera, a fost citat declarând că “acest album e o pictură, nu o lucrare grafică”(<http://www.devildoll.nl/article1.html>), pentru a justifica printarea albumului într-o singură copie, păstrată doar de liderul sus-menționat al proiectului.

⁵⁵⁷ “Music for Supermarkets”(1983) este un album aparținând faimosului pionier al muzicii electronice Jean Michel Jarre, printat într-o singură copie, urmată de distrugerea suporturilor masterizate de multiplicare ulterioară, vândut la licitație pentru 69.000 franci (10.500 euro), cf. <http://www.jeanmicheljarre.com/discography/studio/music-for-supermarkets-1983>.

produse de market revendicate de cei ce le-au creat și comercializat , acest tip de site-uri ființează exclusiv prin aportul utilizatorilor și prin consensualitatea ridicată la rang de *raison d'être* a materialului pus la dispoziție absolut gratuit. Utilizatorii sunt adesea protejați de pseudonime, iar aportul lor este deschis unui sistem extern de ratificare din partea altor utilizatori și contribuabili, pentru a încuraja producția de materiale reîncorporabile. Deși de cele mai multe ori nu știm cine a înregistrat un fragment muzical, nu știm cum s-a înregistrat, tot ceea ce identificăm cu certitudine este o încurajare generalizată către combinatorică prin disponibilizarea nerestrictivă a materialelor, într-o veritabilă apologie a registrului *hypo* și *cryptomnematic*.

Acest tip de platforme funcționează ca un uriaș muzeu dinamic, ca o arhivă globală în care eternul și imortalizabilul încadră rilor fixe, nominale devin perisabile și efemerul le substituie ca nucleu central al devenirii continue, dezlimitate. Idealul absolutului artistic este corelat cu valoarea mutabilității asumate, a nomadismului și a afirmării factotice provizorii. Astfel, emfazăm importanța crucială a distincției de *funcționalitate etică a planurilor mnemotehnologice*: cryptomnematicul nu mai este un act de transgresie criminalizabil, ci o depășire a limitei prin subminarea ei discretă, tacită și prin nuanțarea celui mai autentic sens al creației— acela de *a dăru*.

5.6. Oscilații ale sistemului contributiv de diseminare a operei muzicale digitale

Organizarea heterarhică a sistemelor de distribuire a operelor muzicale are efecte duale, pentru că poate asigura o desfășurare sinergică, cooperantă și contributivă în planul hypomnematic, dar poate institui, în aceeași măsură, o inerție a lipsei competitivității, a omogenizării prin autogratificare rapidă , ceea ce limitează explozia emergenței prin reducerea presiunii de coercitivitate superioară, liminală, generatoare de modele recursiv-evolutive în planul prim al activării ontice.

Artiști tii debutanți sau independenți consideră practica de descărcare ilegală a muzicii ca avantajoasă pentru propriile interese, pentru că, de vreme ce oferă ascultătorului șansa unei inserții prin hazard – de pildă, descărcarea unei piese necunoscute de pe net care poate stimula, în urma plăcerii estetice spontane, o achiziție fizică a suportului mediatic sau o inițiativă de a descărca legal fișierele de pe site-urile specializate pe

distribuția digitală a produselor muzicale⁵⁵⁸. Polarizarea ierarhică, cu implicite consecințe asupra registrului axiologic al operelor de artă, este declanșată de intervenția prin care sistemul netocrat își impune, pentru a manipula consumtariatul, propria *saliență electivă*, care constă în optimizarea parametrilor de existență online – vizibilitate crescută, SEO, oferte premium cu diverse tipuri de privilegii, grade de promovabilitate mai ridicate etc – pentru utilizatorii care plătesc anumite polițe sau pentru cei care reprezintă financiar, social-simbolic sau ideologic reputația site-ului la nivel înalt⁵⁵⁹.

Sadie A. Stafford citează un studiu relevant efectuat de patru profesori americani⁵⁶⁰ prin care se sugerează ipoteza existenței ei unei mari inversiuni în industria muzicală generată de fenomenul de transmitere A2C (*artist-to-consumer*) și P2P (*peer-to-peer*) a produselor muzicale. Ipoteza formulată a fost că, artiștilor consacrați, diseminarea gratuită a albumelor le va dilua vânzările fizice ale CD-urilor și popularitatea și că, dimpotrivă, va oferi șansa artiștilor independenți de a penetra în topurile și zonele mainstream ale muzicii. Rezultatele obținute în urma studiului au infirmat însă această ipoteză, indicând de fapt că transmiterea bunurilor digitale pe rețele digitale, în mod legal sau nu, nu afectează în fapt vânzările reale ale CD-urilor trupelor consacrate, însă diminuează șansele artiștilor independenți de a supraviețui, având în vedere scăderea drastică a vânzărilor din ultimii ani. Ca urmare, numeroase case de discuri independente se dizolvă sau desfășoară un efort liminal de a supraviețui pe piața muzicală cu vânzări minime, dar cu parteneriate diverse cu site-uri, forum-uri și chiar cu grupuri de promovare piratată a fișierelor digitale ale unui CD pentru a căuta popularizarea.

Studiul efectuat de Gopal and Battacharjee în 2006 a indicat că persoanele cu o predispoziție etică puternică tind să fie rezervate în ceea

⁵⁵⁸ Sadie A. Stafford, *Music in Digital Age: the emergence of digital music and its repercussions on music industry*, *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, vol.1, no.2, North Carolina, 2010, online: <http://www.elon.edu/docs/e-web/academics/communications/research/vol1no2/09StaffordEJFall10.pdf>, p. 115.

⁵⁵⁹ Așa numitele politici de *endorsement*, întâlnite în lumea muzicală, presupun acordarea unor anumite privilegii de a folosi în studiouri și concerte echipamente și instrumente de colecție oferite de diverși producători și firme recunoscute unor artiști consacrați, cu scopul promovării.

⁵⁶⁰ Sadie A. Stafford, *op. cit.*, 2010, p. 113, apud Gopal, Lertwachara, Marsden și Telang, *The effects of digital sharing technologies on musical markets*, Management Science, 2007.

ce privește obținerea ilegală a unui bun muzical, iar criteriul cel mai puternic de evaluare axiologică rezidă în loialitatea și devoțiunea afectivă a ascultătorilor, în raport proporțional cu suma de bani dispuși să o cheltuiască, pentru a sprijini un artist⁵⁶¹. Ca urmare, singura misiune validă a caselor de discuri, a canalelor de distribuție profesioniste este să încerce să facă actul de cumpărare a unui CD mai accesibil decât cel de descărcare ilegală de pe Internet, ceea ce pare într-adevăr o misiune imposibilă.

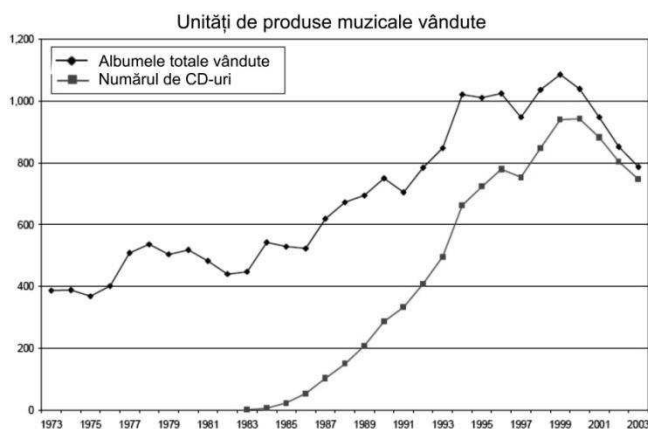


Figura 17. Grafic indicând scăderea vânzărilor muzicii pe CD-uri
(după E.S. Boorstin⁵⁶²).

Dacă în trecut muzica nu putea deveni consumabilă decât prin atașare la un produs fizic, astăzi prezența benzilor magnetice, a discurilor de vinil, a casetelor și chiar a CD-urilor devine aproape inutilă. Naturalizarea modurilor de transmitere imaterială a produselor muzicale determină o minimalizare a costurilor de producție, dar și o lipsă proporțională de profit, care nu poate sfârși decât prin autoactivarea organelor de control ale piramidei netocrate. Demasificarea mass-mediei și răspândirea *podcast*-urilor, formatelor mp3, achiziționarea muzicii în principal de pe site-uri de tipul iTunes, Napster, Rhapsody etc., conduc la

⁵⁶¹ Sadie A. Stafford, *op. cit.*, 2010, p. 114, apud Ram Gopal & Sudip Battacharjee, *Do artists benefit from online music sharing*, The Journal of Business, 65/2, 2006.

