

INTERVIURI

De vorbă cu Adrian Borza

Andra Apostu



Adrian Borza este compozitor, cercetător și pedagog. Trei ipostaze care, însă, dezvăluie multă muzică, preocupare constantă pentru noutate și pentru modul în care aceasta este percepută de public, și pasiune pentru a transmite studenților săi toate informațiile de care au nevoie pentru a descoperi o lume extrem de interesantă. Iar cel mai important este că se bucură din plin de ceea ce face și de instrumentele cu care creează, care „par jucării, însă ascund o imensă creativitate, inteligență și o știință serioasă: Human–Computer Interaction”.

A.A.: Dragă Adrian, cum te-ai apropiat de muzică? Ce te-a atras în lumea sunetelor? Cum au fost începuturile tale muzicale?

A.B.: Ca să încep cu o istorioară amuzantă, îți mărturisesc că părinții mei observaseră, pe vremea în care hoinăream la vârsta de 5 ani ca orice alt copil sănătos, că ochii îmi erau lipiți de un televizor alb/negru atunci când prin micul lui difuzor auzeam muzică. La TV nu excelau totuși emisiunile cu ceea ce credeam eu că însemna muzica bună. Pe de altă parte, părinții mei nu aveau pregătirea muzicală care să-mi garanteze ucenicia precoce de a cânta la un instrument ca în familiile de muzicieni. Însă, au înțeles încă de pe atunci că urma să învăț la o școală cu profil muzical. Iată, așa am început hotărât la 7 ani să studiez vioara la Liceul de muzică „Sigismund Toduță” din Cluj-Napoca.

Atracția față de compoziție am resimțit-o mai târziu, când eram un copil andru, când lăsam vioara deoparte și căutam ștângărește sunetele mele pe pianul de acasă.

A.A.: Cariera ta este centrată în jurul muzicii electronice, electroacustice. De ce ai optat tocmai pentru această zonă artistică ale cărei principii și descoperiri le-ai și teoretizat?

A.B.: Schimbăm registrul. Teza de doctorat finalizată în 2004 a fost un punct terminus teoretic și practic al unui parcurs anevoios, costisitor, dar care m-a îmbogățit cu o experiență impresionantă. A fost în același timp un nou și excelent început fără îndoială.

Cu mult înainte de a scrie niște texte cu rigoare științifică despre un domeniu interdisciplinar cum este muzica pe calculator, curiozitatea tehnologică și artistică m-au împins în 1990 spre calculatorul personal românesc (!) FELIX. Nu i-am dat prea mare importanță. Apoi spre ATARI în 1992 și spre POWER PC al Apple în 1994, care intrase nu demult pe piață. Folosindu-le cu pasiune, încercam să recuperez din timpul pierdut pe care l-aș fi dedicat studiului în a opera și programa computer-ului. Devenind una dintre fațetele profesiei, compoziția de muzică electroacustică debuta în 1993 cu o lucrare care explora interacțiunea dintre solist și mediul electronic, denumită tehnic *RX-1100*. În aceeași perioadă începeam în 1995 să predau cursul de Muzică electronică la

Academia de Muzică „Gheorghe Dima” (până în 2001). Participam totodată la cursurile extra-curriculare de analize muzicale susținute magistral de Aurel Stroe în 1994 și Lucian Mețianu în 1995.

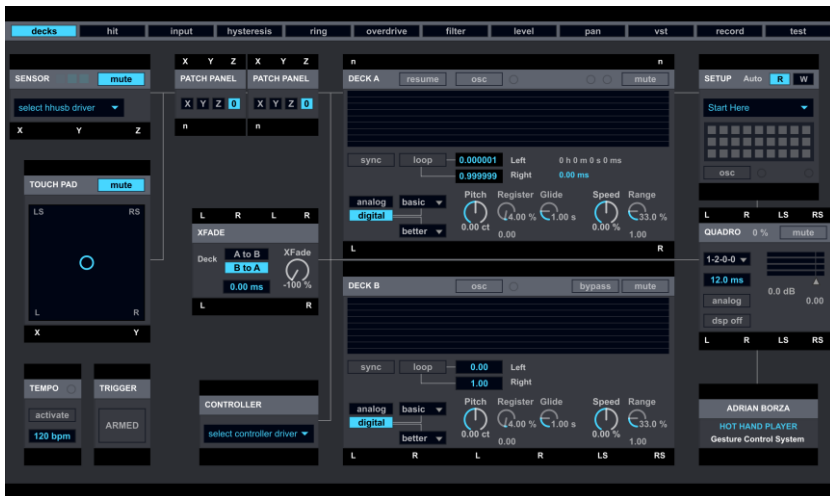
Era cu alte cuvinte perioada efervescentă din viața profesională a unui tânăr compozitor însetat de cunoaștere și a unui cadru didactic entuziast, înrolat la ANMGD din 1992.

