

ESEURI

Compoziția cu obiecte sonore, între realism și suprarealism, între avangardă și abordări postmoderne

Irinel Anghel

Acest text a fost pregătit pentru proiectul *Offbeat*¹ desfășurat la Institutul Goethe din București, în a doua jumătate a anului trecut, în cadrul căruia a fost prezentat în data de 17 decembrie. Pentru a introduce subiectul pe care mi l-am ales, adică lucrul cu obiecte sonore în creația muzicală actuală, postmodernă, am fixat câteva gânduri, reflecții generate de tema întâlnirilor *Offbeat* – cea a disoluției criteriilor, care din punctul meu de vedere se traduce prin multiplicare, pulverizare și relativizare a lor. Mi-am notat așadar, ca într-un jurnal, câteva idei – indicii ale perspectivei mele, ale criteriilor mele de valoare din acest moment, care se activează atât atunci când compun cât și atunci când ascult muzică.

Note de jurnal

La un moment dat, am văzut pe Facebook, pe pagina unei colege, o întrebare pusă de cineva din anturajul ei de pe internet: “Cu ce stilou ai scris partitura asta?” M-am amuzat și am fost intrigată în același timp. Pentru că la fel se întâmplă și în cazul muzicii electronice. Ești întreat în ce program ai lucrat sau ce device-uri ai folosit. E tot o întrebare despre stilou. Putem înlocui stiloul, creionul sau guma cu informații despre moduri sau despre tehnicile folosite. Există o convingere că dacă descoperim uneltele, poarta înțelegerii se va deschide larg și secretul creației va fi revelat brusc. Este de asemenea un semn că pentru unii

¹ Proiectul a fost inițiat și derulat de *Asociația Centrul Cultural pentru Imagine și Sunet*.

artiști, mijlocul de realizare este așezat pe piedestal. În muzica electronică este explicabil până la un punct interesul pentru mijloacele de realizare, dată fiind evoluția tehnologică continuă, care devine fascinantă. Fascinația lui CUM care lasă în penumbra CE-ul creației este însă în opinia mea, inconsistentă și temporară.

Spuneam că această fascinație este explicabilă până la un punct. Ei bine, cred că istoria a depășit acel punct fierbinte al explorărilor, pentru a se așeza, pentru a face saltul în actul creației propriu-zise – care presupune existența unui concept, presupune o strategie componistică, o construcție condusă de o gândire muzicală antrenată și o intenție de semnificare. Nu putem face la nesfârșit elogiul stiloului. A venit vremea să evaluăm creația muzicală electronică cu aceleași criterii muzicale cu care operăm în recepția muzicii instrumentale.

Desigur, este important și CUM îți pui în aplicare ideile, cum faci ca uneltele pe care le ai să îți servească conceptul. De multe ori, rezultatul sonor care este unul omogen, adesea monoton, brut, neformat, de tip *soundscape* se expune ca operă de artă. Da, este posibil și așa ceva. În laborator (instituțional sau personal). Sau în performance art, unde “laboratorul” este devoalat ca act artistic. Am întâlnit practicieni ai muzicii electronice care se autointitulează *creatori de sunete* sau *creatori de universuri sonore*. În aceste situații se poate identifica importanța exclusivă acordată materialului sonor produs și expus din aproape în aproape, de multe ori în mod extatic, acțiune ce poate instala o anumită stare. Dar, noutatea materialului sonor se epuizează. Dacă asta e singura miză a creației, entuziasmul se va dizolva rapid. O comparație utilă ar fi cea a intrării într-un magazin cu materiale textile care de care mai interesante, pe care le admiri, dar ele sunt doar niște materiale. Dacă vrei să-ți faci o haină din ele, prin orice combinație dorești, trebuie să le croiești, să le assemblezi, să le coși, să le transformi. Așadar, când vorbim de haine, adică de **lucrări** de muzică electronică, căutăm intenția, voința și capacitatea formativă a compozitorului care modelează materialul și îl așează în timp creând sens. Așa cum în comunicarea verbală nu poți doar expune cuvintele descoperite sau învățate, fără să cunoști regulile gramaticale și de frazare și fără să ai o intenție de comunicare și un conținut de transmis, și în muzică, explorările nu se pot limita la inventarea materialului sonor. A vorbi limba muzicală presupune o mare investiție de timp, de disponibilitate