⁵⁶² Eric S. Boorstin, *Music Sales in The Age of File Sharing*, Princeton University PhD Thesis, online: <http://www.cs.princeton.edu/~felten/boorstin-thesis.pdf>, p. 18.

ceea ce Bernard Stiegler denumește “*new age-ul anamnezei*”⁵⁶³, reprezentat de imperativul trans-individuării prin racordarea contributivă interdependentă la tehnologiile digitale.

Pentru realizarea efectivă a acesteia, site-urilor cu profil exclusiv muzical li se adaugă site-urile sociale, ca și ramificare conexă a circuitului de diseminare a informației la nivelul procesului pe care îl vom numi *difuzie a capitalului individual*, deoarece atât ascultătorii cât și creatorii se interpoalează dinamic în procese de susținere reciprocă condiționată. Tensiunea dintre nevoia de a răspunde unui gust estetic prestabilit și nevoia de a izbucni transgresiv pentru a reforma limitele iterative ale circularității sistemului de emiter-recepție marchează destinul artistului digital, consolidându-l drept o individualitate cu rol suprasistemic, o *trans-individualitate*. În esență, o colectivitate de artiști, o formație muzicală, o casă de discuri, o recomandare critică, axiologică sau estetică au același rol: de reglare supraindividuală, cu scopul de a orienta gusturile cumpărătorului și a stimula valorizarea comercială a produsului. Preluând modelul, digi-artistul mileniului al III-lea acumulează toate mijloacele necesare – capital personal, capital simbolic, capital monetar etc – pentru a se autoautentifica estetic, axiologic și social⁵⁶⁴. Site-urile de socializare joacă un rol din ce în ce mai mare de stabilire a reputației unui artist și succesul acestora nu se mai judecă după numărul vânzărilor, ci derivă preponderent din abilitatea artistului de a controla el însuși strategiile de distribuire și nișele de consum adecvate scopului său: “s-a redus proprietatea drepturilor asupra unui material muzical din partea caselor de discuri și s-a intensificat cea a artistului însuși”⁵⁶⁵. Pentru muzicianul digital, fie că e amator, fie că e profesionist, platformele site-urilor de socializare oferă o rampă funcțională de testare a validității muzicale într-un dialog dinamic cu fanii deja existenți și cu potențialii ascultători pe care îi poate aduna activ în funcție de preferințe, interese similare etc. Pandemia digitală funcționează heterarhic și conectiv, astfel încât nu doar artiștii pot acționa individual pentru promovarea muncii lor, ci și fanii, prin opțiuni de activare a conținutului generat – *embedding*, *in-blogging* sau crearea unor pagini web speciale – creând *rețele-în-rețele* cu

⁵⁶³ Bernard Stiegler, *Hypomnesis and Anamnesis: Plato as the first thinker of proletarianisation*, versiune online: <http://arsindustrialis.org/anamnesis-and-hypomnesis>.

⁵⁶⁴ Sadie A. Stafford, *op. cit.*, 2010, p. 116.

⁵⁶⁵ *ibidem*, apud Maija Halonen & Tobias Regner, “The music industry in the digital age: higher quality and a better deal for aspiring artists”, JSTOR online version, aprilie 2004.

scopul nu neapărat al profitului financiar, ci al consacării capitalului simbolic de notorietate⁵⁶⁶.

Debutul secolului al XXI-lea a coincis cu declinul vizibil al mitului superstarurilor intens mediatizate în deceniile trecute. O dată cu disoluția isteriei nouăzeciste a topurilor Billboard și a celor care împânzeau presa muzicală scrisă, s-a observat și tendința de rejecție a invaziunii prescriptive a ierarhiilor controlate de mass-media și tendința acesteia din urmă de a continua orbește manipularea comportamentului consumist al receptorilor, din ce în ce mai reorientați către scenele independente, alternative, într-o celebrare extinsă a stieglerianei *ere noi a anamnezei*. Identificăm în sprijinul acestei idei, strategiile de marketing neo-tribaliste utilizate la scală din ce în ce mai amplă: casele de discuri independente se reunesc pentru a sprijini un artist, renunță la ideea de exclusivitate a contractului și a preluării drepturilor de autor, pentru a sprijini difuzarea cât mai extinsă a lucrării muzicale în sine. Putem asuma această situație sub conceptul de *intermecenism*.

Pe principiul modelării reverse, corporațiile și megapolurile muzicale preiau stilul⁵⁶⁷ celor independente: concernuri majore s-au aliat cu site-uri de socializare pentru a crea o situație de tip *win-win* și a optima funcționalitatea industriei muzicale *mainstream*, dar înglobând și platforma independentă a zecilor de mii de artiști care folosesc site-urile ca metodă de promovare personală.

De asemenea, *net-labelurile*, colective independente de marketing și management muzical în formate strict digitale, se multiplică cu o viteză majoră, promovând, în acord cu schimbarea de paradigmă, democratizarea circuitului produsului muzical, prin oferirea unei alternative complet gratuite la tot ceea ce industria muzicală a presupus până astăzi. Absența unei înregistrări reale a unui produs, statutul său ontologic de fișier digital modifică radical percepția muzicii ca proprietate culturală. Organizații gen SOPA și PIPA au apărut pentru a stopa difuzarea ilegală a unei proprietăți intelectuale, generând un răspuns agresiv de sfidare de la contrapartea infoanarhistă a “piraților”, hackerilor, troll-ilor și tuturor adeptilor liberalizării generalizate a circulației și consumului produselor muzicale.

⁵⁶⁶ *ibidem*.

⁵⁶⁷ Sony BMG, Universal Music și Warner Music Grup au semnat un contract cu platforma de socializare MySpace, devenită acum MySpace Music:
<http://techcrunch.com/2008/04/02/myspace-to-launch-new-music-joint-venture-with-big-labels/>.

CONCLUZII.

Experimentul muzical postmodern și digimodern între vulnerabilitatea decadenței și dezlimitarea libertății

“O umanitate eliberată nu va fi nicidecum o totalitate”.
(Theodor Adorno)

Potrivit tuturor celor enunțate despre sfera muzicii post și digimoderne, fenomenele culturale asociate ei nu pot fi separate de ideea de libertate, manifestată în multiple ipostaze la nivelul practicilor creative: tehnice, estetice, sociale, etico-legale etc. Am formulat ipoteza că, în paradigma guattariană a *chaosmosului*, maniera de inserție a haosului în structurile organizate creează tensiuni pe care Gilles Deleuze le-a ridicat la rangul de nișă ontogenetică, facilitând prin procesele diferențierii emergența și evoluția sistemelor actualizate în circuitul complex al rețelelor digitale, care se încheagă în coerentul coparticipativ al imanenței. În acest context, am dedus că *spațiul hyperphysis*-ului este teritorializarea temporară a experienței intensive care mediază prin artificiu – în tripla sa ipostază: de *rizom*, *simulacru* și *icon diagramatic* – o relație cu planul metafizic al interogării, pentru revelarea aletheică, de dincolo de *eidos*, a naturii fenomenului actualizat univoc în conștiință ca și construct al realității. Emoția este un factor de aproximare a adecvării eu-lui la acest tip de construct, fiind o componentă a individuării. Trans-individuarea aparține regimului de formalizare care, deși acționează retențional, înglobând emoția, o dizolvă în cod și o automatizează hypomnematic, fără a exclude conservarea potențialului anamnetic emoțional-afectiv activabil prin încorporare intensivă.

Virtualul descris de Deleuze și Guattari sugerează *migrarea către vizibil* a tensiunilor chaosmice, erupția lor rizomatică în direcții variate și adesea contradictorii, într-un dialog permanent între organicul uman și apropierea tehnologiei ca suport protetic pentru ceea ce definește natura expresiei sale. În muzică, dimensiunea inefabilului este cu atât mai

provocatoare, cu cât suspensia organicului creează o tensiune chiar la baza nucleului de interacțiune om-mașină, existentă la nivel gnoseologic între *emoționalism*, ca manieră de colonizare intensivă a percepției sonore și *formalism*, ca spațiu matematic al organizării materiei în parametrii extensivi, simulatorii, ai realității virtuale. Disonanțele și desincronizările dintre acestea constituie, de cele mai multe ori, însăși forma estetică a discursului muzical contemporan, caracterizat de schizoidie, anarhism, alienare, sincopare existențială – simptome reunite sub conceptul de *schizospasmie* – care nu sunt altceva decât disjunctii interiorizate și modulate ulterior în metamorfozele sonore. Rădăcinile acestor disonanțe se fac simțite chiar înainte de apariția muzicii electronice, de sinteză, și a celei digitale, generate și/sau asistate de computer, în creațiile atonale post-schonbergiene și în serialismul și post-serialismul promovat de Școala de la Darmstadt, în Germania anilor '60-'70 sau de IRCAM, în Paris.