Tehnologia muzicală însemna pentru mine o provocare intelectuală mai întâi. Doream să automatizez unele operațiuni rigide din procesul de compoziție cu calculatorul. Dezideratul era transferul imaginației mele muzicale într-un program. Părea ficțiune, după cum unii consideră că a rămas chiar și în zilele noastre. Dorința avea să fie materializată doar în 2004. Ei bine, reușisem să controlez și să automatizez în 1994 funcționarea parametrilor de sinteză a sunetului ai generatorului Yamaha MU80. Probabil atunci am intuit potențialul programării. De altfel îmi este greu să accept în anul 2020 compoziții care nu au o componentă conceptuală solidă. Iannis Xenakis scria: „cantitatea de inteligență purtată de sunete trebuie să fie adevăratul criteriu pentru validitatea unei anumite muzici”.

Schimbarea semnificativă s-a produs după ce am obținut titlul de Doctor în muzică. Revelația s-a ivit în timp ce urmam cursuri de programare cu limbajul MAX la Université de Montréal. Această specializare a sosit la momentul oportun.

Despre mediul de programare vizuală s-a scris mult. Începuturile lui le găsim în 1986 la faimosul IRCAM, după cum se știe. MAX rulează programe în timp real, ceea ce reprezintă o condiție sine qua non în muzica pe calculator. Acesta este motivul pentru care MAX se recomandă a fi *lingua franca* pentru crearea de programe destinate interacțiunii artist-calculator.

Continuarea firească a specializării mele a fost implementarea suitei de aplicații scrise cu MAX, concepute pentru compoziția de muzică algoritmică, muzică interactivă și pentru dans tehnologic. Enumăr IAC Interactive Algorithmic Composition (2004), Video Tracking / Real-time Audio Processing (2006), Score Follower (2010), Chopin Interactive (2010), iFPH Interactive Freezer Player Processor and Harmonizer (2011), Vee-Jay Music Visualizer (2013), Hot Hand Player (2015) și qPlayer (2019). Programele (non-comerciale) au fost însoțite de unele teoretizări publicate mai mult în țară.



Vârful cercetării a fost atins pe scara preocupărilor personale odată cu publicarea cărții „Sisteme muzicale interactive – Inițiere în arta algoritmică”, la Editura muzicală în 2019.

Ca să exprim într-o frază motivația traseului meu componistic, de la muzică vocal-instrumentală, la cea electroacustică – reformulez mai bine, motivația tranziției spre latura cognitivă a compoziției – voi prelua din introducerea cărții: „este vorba, mai degrabă, de a transfera procese obișnuite de compoziție și interpretare într-un program de calculator, decât de a compune cu note muzicale și sunete.”

A.A.: Ai fost autorul programei pentru disciplina *Sisteme muzicale interactive* în curricula Facultății Teoretice din cadrul Academiei de Muzică Gh. Dima din Cluj-Napoca în anul 2008. De ce consideri că este necesar ca studenții, tinerii muzicieni, să fie la curent cu aceste principii de programare în limbaje pe computer?