pentru a o învăța, pentru a exersa și a o stăpâni ca un practician experimentat. Ce se poate spune în acest sens de experimentele care au ales să încalce bunele practici ale compoziției? Din perspectiva mea ele sunt de două feluri – cele realizate de artiști care nu le-au cunoscut, nu le-au asimilat niciodată și cele făcute de artiști care le-au asimilat și apoi au decis să le depășească, să le contrazică, să li se opună sau să le ignore. Se simte diferența? În mod clar. Doar compozitorii din a doua categorie au reușit să creeze lucrări puternice, memorabile, să lase urme pentru ceilalți. Dezvățarea de după învățare aduce o experiență valoroasă în tot ce faci dincolo de obișnuit, de reguli, de convenții. În absența constrângerilor, libertatea ar fi un nonsens. Libertatea conține experiența constrângerilor care îi dau valoare.

Să mă întorc la stilou. Nu e mai puțin adevărat că mișcările de avangardă au absolutizat uneori foarte radical, ideea tehnică de bază ori materialul sonor ales (cu alte cuvinte, felul în care realizezi o compoziție sau CUM-ul acesteia) – folosirea seriei de 12 sunete, folosirea hazardului, folosirea texturilor sonore, a calculului probabilistic, folosirea unui număr redus de sunete sau a spectrului sonor, a rezonanței naturale etc. Până să fie asimilate ca tehnici posibile de compoziție, ca opțiuni, ele au rămas definitorii pentru o orientare sau alta, fiind adoptate în calitate de criterii de apartenență și validare. A venit însă un moment în care noutatea s-a consumat și uneltele dobândite au reînceput să-și servească stăpânii, într-un raport firesc. La finalul secolului XX, bogăția de idei, de tehnici, mijloacele testate au devenit disponibile pentru utilizare pentru creatori dispuși să lucreze cu diferențele, într-o complexitate ce integrează trecutul mai apropiat sau mai îndepărtat. Această viziune generoasă a caracterizat estetica postmodernă care îmbrățișează diversitatea și pluralismul, acceptând o varietate de expresii și perspective artistice care coexistă. Postmodernismul permite astfel reutilizarea și combinarea formelor culturale anterioare, a tehnicilor, a ideilor deja asimilate, prin intertextualitate, fragmentare, descentralizare, ambiguitate, dizolvarea granițelor și hibridizare culturală ca îmbinare de stiluri, tradiții și practici extrase dintr-un câmp creativ al memoriei colective.

Această dinamică poate fi observată și în etapele maturizării unui om – de la absolutizări la atingerea unor viziuni integrative care permit tuturor subiectivităților să creeze așa-zisa realitate prin perspectivele

lor, admitând că adevărul este relativ și dependent de context, de la fascinația stiloului (care e mai nou, mai strălucitor, mai subțire sau mai gros, mai performant) la puncte mai înalte de observare și nevoi mai profunde.

Am făcut această lungă introducere pentru a se înțelege de ce am ales să scriu în continuare despre **obiectul sonor** – concept introdus de muzica concretă, subgen de început al muzicii electronice, inventat de inginerul Pierre Schaeffer în 1948 și practicat, cercetat și dezvoltat de *Groupe de recherches de musique concrète* înființat în 1951.

*

O scurtă scufundare istorică ne spune că muzica concretă a realizat o altă schimbare de paradigmă în muzica secolului XX (pe lângă cea majoră a *Noii școli vieneze* care a semnat în 1920 sfârșitul muzicii tonale prin inventarea serialismului), în contextul apariției înregistrărilor audio, a benzii de magnetofon și ulterior a discului, înlocuind materialul muzical obișnuit, acustic, produs de instrumente muzicale, cu unul obținut din sunete / zgomote preînregistrate din mediul înconjurător care au devenit **obiecte sonore** de prelucrat cu aparatura din acel moment. Nu insist cu detalii, pentru că acestea pot fi găsite cu ușurință.