O dată cu independentizarea scenelor de producție muzicală, am evidențiat ca simptom al mutațiilor culturale tendința anarhică de a submina macrosistemul organizat de distribuție a muzicii, tendință care fundamentează în esență necesarul desăvârșirii lucrării libertății. O cunoaștere profundă a sinelui corelează cu deschiderea către dezlimitare, act pe care-l identificăm în procesul de *autodăruire a creatorului* – mai întâi sie însuși și ulterior, semenilor – asumat ca o cale de cunoaștere filosofică. Aceasta se regăsește perfect justificată de pleiada manifestărilor ultimelor decenii, marcate de viziunea postmodernă și digimodernă, ambele concurând la certitudinea că nu mai putem privi arta prin prisma a ceea ce a fost.

Pledoaria pentru libertate este, de asemenea, lesne de identificat în argumentele lucrării prin apelul la ideea statutului amatorial, de delectare, al practicilor creative, ceea ce oferă o deschidere fără constrângeri în fața procesului de experimentare, așadar un posibil plus creativ. Pasiunea se substituie nomos-ului creator, alienând arta de statutul său central, în favoarea unui nomad, ce gravitează în jurul unei existențe fundamentate pe alți piloni de rezistență. Am insistat deopotrivă pe ideea că, deși epuizarea creativă este un simptom evocat universal, observăm în epoca curentă un paradox al revrăjirii creației prin combinatorica suprafețelor, deopotrivă ucronică și diacronică: creând un limbaj babelian din punct de vedere al semnificantului, ea rămâne decodificabilă afectiv prin forța intensivă a semnificatului.

Am dorit să accentuez fenomenul prin care, la nivelul dispersiei culturale, schismogeneza structurilor deconstruite în postmodernism se acordează proporțional cu o anume înțelegere și trăire profundă a expresiei de către artistul contemporan. Această schismogeneză determină la rândul ei, prin rezonanță, răspunsuri la fel de schismatice, multivalente și ambigue de la platforma receptorilor, mascând un abis adesea de netrecut între ceea ce este propus spre a fi asumat și ceea ce rămâne, în mod concret, asumabil. Digimodernismul a instrumentat acest abis prin facilitarea tehnologică, prin rețea, prin auctorat adeseori ilegal, prin încorporarea dezideratului libertății în formalizările expresive ale protectiei experimentale, oferind alternativa mediului online pentru a explora și altceva decât limitarea frustrantă oferită de realul palpabil, al imediatului impregnat de plaga culturii utilizată ca monedă și a ego-ului definit prin capital de orice tip – material, simbolic etc. Prin arhivarea hypomnematică a rețelelor virtuale colectivizate ale capitalului cultural, s-a activat o dublă ipostază, adesea contradictorie și ca urmare vulnerabilă, a liberului arbitru: *profitul*, o consecință a condiționării prin seducție și întreținere a sa cu orice preț sau *libertatea*, manifestată ca valoare a gratificării prin explorare și autoexplorare independentă, caracterizată prin disprețul fățiș al seducției prescriptive a publicului și printr-o tendință de uzurpare a sterilității condiționării continue a reflexelor consumiste. Consumatorul digimodern, deopotrivă ratificator axiologic, funcționează autocratic într-o selecție imediată, adesea instinctuală și subconștientă a stimulilor care îi optimizează starea psiho-afectivă. El caută autogratificarea cu minim de consum intern, limitând astfel temporar circuitul explorării, ceea ce confirmă o altă ipoteză a acestei lucrări, care aserțază că din circuitul hedonic care ghidează funcționalitatea autoreplicativă a fluxului plăcerii, s-a născut specularea populară, *de mainstream*, a comportamentului ascultătorului, ceea ce a condus la degradare estetică, la decadența expresiei și a receptării față de normele epocilor pre-digitale. Să ne amintim însă de ceea ce Friedrich Nietzsche susținea în *Nașterea Tragediei*, considerând că, deși *spiritul apolinic* a dominat cultura occidentală de la Socrate încoace, romantismul german – în special prin emblematica prezență a lui Richard Wagner – are ca menire reintroducerea spiritului dionisiac, ceea ce ar echivala cu salvarea culturii europene⁵⁶⁸. La câteva decenii după, excentricul

⁵⁶⁸ Friedrich Nietzsche, *Nașterea Tragediei*, în *Opere complete*, Vol. II, Editura Hestia, Timișoara, 1998, pp. 10-70.

compozitor și pianist rus Alexander Scriabin avea să reitereze principiile wagneriene prin ideea de artă sinestezică, grandioasă, unificând sunetul, culoarea, lumina și ideea într-un complex expresiv cu profunde ancoră metafizice, încununate în secolul trecut de filosofia deleuziană, care, potrivit celor descrise în teza de doctorat, considera muzica sinonimă devenirii în sine. Putem, printr-o simplă extrapolare, asimila dionisiacul nietzschean exploziei creative a muzicienilor digitali de astăzi și hibridizări discursului lor care reunește sunetul cu vizualul, într-o alchimie sinestetică de tipul *Gesamtkunstwerk*. Iată o posibilă ipoteză care ar putea justifica demersurile unei cercetări viitoare.

Ca o rezultată a tuturor demersurilor de analiză propuse în lucrarea de față, vom interoga, retoric, dacă muzica clasică, savantă este sau nu „moartă”, sau dacă, consecutiv degradărilor ei progresive la nivel de receptare și valorizare, spiritul ei alchimizează avataruri noi, adecvate exigențelor paradigmatelor culturale, axiologice și estetice actuale. Dacă arta contemporană, literatura, arhitectura și cinema-ul seduc perpetuu și par a evolua în acord proporțional cu gusturile publicului, în cazul muzicii savante, moștenitoare *de iure* a marii culturi de odinioară, dar schizofrenic decuplată de la tradiție, lucrurile stau altfel.

Se impune, în consecință, formularea întrebării:

Este muzica, de expresie înaltă, moartă?

■ În *termeni logici*, putem conchide:

● DA, pentru că misiunea timpului prezent este de a privi deasupra paradigmei diacronice, de a o transversaliza și de a o metamorfoza, potrivit deconstrucției postmoderne care a configurat-o drept singura alternativă viabilă.

Deconstrucția se caracterizează prin amestecul, în discurs, de concepte pure, abstracte, cu metafore, miteme, speculații. Ea încearcă să radiografeze contradicțiile, întemeindu-le în infrastructură valabilă pentru orice tip de manifestare umană și transgresându-le dialectic în concluzia că nimic nu mai aparține cuiva, toată creația muzicală se întâmplă doar pentru a fi, în special ca act de autosatisfacere intelectuală și pulsională a creatorului. O asemenea atitudine aplicată poate fi regăsită în demersurile majorității creatorilor de avangardă a muzicii culte, ceea ce în mod natural, justifică declinul ei estetic actual, dacă e să ne raportăm la normele tradiționale.

Potrivit lui Lawrence Kramer:

„nu mai este un secret că muzica clasică contemporană este într-o situație problematică. Abia ce este studiată în școlile de profil, nu are prestigiul și nici popularitatea literaturii și a artelor vizuale. [...] Audiența sa tremură, încăruntă și pălește [...] în cel mai bun caz, ea se regăsește la periferia culturii înalte”⁵⁶⁹.

În contrabalans cu această situație, lejeritatea cu care seducția senzorială imediată apare ca alternativă la conceptualul de esență tare prezent în muzica „serioasă, câștigă un aliat necondiționat în publicul majoritar. Consecințele severe ale supremației muzicii „ușoare” ca și construcție emoționalistă, consonantă și rapid gratificantă au semnat declinul muzicii „grele”, savante, academic-intelectualiste.

■ În termeni ontici și fenomenologici, estetici și axiologici:

- NU, pentru că muzica clasică rămâne cea mai complexă manifestare a sunetului în cultura umană, astfel încât spectrul secolelor de tradiție va rămâne ca rezervă hypomnematică, latentă, alimentând majoritatea manifestărilor muzicale contemporane, fie că ne referim la experimentalismul savant restricționat la o nișă anemică de afini, fie la infuziile sale în spațiul culturii populare sau în subculturile underground rezidual-avangardiste. Revalorizarea perpetuă, sub forme și exploatări noi, permutarea mediului de producție de la acustic-organic la acustic-digital, coexistența stilistică și multidimensionalitatea discursurilor sonore certifică ideea postmodernă că orice tradiție a culturii înalte aflate în ipostaza de obiect al memoriei poate fi actualizată oricând prin recursul la sursa matricială. Pseudonaturalizarea, mimesis-ul cultural, techno-poiesis-ul controlat de interacțiunea digitală hibridă implică dimensiunea tradiției, devierea ei multiplicativă și replicativă, fiind în asumarea uneia din ideile centrale ale cercetării, una din manierele metafizice de autocunoaștere.