A.B.: Să ne întoarcem în 2008 la cei 4P să zic așa, propunere, proiectare, pregătire și predare a cursului. Disciplina opțională adresată masteranzilor nu reflectă altceva decât programarea sistemelor interactive de compoziție și interpretare cu limbajul MAX. Scriam în Studia UBB–Muzica în 2010 că disciplina Sisteme muzicale interactive ar trebui să conducă la creșterea competitivității absolvenților și integrarea lor

educațională la nivel regional sau global. De vreme ce MAX este răspândit și utilizat pe 5 continente, este predat în peste 100 de universități, disciplina SMI țintește diversificarea ofertei educaționale, cu prioritate judecând nevoile profesionale actuale ale muzicienilor tineri.

Tinerii interesați să-și lărgescă orizontul stilistic și estetic al propriei creații muzicale, prin efortul de a realiza, de exemplu, programe „inteligente” de muzică interactivă și automate de muzică generativă, vor găsi un sprijin la curs și în cartea la care mă refeream adineauri. Preocuparea rămâne în general conștientizarea bazelor matematice ale muzicii.

Studiul compoziției la nivel universitar ar trebui să depășească frumușel și cătinel exercițiile stilistice beethoveniene și schubertiene, altfel studenții vor fi privați de promovarea lucrărilor lor pe scenele festivalurilor de muzică nouă din secolul XXI.

A.A.: Între anii 2000 și 2004 ai coordonat studioul Computer Music Production. Vorbește-ne despre intenția acestui proiect, despre activitățile pe care le derulai acolo dar și de modul în care a fost primită, percepută o asemenea inițiativă în mediul muzical.

A.B.: Am înființat Computer Music Production, deopotrivă un studio și o societate comercială, cu gândul de a mă implica în înregistrare, mixare, mastering, în producția locală și diseminarea muzicii culte și nu numai. Îmi era destul de clar că experiența absorbită în laboratorul digital de compoziție o voi converti în folosul comunității de muzicieni, oferind servicii valoroase. Pășeam așadar pe teritoriile suverane ale regizorilor de sunet și administratorilor de firme.

Activitatea studioului a fost bine primită, dacă socotim numărul și mai ales anvergura fabuloasă a colaborărilor. Fără intenția de a minimiza prestigiul altora, îi amintesc aici și acum pe Ioan Goilă, Jancy Körössy, Adrian Pop, Nicolas Simion, Valentin Timaru, David Tuil, Erich Türk și Cornel Țăranu.

A.A.: Vorbește-ne despre proiectul tău *ElektroArts*, parte integrantă din Festivalul Internațional Toamna Internațională Clujeană.

A.B.: Un proiect fantastic! L-am inițiat în 2013 și a fost sprijinit de Festivalul internațional „Toamna Muzicală Clujeană” și de Bianca Țiplea-Temeș, fără de care nu cred că „Elektro

Arts” ar fi existat la vremea aceea. Viziunea proiectului a fost declarată destul de convingător, de a susține Artele Digitale și de a le face accesibile publicului. Publicul era invitat să descopere frumusețea amestecului de muzică, dans și imagine vizuală, cu tehnologia.

În 2017 proiectul s-a transformat în Festivalul internațional „Elektro Arts”, desfășurat sub auspiciile a 3 universități, și-anume Universitatea Babeș-Bolyai – Facultatea de Teatru și Film, Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca și Academia Națională de Muzică „Gheorghe Dima”. Ediția din 2018 a festivalului s-a bucurat de sprijin și la nivel național, în sensul că a fost finanțată de Administrația Fondului Cultural Național.

Unul din punctele tari pe care l-a adus „Elektro Arts” în peisajul festivalier autohton era „sindicalizarea” selecției de compoziții. Încă din 2013, marketing-ul selecției transparente a fost făcut sub un nume fancy: Call for New Electroacoustic Works. Juriile celor 3 ediții ale elektroarts.com alăturau personalități ale muzicii electroacustice: Călin Ioachimescu, Eldad Tsabary, Erdem Helvacioğlu, Octavian Nemescu, Robert Rowe, João Pedro Oliveira, Gilles Gobeil și Clemens von Reusner.