Muzica concretă a transformat profund peisajul muzical al secolului al XX-lea prin provocarea noțiunilor tradiționale de muzică, prin extinderea paletei de sunete disponibile compozitorilor și prin influențarea unei game largi de practici muzicale. Vorbim în primul rând despre apariția muzicii electronice care este în sine un termen larg, caracterizat doar prin utilizarea specifică a instrumentelor ori surselor sonore electronice sau digitale, fiind un gen dinamic și în continuă evoluție care a transformat modul în care muzica este creată și receptată. Pălăria muzicii electronice este însă foarte largă. A spune că ești compozitor de muzică electronică echivalează cu a spune că ești compozitor de muzică instrumentală sau vocală. Adică nu spune nimic despre teritoriul estetic și stilistic acoperit de respectiva creație.

Revin la conceptul de *obiect sonor* care a rămas o referință importantă și după ce noutatea muzicii concrete s-a consumat, pentru că orice mișcare de avangardă are un termen de expirare (desi, există o

cutumă a păstrării statutului ei inițial). Ca și în cazul președintelui unei țări – odată ce a fost președinte va fi considerat mereu președinte – avem obiceiul de a păstra titlul sau aura de avangardă unei mișcări care s-a aflat la un moment dat în această poziție. Rolul ei este însă acela de a deschide un drum. O putem regăsi mai târziu ca direcție clasicizată – sursă de recuperare pentru cei interesați de abordări postmoderne.

Noua perspectivă asupra obiectului sonor al muzicii concrete îl arată în prezent ca pe un **element de recuzită muzicală** care implică o neutralitate a utilizării lui decontextualizate și transformării lui, a integrării sale în construcții complexe de multe ori suprarealiste (obținute prin alăturări și combinații de elemente hiper-realiste incomensurabile sau incompatibile) ce întâlnesc, în special prin folosirea tehnicii componistice a colajului, dezideratele esteticii postmoderne, bazată pe diversitate, punând la încercare înțelegerea realității, a reprezentării și a semnificației, subliniind adesea instabilitatea și complexitatea acestora.

La distanță de momentul apariției muzicii concrete, ce a rămas din definiția obiectului sonor și cum s-a îmbogățit ea prin practică? Vorbim despre un eșantion sonor preînregistrat – fie preluat din natură, din mediul ambiant, din arhiva culturală, fie provocat / înregistrat în studio care a deplasat atenția acordată elementelor muzicale tradiționale (precum melodia sau armonia) la caracteristicile intrinseci ale sunetului: timbru, textură structurală și durată.

Un aspect cheie al obiectului sonor a rămas *materialitatea* sa – prin calitatea de sunet / zgomot sau complex sonor fizic concret care poate fi tratat și transformat în moduri pe care muzica tradițională nu le permite. Acesta este adesea perceput ca fiind autonom, de sine stătător, dar poate funcționa și în relație cu alte obiecte sonore din compoziție. Apoi, el este recognoscibil. *Recognoscibilitatea* îi asigură de fapt așa-numita concretețe care l-a apropiat într-o primă fază de rezultatele curentului hiper-realist, deși scopurile lor diferă. Orice extremă conține însă potențialul semnului opus. Prin integrarea unui obiect sonor într-un discurs ce combină bizar astfel de eșantioane se poate ajunge cu ușurință la o creație suprarealistă, care nu ar exista decât în prezența referinței pe care o depășește. Realismul se referă la material. Suprarealismul se referă la strategia de combinare a

elementelor acestuia. Și aici se identifică punctul în care el se întâlnește cu dezideratele artei postmoderne.

Dacă pentru sugerarea hiper-realismului în muzică, paralela cu artele vizuale ar fi fotografia, generând în arta sunetelor, practica field-recordingului, din perspectiva compozitorului postmodern de muzică electronică, obiectul sonor este echivalentul **citatului muzical** ce poate fi folosit ca atare sau transformat, integrat unei construcții complexe, polistratificate cu multiple detente semantice, create prin integrarea unor referințe recognoscibile multiple.

Pescuind un gând din conexiunile anterioare, o întrebare directă se impune: chiar există o legătură între muzica concretă și suprarealism?