Prin urmare, metamorfozele post și digimoderne, ca premise ale diluării totalității în circuite sinergice de dezindividuire-individuire-trans-individuire, par a fi fundamentele necesare pentru ca evaluarea în termeni deschiși, aparținând unei înalte metafizici și culturi, să valorizeze multiplicitatea și implicit libertatea de expresie drept o încununare a aspirațiilor artiștilor din toate timpurile.

⁵⁶⁹ Lawrence Kramer, *Classical Music and Postmodern Knowledge*, University of California Press, Los Angeles, 1996, p. 3.

Reîntoarcerea către om, către nevoia sa de armonizare interioară, respiritualizarea și apropierea limbajelor ca resort anti-babelologic, rebalansarea raportului dintre natură și cultură – toate sunt semne clare ale imperativelor timpului prezent. În consecință, muzica și orice alt act cultural trebuie să le ia în considerare.

Putem spune că toate aceste aspirații către sinteză, care valorifică de fapt un principiu filosofic intuit de milenii încoace – puterea efectului lui Unu în multiplu – au început deja să se constituie ca o alternativă viabilă pentru o epocă viitoare, despovărată de ambivalența tensionantă a condiției artei muzicale care a început paradoxal să decadă tocmai din prea multă plenitudine.

BIBLIOGRAFIE

- Adorno, Theodor, *Philosophy of Modern Music*, Continuum International Publishing, UK, 2003.
- Agamben, Giorgio, *The coming Community*, University of Minnesota Press, 1993.
- Badiou, Alain , *Being and Event*, Continuum Intl Pub Group, London, 2007.
- Bains, Paul, *Subjectless Subjectivities*, în “A Shock to thought: expression after Deleuze and Guattari”, ed. Brian Massumi, Routledge, London/NY, 2002.
- Bard, Alexander, Soderqvist, Jan, *Netocrația: noua elită a puterii și viața de după capitalism*, Editura Publică, București, 2010.
- Baudrillard, Jean, *Xerox and Infinity*, Touchepass, Paris, 1988.
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Blackwell, Oxford, 1994.
- Beckford, James A., *The Changing Face of Religion* , Sage Publications, NY, 1992.
- Benjamin, Walter, *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Editions Shocken, New York, 1969.
- Bergson, Henri, *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris, 1990.
- Besançon, Alain, *Imaginile interzise*, Editura Humanitas, București, 2000.
- Boehmer, Konrad, *Koenig-Sound Composition-Essay*, în “Electroacoustic Music: Analytical Perspectives”, editor: Thomas Licata, Westport Greenwood, 2002.
- Bogue, Ronald, *Deleuze on music, painting and the arts*, Routledge, New York, 2003.
- Boorstin, Daniel Joseph, *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*, Scribner, New York, 1971.

- Borgmann, Albert, *Is the Internet a solution for the problems of community*, în “Community in the Digital Age: Philosophy and Practice”, Andrew Feenberg & Darin Barney (eds.), Oxford University Press, 2004.
- Bosseu, Dominique, *Révolutions musicales: la musique contemporaine depuis 1945*, Le Sycomore, Paris, 1979.
- Cadoz, Claude, *Les réalités virtuelles*, Flammarion, Paris, 1995.
- Cage, John, *Silence*, Wesleyan University Press, Middletown, 1961.
- Castoriadis, Cornelius, *L'institution imaginaire de la société*, Éditions du Seuil, Paris, 1975
- Chion, Michel, *Guide des Objets Sonores*, Buchet/Chastel, Paris, 1983.
- Connor, Steven, *Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary*, Blackwell, Oxford, 1996.
- Croteau David, Hoynes, William, *Media Society: Industries, Images and Audiences*, 3rd edition, Pine Forge Press, Thousand Oaks, 2003.
- Dahlhaus, Carl, *Aesthetics of Music*, Cambridge University Press, UK, 1982.
- Darley, Andrew, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London/NY, 2002.
- Davies, Stephen, *Kivy on Auditors' Emotions*, în Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 52, No. 2/1993.
- Dawkins, Richard, *Unweaving The Rainbow*, Penguin Editions, UK, 1988.
- De Poli, Giovanni et al., *Representations of Musical Signals*, MIT Press, Cambridge Massachusetts, 1991.
- Decarsin, François, *La musique, architecture du temps*, L'Harmattan, Paris, 2002.
- Dekel, Ofer, Prince, Christopher, Beaver, Graham, *Changing Orientation of Marketing: emerging post-modern perspective*, Wiley InterScience, London, 2007.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Mille Plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980.
- Deleuze, Gilles, *Foucault*, University of Minnesota Press, 1988.

- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, M. Seem & R. Hurley (trad.), University of Minnesota Press, 1984.
- Deleuze, Gilles, *L'actuel et le virtuel*, în vol. *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996.
- Deleuze, Gilles, *Occuper sans compter: Boulez, Proust et le temps...*, în vol. „Deux regimes de fous”, Éditions de Minuit, Paris, 2003.
- Dembski, Stephen, *The Collected Essays of Milton Babbitt* - “The composer as a Specialist”, Princeton University Press, New Jersey, 2003.
- Dennett, Daniel, *Three Kinds of Intentional Psychology*, în vol. „The Intentional Stance”, MIT Press, Cambridge, MA, 1987.
- Derrida, Jacques, *Margins of Philosophy*, University of Chicago Press, Illinois, 1982.
- Derrida, Jacques, *Positions*, The University of Chicago Press, Illinois, 1981.
- Derrida, Jacques, *Writing and Difference*, Routledge, London & New York, 1978.
- Diodato, Roberto, *Estetica del virtuale*, în vol. “Nova estetica italiana”, Centro di Studi di Estetica, Palermo, 2011.
- Dreyfus, Hubert L., *On the Internet*, Routledge, London, 2009.
- Duffel, Daniel, *Making music with samples: tips, techniques, and 600+ Ready-to-Use samples*, Backbeat, San Francisco, 2004.
- During, Élie, *Appropriations: morts del’auteur dans les musiques électroniques*, în “Sonic Process: Nouvelle Géographie de sons”, Éditions Georges Pompidou, Paris, 2002.
- Eco, Umberto, *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace & Co., Orlando, 1986.
- Evens, Aden, *The absolute sound*, în vol. “A Shock to Thought: expression after Deleuze and Guattari”, editat de Brian Massumi, Routledge, London, 2002.
- Falconer, Kenneth, *Fractal Geometry: mathematical foundations and applications*, John Wiley & Sons, UK, 2003.
- Feenberg, Andrew, *Between Reason and Experience: essays in technology and modernity*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2010.

- Feld, Steven, *From Schizophonia to Schismogenesis*, în “Music Grooves”, eds. Charles Keil & Steven Feld, University of Chicago Press, 1994.
- Feller, Rose, *Collected writings of Brian Ferneyhough*, OPA Editions, Amsterdam, 1995.
- Fioridi, Luciano, *Artificial companions and the Fourth revolution*, Journal of Metaphilosophy, 39 (4/5), 2008.
- Ford, Andrew, *Jerry Lee Lewis Plays Mozart: Composer to Composer*, Quartet Books, London, 1993.
- Foucault, Michel, *What Is an Author?*, State University Press of New York, 1987.
- Foucault, Michel, *Governmentality*, în Graham Burchell, Colin Gordon and Peter Miller (eds.), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*, University of Chicago Press, 1991.
- Foucault, Michel, *Hypomnemata*, extras din “Interview with Michel Foucault” în Paul Rabinow, *The Foucault Reader*, Pantheon, New York, 1984.
- Gendlin, Eugene T., *Experiencing and the creation of meaning. A philosophical and psychological approach to the subjective*, Free Press of Glencoe, New York, 1962.
- Ghica, Marius, *Derrida sau a gândi altfel*, Editura Paralela 45, Pitești, 2008.
- Grossberg, Lawrence, *Is there rock after punk?*, în “Critical Studies in Mass Communication”, Volume 3, Issue 1, 1986, Taylor & Francis, London, 1990.
- Guattari, Félix, *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm*, Indiana University Press, Bloomington, 1992.
- Hardt, Michael, Negri, Antonio, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.
- Hartley, Jonathan, *The Uses of Television*, Routledge, London, 1999.
- Hasty, Christopher, *The Image of Thought and Ideas of Music*, în “Sounding the Virtual”, edited by Brian Hulse and Nick Nesbitt, AshGate e-Book, Surrey, 2010.
- Hawkins, Eric, *The complete guide to Remixing: produce professional Dance-Floor hits on your home computer*, Berklee Press, Boston, 2004.