A.A.: Ai primit onorante premii pentru lucrările tale: Premiul *George Enescu* al Academiei Române pentru lucrarea *If* pentru oboi și calculator interactiv, Premii ale Uniunii Compozitorilor și Muzicologilor din România pentru activitatea compozitorială din anii 2012 și 2018. Sunt importante aceste distincții pentru un artist? Te motivează, confirmă, stimulează creator în vreo anumită măsură?

A.B.: În pofida faptului că, privind în jurul nostru în țărișoară noastră, celebrarea ori simpla prețuire a oamenilor de valoare continuă să fie insulară într-un ocean de trivialitate, nu mi-am creat așteptări care să-mi certifice importanța și originalitatea vreunei compoziții. Însă, dacă am fost onorat cu premii în țară și străinătate, bucuria mi-a fost mare. Preaplina satisfacției mi-a fost adus de cele 2 premii ale Uniunii Compozitorilor și Muzicologilor din România, pentru *If* și *Here and Now*, și Premiul „George Enescu” al Academiei Române, acordat celei mai importante lucrări de muzică interactivă dintre cele pe care le-am compus până acum: *If* cu iFPH.

A.A.: Spune-ne în ce zonă a muzicii te simți mai confortabil a compune? Ce tip de muzică ai abordat și care a fost mai aproape de scopul tău artistic?

A.B.: Interesant este că o parte a publicului mă cunoaște prin intermediul muzicii electroacustice realizate după 1999. Același public era oarecum obișnuit să asculte muzica instrumentală și vocală pe care nu renunțasem să o compun. Trebuie să admit că cele mai multe reprezentații internaționale le-au avut compozițiile camerale *akSax* (1997), în interpretarea inegalabilului Stockholm Saxophone Quartet și, un alt exemplu, *Suita transilvană* pentru flauto dulce, flauto traverso, violoncel și clavecin (2003), tălmăcită ireproșabil de Ansamblul baroc „Transylvania”. Aș adăuga *Chaconne* pentru chitară solo (acordată în microintervale) (1999), un exemplu de complexitate structurală scontată, dar și de o dificultate instrumentală foarte ridicată, provocatoare pentru admirabilii chitariști Magnus Andersson, Constantin Andrei și Beke István Ferenc. Cu toate acestea, transformarea interioară era în desfășurare spre o muzică generată electronic, creată și interpretată în timp real pe scenă, odată ce lucrăm la *Fractus I* și *Fractus II*, ambele pentru live electronic (1999). O muzică efemeră...

Un alt public îmi cunoaște muzica de scenă, muzica pentru televiziune și producțiile sonore pentru medii digitale noi. Mă voi referi mai pe larg la direcția componistică principală, sub rezerva unei detalieri ulterioare.

Muzică neo-modală

Prima mea compoziție serioasă are titlul *Trei cântece* pentru voce și pian, pe versuri de George Bacovia (1986), în care trisonurile minore se află într-o rețea cu noduri situate la intervale de terță. Au urmat lucrări din perioada de studii universitare de compoziție, cu Cristian Misievici. Două dintre compoziții, spre surprinderea mea, au fost interpretate în cea de a X-a ediție a „Zilelor muzicii românești” de la Iași din 1988, de către mărinimoșii mei colegi instrumentiști: *Metacromie I* pentru violoncel solo (1987) și *Numele Ierbii* pentru soprană și orchestră de cameră (1988). Cea din urmă obținea Premiul I la Festivalul național de creație studentească de la Târgu-Mureș, în 1988. Rețeta de organizare a înălțimii și duratei sunetelor prin asocieri numerice, abstracte, începea să dea roade:

Dialogos pentru flaut și violă (1989) primea Premiul I la Concursul național de compoziție „Gheorghe Dima” de la Cluj-Napoca, în 1989.

Perioada productivă pe teritoriul modal-armonic a culminat după absolvirea facultății la Cluj cu *Patru coruri* pentru cor mixt a cappella (1996), premiată de Consiliului Județean Alba la Concursul și Festivalul „Lucian Blaga” de la Sebeș, în 1996. Mai târziu în timpul studiilor doctorale sub îndrumarea lui Cornel Țăranu, interesul meu s-a deplasat spre o modalitate de organizare a structurilor intervalice prin modelul geometric și cel algebric, în *Chaconne* și *Point. Line. Spot* pentru orchestră de coarde (2003), în buna tradiție teoretică. Ipoteza era alcătuirea unui mod original, simetric, referențial, pe înțelesul matematic al structurii intervalice, adică de funcție.