Există multe indicii pozitive în acest sens. Ambele pun accentul pe provocarea percepțiilor convenționale și pe explorarea unor noi modalități de percepere și înțelegere a realității prin artă, folosesc materiale preexistente sau prefabricate decontextualizate și recontextualizate, folosesc colajul ca metodă comună de lucru, combină în mod surprinzător elemente disparate cu intenția de a face familiarul straniu prin estomparea granițelor dintre realitate și imaginație, această defamiliarizare facilitând explorarea limitelor percepției și transformarea obișnuitului în extraordinar.

Concluzionând, între realism și suprarealism, între avangardă și abordări postmoderne, lucrul cu obiecte sonore răspunde în prezent unei nevoi a surprinderii unei complexități structurale și semantice pe care numai o imaginație eliberată de limitări o poate oferi, răspunde unei nevoi a pregnanței informației sonore prin utilizarea unor elemente recognoscibile sau surprinzătoare și unei nevoi a diversității care să țină viu interesul pentru acea muzică. Se circumscrie natural tendinței actuale de hibridizare care naște forme artistice multistratificate, neliniare, cu bifurcații și detente care semnalează necesitatea explorării dincolo de suprafața lucrurilor resimțită de unii artiști și a antrenării acestei dorințe și capacități de cuprindere în rândul ascultătorilor.

Toate aceste reflecții au fost declanșate de preocuparea mea din ultimii 10 ani pentru muzica electronică care a generat lucrări hibride (ce combină sunetele generate electronic cu obiecte sonore, într-un amestec cu diverse proporții de abstract și concret). În aceste lucrări, obiectele sonore sunt tratate după metode clasice de compoziție –

folosind sintaxe cunoscute prin diferite tipuri de suprapuneri, utilizând augmentări și reduceri, găuriri, fragmentări, accelerări și răriri, intensități și registre de expunere diferite, repetiții sau ritmizări.

Am ales pentru acest eseu, exemple din câteva lucrări ale mele care au priorizat obiectele sonore, pentru a servi comunicării unor idei sau pentru a pune în valoare potențialul acestora utilizat într-un proiect artistic modelat și motivat conceptual, prin recontextualizări ce le oferă astfel un nou sens, adăugând compoziției noi straturi de semnificație.

Fragmentare, distorsiune, deconstrucție, reconstrucție sunt caracteristici ale acestui tip de travaliu componistic ce preia elemente *ready made* pentru a le transforma și integra unor construcții personale.

Irinel FM (2015)

<https://soundcloud.com/irinel-anghel/irinel-fm>

Irinel FM este o arhivă muzicală personală a unor lucrări din perioada 2009 - 2015 modelată ca piesă de muzică electronică cu o partitură-hartă. Este o "muzică după muzică" ce utilizează referințe din creația proprie sub formă de fragmente, bucăți, cioburi sau așchii sonore care apar dintr-o căutare prin cotloanele memoriei. Ea este introdusă în copertile unei bănuite "cereri formale de recuperare a amintirilor" ce declanșează un proces de reconstrucție-deconstrucție a acestora.

Sugestia navigării prin intermediul unui aparat de radio, a căutării și ajustării frecvențelor, transformă acest demers într-o călătorie personală în trecut, care, pe măsură ce frecvențele sunt atinse, scoate la iveală obiecte sonore uitate de un artist al cărui program de creație este de altfel noutatea continuă. De aici și dificultatea arhivării, discontinuitățile care apar, rupturile, salturile, schimbările bruste de intensitate, găurile de memorie, informațiile șterse, ce sunt firești pentru cineva care s-a programat să își lase mereu în urmă trecutul artistic pentru a se concentra pe momentul prezent.

Materialul sonor este așadar selectat din înregistrări ale unor lucrări sau părți de spectacole ori performance-uri ce au avut reprezentării unice. Ce poate fi recuperat și ce ne pot spune niște cioburi despre oglinda din care provin?

Este un experiment prin care am vrut sa verific cu mine și cu cei care intră în contact cu această piesă, în ce măsură teoria holografică funcționează? Dacă ciobul conține și poate transmite informația întregului.

Discursul este structurat nu atât de așezarea informațiilor găsite ci de cele ne-găsite, de găurile informaționale de diferite dimensiuni. Este nu atât o muzică a prezențelor ci a absențelor.