- Hayles, Katherine, *How we became posthuman*, University of Chicago Press, 1999.
- Heidegger, Martin, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, Harper & Row, New York, 1977.
- Higgins, Dick, *Statement on Intermedia*, New York, 1966, published in: Wolf Vostell (ed.), *Dé-coll/age (décollage)* no.6, Something Else Press, New York, 1967.
- Hofstadter, Douglas, *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Basic Books, UK, 1999.
- Hofstadter, Douglas R, *Fluid Concepts and Creative Analogies*, Basic Books, UK, 1996.
- Hugill, Andrew, *Origins of electronic music*, în *The Musical Times*, Cambridge University Press, vol. 112, Issue 1541/2007.
- Huron, David, *Sweet anticipation: music and the psychology of expectation*, MIT Press, Cambridge, 2006.
- Jaffe, David, *Orchestrating the Chimera—Musical Hybrids, Technology, and the Development of a 'Maximalist' Musical Style*”, în *Leonardo Music Journal*, Vol. 5, MIT Press, Cambridge, 1995.
- Jenkins, Henry, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, 2009.
- Kant, Immanuel, *Critica rațiunii pure*, Editura Științifică, București, 1969.
- Kelkel, Manfred , *Musiques des mondes. Essai sur la méta-musique*, Editions Vrin, Paris, 1987.
- Kesten, Harry, *Percolation theory for mathematicians*, Birkhauser, Berlin, 1982.
- Kittler, Friedrich, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, California, 1999.
- Kolakowski, Leszek, *Positivist philosophy: from Hume to the Vienna Circle*, Penguin Books, Harmondsworth, 1987.
- Kramer, Lawrence, *Classical Music and Postmodern Knowledge*, University of California Press, Los Angeles, 1996.
- Kramer, Jonathan, *The Nature and Origins of Musical Postmodernism*, în vol. “Postmodern Music/Postmodern

Thought”, Judy Lochhead & Joseph Aunder (eds.), Routledge, New York, 2002.

- Kramer, Jonathan, *The time of music: new meanings, new temporalities, new listening strategies*, Editions Schirmer Books, New York, 1988.
- Krauss, Rosalind E., *Grids*, în vol. „The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths”, MIT Press, Cambridge, 1986.
- Krueger, Myron, *Artificial Reality 2*, Addison-Wesley Professional, Indiana Press, 1991.
- LaBelle, Brandon, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, Continuum International Publishing Group, NY, 2006.
- Lacan, Jacques, *Séminaire XI*, Éditions du Seuil, Paris, 1973.
- Lash, Scott, *Sociology of Postmodernism*, Routledge, London, 1990.
- Latour, Bruno, *Reassembling the social*, Oxford University Press, UK, 2005.
- Laurent, Jean Pierre, *In actu – De l’expérimental dans l’art*, Les Presses du Réel, Paris, 2000.
- Lefebvre, Henri, *The Production of Space*, Blackwell, Oxford, 1991.
- Levinas, Emmanuel, *Totalitate și infinit*, Editura Polirom, Iași, 1999.
- Levitt, William, *Introduction to Heidegger's The Question Concerning Technology*, Harper & Row, NY, 1977.
- Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel*, Éditions Odile Jacob, Paris, 1995.
- Liiceanu, Gabriel, *Despre limită*, Editura Humanitas, București, 2007.
- Lopes, Dominic, *A philosophy of Computer Art*, Routledge, London/ NY, 2010.
- Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris, 1979
- Lyotard, Jean-François , *Le Postmoderne expliqué aux enfants: Correspondance 1982-1985*, Gallimard, Paris, 2005.
- Lysloff, Renee, *Musical life in Soft City*, Wesleyan University Press, 2003.

- Maffesoli, Michel, *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*, Sage Publishing House, London, 1996.
- Manning, Peter, *Electronic and Computer Music*, Oxford University Press, UK, 2004.
- Maturana, Humberto R. , Varela, Francesco J., *Autopoiesis and cognition*, Editions Kluwer, Netherlands, 1980.
- May, Tod, *Reconsidering Difference: Nancy, Derrida, Levinas and Deleuze*, Pennsylvania State University, 1997.
- McHale, Brian, *Change of Dominant from Modernist to Postmodernist Writing*, în Douwe Fokkema & Hans Bertens (eds.), *Approaching Postmodernism*, John Benjamins, Philadelphia, 1986.
- McLuhan, Marshall, McLuhan, Eric, *Laws of Media: The New Science*, Toronto University Press, Canada, 1988.
- Meikle, Graham *Turning Signs into Question Marks*, în vol. "Future active: media activism and the internet", Routledge, London, 2002.
- Meyer, Leonard, *Emotion and meaning in music*, University Of Chicago Press, 1956.
- Miereanu, Costin, *Fuit et conquete du champs musical*, Meridiens Klinck-Sieck, Paris, 1995.
- Miereanu, Costin, *Pour une forme musicale accidentée*, Inharmoniques, no.5, Paris, 1989.
- Minsky, Marvin, *Semantic Information Processing*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1968.
- Mitchell, Tony, *Performance and the Postmodern in Pop Music*, Theatre Journal, no.1/ 1989, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Mitleton–Kelly, Eve, *Ten principles of complexity and enabling infrastructures*, în „Complex systems and evolutionary perspectives on organisations: The application of complexity theory to organisations”, Pergamon, Amsterdam, 2003.
- Moles, Abraham A., *Instrumentation électronique et musiques expérimentales*, în "La Revue Musicale: Musique concrète électronique exotique", No. 244., Richard-Masse, Paris, 1959.

- Mongin, Olivier, *Michel de Certeau a la limite entre dehors et dedans*, în “Les territoires des philosophes”, La Découverte, Paris, 2009.
- Monnier, Alain, *Je consens, donc je suis*, PUF, Paris, 2007.
- Morgan, Robert, *Stockhausen's writings on music*, în The Music Quarterly 75, no.4, London, 1991.
- Moulthrop, Stuart, *You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media* Postmodern Culture – Volume 1, no.3/1991.
- Nemescu, Octavian, *Avangarda în compoziția românească*, în revista “Muzica”, no.1/2010.
- Nietzsche, Friedrich, *Pensée fondamentale d'une culture de commerçants*, Aurore 175, Gallimard, Paris, 1991.
- Nietzsche, Friedrich, *Nașterea Tragediei*, în Opere complete, Vol. II, Editura Hestia, Timișoara, 1998.
- Noel, Dominique, *Le virtuel selon Deleuze*, Intellectica, Paris, 2007/1.
- Nordau, Max, *Maladia ecolului*, Editura Dodo Press, București, 2007.
- Pachet, François, *Playing with Virtual Musicians: the Continuator in practice*, IEEE Multimedia, IRCAM, Paris, 2002.
- Pelé, Gérard, *Art, Informatique et Mimetisme*, L'Harmattan, Paris, 2002.
- Pelé, Gérard, *Inesthétiques musicales au XX-e siècle*, L'Harmattan, Paris, 2007.
- Penrose, Roger, *Shadows of the Mind*, Oxford University Press, UK, 1994.
- Pentcheva, Bissera V., *The Performative Icon*, în The Art Bulletin, Vol. 88, No. 4, publicat de College Art Association, december 2006.
- Pijnappel, John, *FLUXUS: today and yesterday*, Academy Editions, UK, 1993.
- Plack, Christopher J., *The sense of hearing*, Routledge, London/NY, 2005.
- Poschardt, Ulf, *Le Panta Rhei digital*, în vol. “Sonic Process: Nouvelle Geographie de sons”, Éditions Georges Pompidou, Paris, 2002.

- Postman, Neil, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Vintage Books, New York, 1993.
- Prigogine, Ilya, *The challenge of complexity*, în vol. "Self-organization and dissipative structures", University of Texas Press, 1982.
- Putnam, Hilary, *Representation and Reality*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1991, p. 78
- Quéau, Phillipe, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champs Vallon, Paris, 1993.
- Rațiu, Dan – Eugen, *Disputa modernism – postmodernism*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.
- Raffman, Diana, *Language, music and mind*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1993.
- Rancier, Jacques, *Métamorphoses des muses*, în "Nouvelle Géographie des Sons", Éditions de Centre Pompidou, Paris, 2002.
- Râmbu, Nicolae, *Filosofia valorilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997.
- Réti, Rudolph, *The thematic process in music*, Faber and Faber Limited, London, 1961.
- Ritzer, George, *Contemporary Sociological Theory and Its Classical Roots: The Basics*, McGraw-Hill, Editions, St. Louis, 2007.
- Roads, Curtis, *Microsound*, MIT Press, Cambridge, 2001.
- Rorty, Richard, *Contingence, ironie, solidarité*, Armand Colin, Paris, 1993.
- Rosille, Frédéric A., *Nouvelles technologies musicales et imageries mentales*, în vol. „Les Universaux en Musiques”, Publications de la Sorbonne, Paris, 1998.
- Rucker, Rudy, *Mind Tools*, Houghton Mifflin, Boston, 1987.
- Russell, Peter, *The Global Brain: The Awakening Earth in a New Century*, Floris Books, Edinburgh, 2008,
- Ryan, John, Hughes, Michael, *Breaking the Decision Chain: The Fate of Creativity in the Age of Self-Production*, în "Cybersounds", colecție editată de Michael D. Ayers, seria Digital Formations, Bruxelles, 2006.