Colaj

Tehnica de colaj am folosit-o în *Désintégration* pentru flaut, fluier și bandă (1994) și în *Réflexions automnaux sur Mozart* pentru clavecin solo (1996).

Muzică spectrală

Procedural, calculatorul era mijlocul eficace de manipulare a spectrului sonor din vârful unui pointer condus pe ecran. Evoluțiile discrete timbrale, din Seria *Fractus I–VIII* (1999–2012), *Increeat I–II* (2003, 2007) și *Dusk* (2007), aderă la practica de compoziție spectrală, însă în genul de Muzică acusmatică.

Morfogeneza sunetului imaginii

Procedeul de sinteză aditivă a sunetului înglobat în lucrările spectrale lasă să se înțeleagă ceva mai mult, în sensul constituirii obiectului sonor din forme vizuale. Morfogeneza sunetului imaginii semnifică investirea atât a punctului, liniei, suprafeței, cât și a luminanței și culorii acestora, cu proprietăți perceptuale ale sunetului, cu alte cuvinte, cu înălțime, durată, intensitate, timbru și localizare spațială.

Muzică concretă

Atașamentul meu era rezervat față de estetica și tehnicile cunoscute în Muzica concretă. Încercarea de a colecta sunete naturale și de a le organiza cu măiestria unui artizan digital a prins contur numai în *Trois études acousmatiques* (2004) și *Cinq minutes cinéma pour l'oreille* (2005). Găsesc că este fascinantă prelucrarea sunetului „concret”, adâncită până

în punctul în care el se detașează de semnificația originară: sunetele liftului nu mai amintesc de o casă veche, ci sugerează tenebra unei grote. Scriam în notele de program pentru *Cinci minute de cinematograf pentru urechi* astfel: „It was all in your imagination. It is the power of sound design.”

Muzică algoritmică

O altă perioadă fertilă aduce în prim plan muzica realizată cu ajutorul programului IAC, care facilitează compoziția interactivă, la bază lui fiind algoritmi predefiniți. Aceștia creează structuri muzicale pe măsură ce se interpretează la o claviatură MIDI conectată calculatorului. Algoritmii sunt proiectați să răspundă în timp real la modificări de înălțime, intensitate și tempo, cu scopul de a produce materialul muzical. Enumăr lucrările *Yak* (2004), *80 after Max* (2006), *Lay Low* pentru flaut, vioară, pian și violoncel (2007), *Today is the Day. 365 concise music pieces* (2007), *The Decipher* (2007), *Luxury of Loneliness* (2007), *Take a wild guess* (2007), *Relocation* pentru saxofon și live electronic (2007), *Fragile* pentru saxofon, violă și live electronic (2008), *Freeze This Moment* pentru pian solo (2009) și compoziția *7 [seven]* (2010).

Relocation a fost dedicată saxofonistului francez Daniel Kientzy, un erou ilustru al muzicii contemporane, iar *Fragile* a fost scrisă pentru formidabilul ansamblu cameral-electroacustic PROmoZICA – Daniel Kientzy, Cornelia Petroiu și Reina Portuondo.

Muzică interactivă

În această categorie a genului electroacustic sunt incluse compozițiile *If* (2011), *Akedia* pentru oboi, nanoKontrol și iFPH (2011), *Drones a.k.a. Woman in the Mirror* pentru voce, smartphone, nanoKontrol și iFPH (2012), *Drones II* pentru vioară, nanoKontrol și iFPH (2012) și *Les objets informatiques (A Sound Poem About Science)* pentru voce, smartphone și calculator interactiv (2012). Aspirația mea pare a fi fost îndeplinită: calculatorul, dotat cu un program „inteligent”, „înțelege” acțiunile interpretului, „urmărește” partitura sub influența acestuia și redă „partitura” sa programată a priori, devenind la rândul-i „interpret”. Influența este reciprocă, deoarece se potențiază un feedback mutual între interpret și calculator.