Din punct de vedere muzical, am lucrat ca atare, cu obiecte sonore pe care le-am ales și le-am combinat, le-am filtrat, suprapus, distorsionat și din curiozitatea de a merge mai departe de niște finalități presupuse, pentru a împinge arta la un nou stadiu - post-experiențial (adică de după experiența prezentării lucrărilor respective în calitate de creații artistice finite).

Irinel FM este o posibilă radiografie a unui trecut apropiat – singura tentantă pentru un artist care nu e interesat de arhivare, de repetare, de intrarea în istorie, de permanență.

***Entering the Metaverse on High Heels.
In search of Marilyn Monroe (2022)***

<https://soundcloud.com/irinel-anghel/entering-the-metaverse-on-high-heels-in-search-of-marilyn-monroe>

Această lucrare are mai multe straturi de semnificație, fiind hrănită de mai multe surse, ce par total diferite.

1. Curentul Pop Art din artele plastice, pentru care Andy Warhol este un reprezentant binecunoscut, mai ales prin cele aproximativ 50 de lucrări din seria Marilyn Monroe, ce au la baza fotografia actriței, făcută de Gene Korman pentru campania de publicitate a filmului Niagara.
2. Mitul lui Orfeu și Euridice, în care Orfeu coboară în lumea lui Hades pentru a o aduce pe Euridice înapoi, dar, se uită în urmă și o pierde, pentru că nu îi aude pașii.
3. Apariția Metaversului - un mediu virtual în care poți pătrunde și chiar poți interacționa cu alte avataruri, un univers paralel în care, utilizatorii ar putea, prin

avatarurile lor, să călătorească prin lumi virtuale create după dorința acestora.

Mitul lui Orfeu și Euridice este astfel, elementul de legătură dintre curentul Pop Art și postumanismul indus de invocarea Metaversului, pentru că, printr-o abordare de tip *second hand pop art* (pop art de gradul 2) este accesată o lume virtuală a tuturor posibilităților, în care rolul lui Euridice este preluat de Marilyn Monroe.

De aceea, muzica urmărește pe de o parte realizarea unei corespondențe sonore cu Pop-Art-ul din anii 60 ai secolului trecut și în special cu cel al lui Warhol – care utiliza reproduceri multiplicare, cu variații sau distorsiuni minime, ale unor imagini comerciale – prin utilizarea de obiecte sonore sub forma *citadelor-ștampilă* cu contururi șterse sau a *citadelor-timbre* uzate de vreme, care sunt aplicate în diferite puncte ale discursului muzical. Este vorba de un Pop Art de gradul doi, pentru că citatele sunt extrase din înregistrări ale contribuțiilor actriței Marilyn Monroe – modelul lui Warhol - în diferite filme sau cu diferite ocazii (piesa *I wanna be loved by you*, diferite replici din filme sau momentul în care i-a cântat *Happy Birthday*, președintelui Kennedy al Americii). Aceste extrase apar vag distorsionate, precum imaginile lui Warhol. Către final, se adaugă și răspunsurile monosilabice ale artistului - să ni-l închipuim ca pe un fel de Orfeu -, la întrebările unei jurnaliste, care îi fixează și lui prezența în piesă, ca pe o recunoaștere, o marcă a teritoriului.

Sunetele tocurilor o evocă de asemenea pe Marilyn dar apar și ca o soluție pentru povestea lui Orfeu, pentru ca acesta să nu se mai uite în urmă. Aceste sunete se transformă la sfârșit, într-unele profunde, care lasă urme adânci, pentru că, așa cum remarcă un comentator citat în debutul piesei: „Both Warhol and Marilyn understood transformation”.

Lumea muzicală a Metaversului, în care are loc această experiență-călătorie este populată de tot felul de creaturi și apariții sonore ce aduc indicii despre un infern virtual, în care ascultătorul intră printr-un grupaj de semnale electronice ce sugerează accesarea unui joc video. De-a lungul piesei, este testat nivelul de percepție. Rămâne senzația artificialului, a realității virtuale, a iluziei de la început sau ascultătorul este prins de evoluția muzicală și se implică în ea, uitând că totul este doar un joc?