- Scherzinger, Martin, *Enforced deterritorialization or the problem with music politics*, în vol. *Sounding the Virtual* (coord. Nick Nesbitt & Brian Hulse), Ashgate, UK, 2010.
- Schroeder, Ralph, *Rethinking Science, Technology, and Social Change*, Stanford University Press, California, 2007.
- Serres, Michel, *Atlas*, Éditions Julliard, Paris, 1994.
- Sève, Bernard, *L'altération musicale (ou ce que la musique apprend au philosophe)*, Éditions du Seuil, Paris, 2002.
- Sexton, Jamie, *Digital Music – Production, Distribution and Consumption*, în “Digital cultures – understanding New Media” , edited by Glen Creeber and Royston Martin, McGraw Hill University Press, UK, 2009.
- Simondon, Gilbert, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Éditions Jérôme Millon, Paris, 1995.
- Simondon, Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1989.
- Sokal, Alain, Bricmont, Jean, *Impostures intellectuelles*, Éditions Odile Jacob, Paris, 1997.
- Spengler, Oswald, *Declinul Occidentului*, Editura Beladi, Craiova, 1996.
- Stiegler, Bernard, *Technics and Time*, Stanford University Press, California, 2008.
- Subotnik, Rose, *The challenge of contemporary music*, University of Minnesota Press, 1991.
- Tarasti, Eero, *Signs of Music*, Mouton de Gruyter, Amsterdam, 2002.
- Toffler, Alvin, *Future Shock*, Bantam Books, New York, 1970.
- Vattimo, Gianni, *The Adventure of Difference: Philosophy after Nietzsche and Heidegger*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1993.
- Venturi, Robert, *Complexity and Contradiction* în vol. “Architecture”, Museum of Modern Art, NY, 1966.
- Walker, John A., *Glossary of Art, Architecture and Design since 1945*, Clive Bingley, London, 1973.
- Waters, Malcolm, *Daniel Bell*, “Key sociologists” Collection, Routledge, London, 1996.

- Wolff, Francis, *The three pleasures of mimesis according to Aristotle*, în vol. "Artificial and Natural - an evolving polarity", MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.
- Wren, Linnea, Nygard, Travis, *Heinrich Wölfflin*, in *Keywriters in Art: The 20th century*, coordinated by Chris Murray, Routledge, London, 2002.
- Xenakis, Iannis, *Formalized Music*, Pendragon Press, New York, 1992.
- Žižek, Slavoj, *Organs without bodies: Deleuze and consequences*, Routledge, London, 2004.

WEBOGRAFIE:

- Albertini, Rossana, *Un art fait de Memoire*, în *L'esthétique des Arts Mediatiques*, online: <http://perso.ensad.fr/~longa/cours/Memoire.html>
- Anders, Torsten, *Composing Music by Composing Rules: Computer Aided Composition employing Constraint Logic Programming*, PhdThesis, University of Queens, Belfast, 2003, versiune online: <http://cmr.soc.plymouth.ac.uk/tanders/publications/Anders-Differentiation.pdf>
- Andrews, Ian, *Post-digital aesthetics and the return to Modernism*, 2002, articol online: <http://ian-andrews.org/texts/postdig.pdf>
- Assayag, Gérard, Dubnov, Shlomo, *Using factor oracles for machine improvisation*, Soft Comput. 8/9, Paris, 2004, <http://articles.ircam.fr/textes/Assayag04a/>.
- Barthes, Roland, *Death of the Author*, UbuWeb Papers, versiune online: http://www.tbook.constantvzw.org/wp-content/death_authorbarthes.pdf
- Baudrillard, Jean, *Le complot de l'art*, în *Libération*, 20 mai 1996.
- Beardon, Colin, *Computers, postmodernism and the culture of the artificial*, AI & Society no. 8, Journal of Knowledge, Culture and Communication, Springer Editions, NY, 1994, versiune online: <http://www.cs.waikato.ac.nz/oldcontent/cbeardon/papers/9401.html>

- Biafra, Jello, official website: http://www.jellobiafra.org/index.php?option=com_content&view=article&id=27&Itemid=43
- Boostin, Eric S., *Music Sales in The Age of File Sharing*, Princeton University PhD Thesis, online: <http://www.cs.princeton.edu/~felten/boorstin-thesis.pdf>
- Brian Blitstein, *Triumph of the Cyborg composer*, în Pacific Standard Magazine, no.2/ 2010, online: <http://www.psmag.com/culture/triumph-of-the-cyborg-composer-8507/>.
- Campbell, Ian, *Harnessing the virtual: musical thought, metrical rhythm and bodily relations in Deleuze and Guattari*, conference at St. John University of York, UK, September 2011,online: <http://commons.pacificu.edu/sep/sepfeq/all/11/>.
- Cascone, Kim, *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*, Computer Music Journal 24:4, MIT Press, 2000, online: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html
- Chagas, Paulo C., *Polyphony and embodiment: a critical approach to the theory of autopoiesis*, în revista TRANS, no.9/2005, versiune online: <http://www.sibetrans.com/trans/a179/polyphony-and-embodiment-a-critical-approach-to-the-theory-of-autopoiesis>.
- Chowning, John, interviu pe site-ul Stanford University <http://www.stanford.edu/dept/news/pr/94/940607Arc4222.html>.
- Creeber, Glen, *Theorizing New Media*, în vol. “ Digital Cultures Understanding “, edited by Glen Creeber & Royston Martin, McGraw-Hill Open University Press, New York, 2009, versiune online: <http://www.scribd.com/doc/62556236/Creeber-Digital-Cultures-Understanding-New-Media>.
- Criton, Pascal, *Gilles Deleuze et Félix Guattari: Territoires et devenirs.Bords à bords: vers une pensée-musique*, în Le Portique: Revue de philosophie et de sciences humaines, 20/2007, online: <http://leportique.revues.org/index1366.html>
- Danto, Arthur, *The End of Art: A Philosophical Defense*, în History & Theory, vol.37, no. 4, 1998, online: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/2505400?uid=3738920&uid=2&uid=4&sid=47698987360647>.

- Darbon, Nicolas, *Introduction a Edgar Morin*, online: <http://complexitemusicale.voila.net/page5/index.html>.
- Dery, Mark, official site: <http://markdery.com/?p=77>
- Dumitrescu, Iancu intervievat de Tim Hodgkinson, martie 1997, online: <http://meltingpot.fortunecity.com/utah/549/dumitrescu.hodgkinson.html>
- Eshun, Kodwo, *Adventures in Sonic Fiction*, Quartet Books, London, 1998, versiune online: <http://www.scribd.com/doc/50788406/Kodwo-Eshun-More-Brilliant-Than-The-Sun-Adventures-in-Sonic-Fiction>.
- Hasty, Christopher, *if music is ongoing experience, what might music theory be?* digital article: <http://www.gmth.de/zeitschrift/artikel/546.aspx>.
- Hayles, Katherine, *Intermediation: The pursuit of a Vision*, în *New Literary History*, Vol. 38, No. 1/ 2007, University of Virginia Press, online: <http://newliteraryhistory.org/articles/38-1-hayles.pdf>
- Horvath, Agnes, Thomassen, Bjorn, Wydra, Halan, *Introduction: Liminality and Cultures of Change*, în “*International Political Anthropology Journal*, no3/ 2009”, online: http://www.ipa3.org/index.php?option=com_content&view=category&id=97&layout=blog&Itemid=344
- http://www.anu.edu.au/hrc/first_and_last/works/realer.htm
- Hugo, Victor, *William Shakespeare*, partea I, cartea II, capitolul IV, 1864, http://en.wikiquote.org/wiki/Victor_Hugo.
- Ianacci, Federico, Mittleton Kelly, Eve, *The emergence of open source networks*, în *First Monday Peer Reviewed Journal*, Volume 10, Number 5 / 2 May 2005, online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1237/1157>.
- Infante, Carlos, Garcia, Juan Carlos, *Fuzzy digital filtering: Signal Intepretation*, , *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, May 2011, online: <http://www.scirp.org/journal/ijcns/>
- Jalba, Lorin, *Muzica electro-acustică: tehnologie și creație*, teză de doctorat, Universitatea de Arte George Enescu, Iași, 2010, online: http://www.arteiasi.ro/universitate/other/DR_Lorin_JALBA_RO.pdf