Muzică pentru dans tehnologic

Această preocupare experimentală se confundă cu năzuința personală de a interpreta muzica pe calculator prin gesturi non tactile. Eram convins în 2015 de puterea neobișnuită și seducătoare a expresiei gestuale. Gesturile naturale sau mișcărilor mâinii „în aer”, care fac apel la simțul proprioceptiv, interacționează cu diverse calități ale sunetului, iar programul HHP gestionează interacțiunea. Muzica spectacolului de dans tehnologic *Here and Now* (2015) își datorează existența în pictura lui Hieronymus Bosch (cca. 1453–1516). Muzica obține în 2019 Premiul Uniunii Compozitorilor și Muzicologilor România, Secția Muzică instrumentală și multimedia (ex aequo) și Premiul al II-lea la Competiția „Destellos”, Categoria Muzică acusmatică.

A.A.: Ce consideri a fi esențial unui compozitor din ziua de astăzi? Una din caracterizările tale de pe smorfe.com mi-a atras atenția în mod special, și anume „having fun”. Mi se pare extraordinar să identifiți compoziția cu a te distra, cum reușești? Am observat că în secțiunea *Fun* sunt două link-uri în care apar detalii despre proiectul tău de a măsura intensitatea simțămintelor umane când ascultă muzică. Vorbește-ne despre asta.

A.B.: Tuturor ne este oferită șansa de a reevalua ceea ce facem. Mă refer la impactul progresului tehnologic asupra activității, progres aflat într-o creștere exponențială deceniu după deceniu și care se îndreaptă vertiginos spre inteligența artificială. Nu ar trebui să fie o dilemă decizia de a fi ori a nu fi la zi într-un domeniu ori altul de activitate.

Să nu mă bucur de / sau „having fun” cu / senzorul miniatural wireless? De interfața cu senzorul infraroșu? De ecranul tactil al unui smartphone? De limbajul de programare vizuală în care nu se scrie nicio linie de cod? De inimaginabila putere de calcul a unui laptop modern? Mă refer desigur la gadget-urile folosite în proiectele proprii. Acestea par jucării, însă ascund o imensă creativitate, inteligență și o știință serioasă: Human–Computer Interaction.

Max Mathews se întreba iscoditor în altă cheie: „Care este acum provocarea muzicală a viitorului? Cred că este limita înțelegerii noastre a creierului uman”.

La fel de științific, dar lipsit de rigiditate solemnă, a fost și studiul de caz „Muzica este emoție – Evaluarea modificărilor dispoziției emoționale”. Scopul era măsurarea intensității sentimentelor umane, atunci când oamenii ascultă muzica.

Testul POMS sau Profile of Mood States a fost aplicat unui grup de reflecție format din 17 participanți, cu pregătire profesională diferită, cu vârsta cuprinsă între 18 și 60 de ani, dintre care 11 erau femei și 6 bărbați. Sesiunea de testare a fost supravegheată de psihologul Marius Crăciun și a avut loc în februarie 2014.

Analiza rezultatelor a evidențiat o evoluție a sentimentelor negative, cum ar fi tensiunea, depresia, furia, oboseala și confuzia. Voluntarii au simțit o îmbunătățire substanțială a dispoziției lor emoționale. Fiecare participant și-a exprimat sentimentele completând mai multe chestionare, înainte de a asculta muzica, apoi la sfârșitul audiției, și mai târziu la 2 ore după sesiunea de testare. Piesele pregătite de mine, *Far from Road* și *Dream Way*, au fost selectate cu atenție pentru acest proiect special.

Rezultatele au arătat valori care reprezentau o scădere masivă cu 76,48% din perturbarea emoțională cu care a intrat în sesiunea de testare întregul grup de participanți.