Being Gregor Samsa (2024)

<https://soundcloud.com/irinel-anghel/irinel-anghel-being-gregor>

Gregor Samsa este personajul care în nuvela *Metamorfoza* a lui Franz Kafka, se trezește dimineața transformat într-un gândac. Prin lectura începutului acestui text lucrarea intră în pielea și în mintea lui Gregor Samsa, expunând procesul metamorfozei și rezultatele ei reflectate în percepția sonoră a lumii înconjurătoare.

Discursul suferă transformări, des-figurări dinspre concret înspre abstract, dinspre muzicalizarea zgomotelor înspre bruitizarea sunetelor. Debutul aduce o tratare muzicală a zgomotelor de trenuri (aceasta este și o referință la lucrarea lui Pierre Schaeffer - *Étude aux Chemins De Fer*) - trenuri care îi populează viața lui Gregor Samsa – comis-voiajor care călătorește mult, singura sa lectură din viața de zi cu zi fiind *Mersul Trenurilor*. Roiurile trecătoare ale sunetelor foarte concrete ale mașinilor de scris care se adaugă, au rol de subliniere a rutinei birocratice oferind piesei o semnătură kafkiană iar textul acestui anti-basm (cum l-a numit critica de specialitate) integrat muzicii este vehiculul prin care se declanșează metamorfoza sonoră, portalul prin care se trece în experiența propusă.

Materialul muzical reprezentând universul sonor al lui Gregor Samsa este supus procesărilor, filtrărilor, distorsiunilor. Percepția personajului transformat în gândac se modifică, glisează, se comprimă, colapsează într-o infrarealitate, în care singurul lucru care rezistă este o pulsație a rutinei.

Există și un plan-comentariu ancorat în cultura actuală a advertisingului, un meta-discurs spart în fragmente ale unei reclame la insecticid ce însoțește parcursul piesei ca o amenințare îmbrăcată cu ironie în haine publicitare. Înainte de final, resturi expandate sau turtite, greu recognoscibile ale hitului *La cucaracha*, integrate ultimei faze a metamorfozei, încearcă să îmblânzească printr-un umor cald și inutil, o comunicare imposibilă.

Tema lucrării - dezumanizarea cu efectele ei catastrofale devine însă apăsătoare prin trăirea din interior, prin mintea și urechile lui Gregor Samsa – personaj tragic ce aduce metafora involuției celor prinși într-o viață trăită inconștient, fără scop și sens.

Relevante pentru lucrul cu obiecte sonore din perspectivă postmodernă, ar mai fi lucrarea ***Spălătorul de creiere (2014)*** în care sunt aduse citate din piesa de teatru cu acest nume a lui Matei Vișniec înregistrate de mine și redată cu alterare a timbrului vocii, combinate cu texturi de sunete de mașini de spălat sau piesa fără titlu ... ***pentru alarme soliste și ansamblu de ceasuri (2018)***, ce propune un exemplu de material omogen oferit de aceste eșantioane preînregistrate care se supun unei tratări de tip clasic.

Am ales să prezint câteva exemple din creațiile mele electronice hibride, din perspectivă componistică, dezvăluind conceptele integrate lucrărilor, pentru a sublinia ceea ce este important pentru mine în acest moment: intenția și capacitatea de semnificare a unei muzici, acele decizii interne care au mereu o motivație și un concept pe care le servesc.

SUMMARY

Irinel Anghel

Composition with sound objects, between realism and surrealism, between avant-garde and postmodern approaches

The concept of the *sound object* remained an important reference even after the novelty of concrete music had passed. The key aspects of the *sound object* continue to be *materiality* and *recognizability*. The new perspective on it currently shows it as an element of *musical props* that implies a neutrality of its decontextualized use and transformation, its integration into complex surrealist constructions (obtained through juxtapositions and combinations of immeasurable or incompatible hyper-realistic elements) that meet, especially through the use of the compositional technique of collage, the aims of postmodern aesthetics, based on diversity, testing the understanding of reality, representation, and meaning, often emphasizing their instability and complexity. From the perspective of the postmodern composer of electronic music, the *sound object* is the equivalent of a *musical quote* that can be used as such or transformed, integrated into a complex, multi-layered construction with multiple semantic meanings.