- Jameson, Frederic, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991, online: <http://xroads.virginia.edu/~drbr/jameson/jameson.html>
- Jichen, Zhu, *Intentional Systems and The Artifical Intelligence: Agency and intentionality in expressive computer systems*, PhD Thesis, Georgia Institute of Technology, 2009, online: http://lcc.gatech.edu/graduate/dmpha/gallery/PDF/zhu_jichen_200908_phd.pdf
- June-Paik, Nam, *Cyberneted Art Manifesto*, în “Art for 25 million people: bon jour, mr Orwell!”, Daad Galerie, Berlin, 1984, online: <http://artelectronicmedia.com/document/cyberneted-art>
- Kirby, Alan, *The death of Postmodernism and beyond*, Philosophy Now, no. 58/2006, disponibil online: <http://www.philosophynow.org/issue58/58kirby.htm>.
- Kramer, Lawrence, *Au déla d’une musique informelle: nostalgia, obsolescences and the avant-garde*, digital article: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/1450-9814/2006/1450-98140606043K.pdf>.
- Landow, George, *Material object, virtual spaces*, în “19 Revue: interdisciplinary studies in the long nineteenth century”, Burbeck editions, London, no.6/2008, online: <http://19.bbk.ac.uk/index.php/19/article/viewFile/476/336>
- Lanier, Jaron, *One half of a manifesto*, online: http://www.edge.org/3rd_culture/lanier/lanier_index.html.
- Manovich, Lev, *The language of New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001, versiune electronică la: http://www.manovich.net/LNM/lm_toc.html
- Massumi, Brian, *Event Horizon*, în “The Art of the Accident”, Brouwer Editions, Rotterdam, 1998, versiune online: <http://www.brianmassumi.com/textes/Eventhorizon.pdf>
- Massumi, Brian, *Realer than Real*, în “CopyRight“, no. 1, 1987, online:
- McLeod, Kembrew, *Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More*, Iowa University research Online, 2001, online: http://ir.uiowa.edu/commstud_pubs/6/.

- McLuhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Canada, 1962, versiune electronică: http://www.mcluhanmedia.com/m_mcl_future_global.html
- Morimoto, Yota, *Hacking the Cellular Automata: an approach to sound synthesis*, articol online: <http://yota.tehis.net/works/hacking-ca.pdf>
- Nechvatal, Joseph, *Introduction to Immersive Ideals / Critical Distances*, PhD thesis, University of Wales, 1999, online: <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/ideals.htm>
- Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, Knopf, New York, 1995, versiune online: <http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/ch01c01.htm>
- Oellers, Helmut, *The path towards genuine spatial audio reproduction*, online: <http://www.syntheticwave.de/>
- Prensky, Marc, *Digital Natives, Digital Immigrants*, în vol. "On the Horizon", MCB University Press, Vol. 9, No. 5, october 2001, online: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>
- Proulx, Serge, Latzko-Toth, Guillaume, *Mapping the Virtual in social sciences*, in Journal of Community Informatics, vol. 2, no.1, 2006, online: <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/237/199>.
- Risset, Jean Claude, *Computer Music: Why ?*, University of Texas Journal, online: http://www.utexas.edu/cola/insts/france-ut/_files/pdf/resources/risset_2.pdf.
- Risset, Jean-Claude, *Real-World Sounds and Simulacra in my Computer Music*, în "Contemporary Music Review, vol.15, no.1/2, 1996, online: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07494469608629687#preview>
- Sheridan, Molly, *No Progress in Foison Plagiarism Case*, New Music Box, august 2001, versiune online: <http://www.newmusicbox.org/articles/No-Progress-in-Foison-Plagiarism-Case/>
- Shrader, Rick, *Postmodernism*, Journal of Ministry and theology, May 1999, online: http://www.aletheiabaptistministries.org/index.php?option=com_content&view=article&id=14&Itemid=32

- Siciliano, Giancarlo, *Musique et postmodernité: Pratiques/Théorisations/ Interférences*, în Transcultural Music Review, no.3/1997, versiune online: <http://www.sibetrans.com/trans/a270/musique-et-posmodernite-pratiquetheorizationsinterferences>
- Smalley, Denis, *Spectromorphology: explaining soundshapes*, în Organised Sound 2 /1997, Cambridge University Press, UK, digital edition: <http://artesonoro.net/artesonoroglobal/Spectromorphology%20Article.pdf>
- Smith, Julius O., *Viewpoints on the History of Digital Synthesis*, Keynote Paper, Proceedings of the International Computer Music Conference, Montreal, 1991, publ.Cahiers de l'IRCAM, 1992, online: <https://ccrma.stanford.edu/~jos/kna/kna.pdf>
- Sontag, Susan, *Aesthetics of Silence*, în “Styles of Radical Will”, Picador , UK, 2002, online: <http://www.scribd.com/doc/14536809/Sontag-Susan-The-Aesthetics-of-Silence>
- Stafford, Sadie A., *Music in Digital Age:the emergence of digital music and its repercussions on music industry*, Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, vol.1, no.2, North Carolina, 2010, online: <http://www.elon.edu/docs/e-web/academics/communications/research/vol1no2/09StaffordEJFall10.pdf>
- Stankievich, Charles, *Headphones, epoch and L'extimité: A phenomenology of interiority*, OffScreen, Vol. 11, no.8-9, august-septembrie 2007, versiune online: http://www.offscreen.com/Sound_Issue/stankievech_headphones.pdf
- Stiegler, Bernard, *Hypomnesis and Anamnesis: Plato as the first thinker of proletarianisation*, versiune online: <http://arsindustrialis.org/anamnesis-and-hypomnesis>
- Stiegler, Bernard, *Manifesto*, 2010, online: <http://arsindustrialis.org/manifesto-2010>
- Stiegler, Bernard, *Nanomutations, hypomnemata and grammatisation*, 2006, articol online: <http://arsindustrialis.org/node/2937>
- Suvakovic, Misko, *Epistemology of Art*, Belgrade, 2008, online: <http://www.tkh-generator.net/files/casopis/!!!%20epistemologija%20mala.pdf>

- Tiffon, Vincent, *La partition, le phonographe et l'échantillonneur: usages de la copie en musique*, Revue DEMéter, décembre 2003, Université de Lille-3, online: www.univ-lille3.fr/revues/demeter/copie/tiffon.pdf
- Whitelaw, Michael, Guglielmetti, Mark, Innocent, Troy, *Strange ontologies in digital cultures*, în "Computers in Entertainment (CIE)" -special issue: Media Arts and Games archive, Vol. 7 Issue 1, February 2009, online: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1486512&dl=ACM&coll=DL&CFID=81940530&CFTOKEN=82255815>.
- Wilkerson, Richard, *Postmodern Dreaming: Inhabiting the Improverse*, digital article: http://www.dreamgate.com/pomo/inhabiting_improverse.htm.
- Wolfram, Stephen, *A New Kind of Science*, Wolfram Media Inc., 2002, online: <http://www.wolframscience.com>

LUCRĂRI MUZICALE (selectiv):

1. Basinski, William, *Disintegration Loops*, 2062 – 2062 0201 label, 2001, online: <http://www.discogs.com/William-Basinski-The-Disintegration-Loops-I/release/75994>.
2. Berio, Luciano, *Coro for 40 voices and 44 instrumentalists*, 1975-6, revised 1977.
3. Berio, Luciano, *Sinfonia*, 1968, Universal Edition, informații online: <http://www.universaledition.com/Luciano-Berio/composers-and-works/composer/54/work/4672>.
4. Bevilacqua, Frédéric, Bloit, Julien, Flety, Cera, Andrea, *Urban Musical Game Interactive sound installation*, Agora IRCAM, Paris, 17-26 iuni 2011.
5. Birtwistle, Harrison, *Cortege*, Universal Edition, 2007, online: http://www.universaledition.com/Sir-Harrison-Birtwistle/composers-and-orks/composer/64/work/12802/work_introduction.
6. Blood Axis, *Reign I Forever*, în "The gospel of Inhumanity", Misanthropy Productions, Italia, 1995.
7. Boulez, Pierre, *Pli selon Pli for voice and orchestra*, music score published by Universal Edition, London, 1967.

8. Busoni, Ferruccio, *An die Jugend*, 1909, partitură completă:
http://imslp.org/wiki/An_die_Jugend
9. Creshevsky, Noah, *Strategic Defence Initiative*, Opus One Label, USA, 1986.
10. DJ Tiesto, *Just Be*, Nettwerk Music, 2004, recenzie online:
<http://www.allmusic.com/album/r691536>
11. Doctor Steel, *The Singularity*, 2008, World Domination records,
online:[http://www.discogs.com/Dr-Steel-People-Of-Earth/
release/1470926](http://www.discogs.com/Dr-Steel-People-Of-Earth/release/1470926)
12. Habenstock-Ramati, Roman, *Interpolation*, mobile for 1, 2 or 3
flutes, Universal Edition, Germany, 1959.
13. Hiller, Lejaren, Baker, Robert, *Computer Cantata for soprano,
ensemble and computer sounds*, New World Records, NY, 1963
14. Hiller, Lejaren, Isaacson, Leonard, *Illiac suite for string quartet*,
detalii online: [http://www.britannica.com/EBchecked/topic/
282904/Illiatic-Suite-for-String-Quartet](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/282904/Illiatic-Suite-for-String-Quartet)
15. Inge, Leif, *9 Beet Stretch*, NOTAM, Oslo, 2002:
<http://www.expandedfield.net/>.
16. Jarre, Jean Michel, *Music for Supermarkets*, 1983.
17. Kagel, Mauricio, *Ludwig Van*, Universal Edition, Germany, 1969.
18. Lejaren Hiller, John Cage, *HPSCHD*, 1967-1969,
19. Lewis, George, Mitchell, Roscoe, *Voyager*, Avant Records, 1993,
recenzie online: [http://www.allmusic.com/ album/lewis-voyager-
r191285](http://www.allmusic.com/album/lewis-voyager-r191285).
20. Nyman, Michael, *In re Don Giovanni*, 1977, Chester Music Ltd.,
online:
[http://www.chesternovello.com/default.aspx?TabId=2432&State_
3041=2&workId_3041=11498](http://www.chesternovello.com/default.aspx?TabId=2432&State_3041=2&workId_3041=11498)
21. Orbit, William, *Pieces in a Modern Style*, 2000, Warner Music,
recenzie: [http://www.allmusic.com/album/ r462632](http://www.allmusic.com/album/r462632).
22. Pook, Jocelyn, *Masked ball*, 1999, Eyes Wide Shut OST, online:
<http://www.jocelynpook.com>
23. Schnittke, Alfred, *Concerto Grossi I-VI*, 1976-1993.
24. Serre, Gautier (IGORRR), *Nostril*, Ad Noiseam, 2010, online:
<http://www.discogs.com/Igorrr-Nostril/release/2542387>.

25. Stalling, Carl, *Medley: Dinner Music for a Pack of Hungry Cannibal*, exemplificat în Phillip Nel, *The Avant-Garde and American Postmodernity: Small Incisive Shocks*, Mississippi University Press, 2002.
26. Stockhausen, Karlheinz, *Kontakte*, 1958-1960, Westdeutscher Rundfunk, Köln.
27. Tobin, Amon, *Bricolage*, NinjaTune, UK, 1997.
28. Varèse, Edgard, *Ionisation for Percussion Ensemble of 13 Players*, 1929-1931, online: <http://www.classicalarchives.com/work/154017.html>.
29. Varèse, Edgard, *Poème électronique*, 1958, online: <http://www.medienkunstnetz.de/works/poeme-electronique>
30. Whitacre, Eric, *Lux Aurumque*–virtual choir 1.0(2009), *Sleep*–virtual choir 2.0(2011) și *Water Night*–virtual choir 3.0(2012), după Gramophone, aprilie 2012: <http://www.gramophone.co.uk/classical-music-news/eric-whitacre's-virtual-choir-take-three>.
31. Xenakis, Iannis, *Ata, for 89 musicians*, 1987, online: <http://www.allmusic.com/composition/ata-for-89-musicians-mc0002450942>
32. Xenakis, Iannis, *Horos*, 1986, online: <http://catalogue.nla.gov.au/Record/2105275>

CUPRINS

ARGUMENT	3
INTRODUCERE. MUZICA POSTMODERNĂ ȘI DIGIMODERNĂ: CONTRIBUȚII LA O ARTĂ A METAMORFOZEI DIFERENȚIALE..	5
 CAPITOLUL 1. METAMORFOZE CULTURAL-FILOSOFICE ALE MUZICII POSTMODERNE	16
1.1. Definiții și caracteristici ale culturii postmoderne	16
1.2. Considerații de sinteză asupra muzicii postmoderne	20
1.3. Atribute ale postmodernismului muzical	28
1.3.1. Extremizarea structurilor operative și metamorfoza formelor între repetiție și climax continuu.....	28
1.3.2. Exacerbarea expresivității prin șoc și nostalgie.....	32
1.3.3. Multidisciplinaritatea: mod de organizare epistemică a discursului muzical postmodern	35
1.4. Dialectici și terapii postmoderne.....	37
1.4.1. Schizospasmie și neutralizare prin artificiu.....	39
1.4.2. Analogie și replică: tranzit între (dez)individuarea postmodernă și (trans)individuarea digimodernă	40
1.5. <i>Digimodernismul</i> – o paradigmă discursiv-funcțională a viziunii postmoderne	44
1.6. Funcțiile mediului digital în paradigma digimodernă.....	50

CAPITOLUL 2. CONSIDERAȚII FILOSOFICE ASUPRA NATURII ȘI ORGANIZĂRII MATERIEI SONORE DIGITAL-VIRTUALE..... 55

- 2.1. Digitalizare și procesarea artificial-inteligentă a datelor..... 55
- 2.2. Digitalizare și materializare în creația muzicală virtual..... 60
- 2.3. Considerații fenomenologice asupra sunetului digital-virtual 65
 - 2.3.1. Inscripție și încorporare 67
 - 2.3.2. Cultul rezoluției Hi-Fi: ipostaze ale feerismului în percepția sunetului digital-virtual..... 70
- 2.4. Pseudonaturalizarea operei artistice în paradigma dispozitivelor digitale 76
 - 2.4.1. Hyperphysis și techno-poiesis: moduri ontice și fenomenologice ale pseudonaturalizării 79
 - 2.4.2. Planurile devenirii imanente în paradigma pseudonaturalizării techno-poietice..... 83
 - 2.4.3. Tipuri de pseudonaturalizare muzicală..... 87

CAPITOLUL 3. ELOGII ALE DIFERENȚEI SAU DE LA VIRTUALUL FILOSOFIC LA FILOSOFIA VIRTUALIZĂRII ÎN TEHNO-CULTURA POSTMODERNĂ..... 94

- 3.1. Avataruri ale conceptului de *virtual* în filosofia contemporană.... 95
- 3.2. Gilles Deleuze și filosofia diferenței: o sinteză a virtualului și actualului 102
- 3.3. Virtual, real și imaginație creatoare 105
- 3.4. Diferență și diferanță: fundamente filosofice ale operei muzicale digital-virtuale 110

CAPITOLUL 4. MODELE FILOSOFICE ALE DIFERENȚEI	113
ÎN DEVENIREA SONORĂ DIGITAL-VIRTUALĂ	113
4.1. Metamodelul rizomatic al diferenței	113
4.2. Procese ale diferențierii rizomatice: deteritorializarea și reteritorializarea ca accidentări topo-ontologice ale limitei	124
4.2.1. Deteritorializarea virtuală generativă ca techno-poiesis autoreplicativ	131
4.2.2. Loop-ul sau bucla continuă: un model dual-chaosmic și autopoietic de formalizare expresivă a materiei sonore digitale	136
4.2.3. Parametrii fizici de sinteză digital sonoră.....	141
4.2.4. Performatism uchronic versus performatism diacronic ca modalități funcțional-expresive ale simulacrului sonor.....	145
4.3. Modelul hiper-real de interacțiune digital-hibridă	156
 CAPITOLUL 5. MUTAȚII CULTURALE ÎN CREAȚIA ȘI DISCURSUL MUZICAL DIGITAL-VIRTUAL	163
5.1. Fundamente istorico-teoretice ale mutațiilor culturale.....	163
5.2. <i>Autor, auctor, actor</i> : ipostaze ale metamorfozei creatorului post și digimodern	170
5.2.1. Autorul ca actor și auctor al Rizosferei	173
5.3. Originalitate și creativitate. Implicații axiologico-estetice	177
5.3.1. Geneza operei digital-virtuale prin pseudonaturalizarea copiei	179
5.3.2. Sampling-ul și practicile transgresive ale scriiturii digitale. Granițe și delimitări	181
5.3.3. Procesul de sampling ca scriitură trans-idiomatică a copiei.	186

5.4. Netocrația și heterarhia, forme ale organizării tehnoculturii post și digimoderne.....	192
5.5. Doctrina Creative Commons și apropierea capitalului ca infoanarhism hypo și cryptomnematic.....	196
5.6. Oscilații ale sistemului contributiv de diseminare a operei muzicale digitale.....	202
CONCLUZII. Experimentul muzical postmodern și digimodern între vulnerabilitatea decadenței și dezlinitarea libertății.....	207
BIBLIOGRAFIE.....	213