Cercetarea Mirelei Mercean-Țârc, din 2015/2019, concluzionează preliminar astfel: „Lucrarea *Dream Way*, prin accesibilitatea sa și conținutul pozitiv, optimist, senin al muzicii create a declanșat doar emoții, tematici și imagini pozitive. [...] Respondenții au putut să identifice și au intuit perfect funcționalitatea originară a compoziției, aceea de terapie, în marea majoritate folosind descriptorii frumos, virtual, pozitiv. [...] Lotul pe care se bazează cercetarea noastră este reprezentat de 52 de adolescenți cu vârste cuprinse între 16 și 18 ani, de la Colegiul de Muzică „Sigismund Toduță” din Cluj-Napoca.” (Mercean-Țârc, Mirela. „Considerații asupra receptării muzicii electronice II”, ICTMF, vol. 10, nr. 1, 2019, p. 87–93)

A.A.: Îmi plac cele patru „coordonate” ale compozitorului Adrian Borza, așa cum apar ele pe site-ul www.smorfe.com, cumva patru puncte cardinale care se completează reciproc: *inventive, passionate, visionary și proficient*.

A.B.: Cu respectul cuvenit, mă simt inconfortabil când vorbesc despre mine. Despre muzică și idei vorbesc cu

pasiune. Aș prefera ca publicul să-mi descopere prezența online.

A.A.: Pe pagina de wikipedia dedicată ție am observat că ești autorul a câteva programe pe calculator, dintre care mi-a atras atenția programul pentru captarea mișcării și captarea sunetului – *Video tracking/real-time audio processing*. Îmi par lucruri atât de complexe pentru un muzician; le poți realiza singur? Ai colaborat cu tehnicieni în crearea lor?

A.B.: Mulțumesc pentru interesul arătat tehnologiei artelor transfrontaliere. Video Tracking / Real-time Audio Processing din 2006 a fost prima încercare de mapping (legare, alăturare a informației) între mișcarea sau expresia gestuală și calitățile sunetului. Ideea am implementat-o în limbajul MAX căruia îi cunoscusem puterea cu 2 ani mai devreme. Analiza imaginii captate prin intermediul unei camere video conectate la calculator avea la bază pachetul de abstracții cv.jit 1.5 (2006) creat de Jean-Marc Pelletier. Mapping-ul datelor binare provenite din analiză cu cele de procesare a semnalului audio l-am făcut cu intenția creării unui mediu avansat de interpretare muzicală fără control tactil cu aplicabilitate în instalații artistice și dans tehnologic.

A.A.: Aș vrea să ne vorbești despre modul în care interacționezi cu studenții. Cum răspund ei acestor elemente de noutate? Cât de doritori, de interesați sunt de acest domeniu al muzicii electronice?

A.B.: An de an am admirat liberul arbitru, curiozitatea și curajul masteranzilor înscriși la cursul „Sisteme muzicale interactive” de a se scufunda mental în locuri tainice și încărcate de mister, practic dominate de logică; puțină logică matematică, dar multă logică generală. Absolvenții cursului sunt actualmente muzicieni activi în țară și străinătate, printre care amintesc pe Alexandru Murariu, Cora Miron, Aron Török-Gyurkó și András Lokodi. Sub o denumire sau alta, un curs teoretic și practic de programare în MAX este considerat etalon internațional în programele educaționale universitare, iar absolvenții care au continuat să studieze în afara țării sunt conștienți de această realitate.

În altă ordine de idei, mă bucur să cunosc înflăcărarea firească a unor studenți din programul de licență care întrezăresc specializarea lor în universul digital. Potențialele

job-uri sunt în interiorul studiourilor de radio, de televiziune, de înregistrări audio, de creație de film, advertising și jocuri și în new media – interfețe și Internet.

Negreșit acum cererea se întâlnește cu oferta, într-un contrast izbitor cu penuria didactică, tehnologică și a pieței forței de muncă din țară de care mă loveam când eram student.

Mi-a atras atenția un fenomen straniu în timpul pandemiei provocate de virusul SARS-COV-2. Cu o mișcare spontană din condeii, învățământul tradițional a fost aruncat online făcând calculatorul și Internetul indispensabile. Să ne înțelegem, online nu înseamnă comunicații GSM, după cum nici cursurile asincronice la distanță nu mai reprezintă o noutate. Cursurile depozitate online 24/7 au un conținut digital bogat și interactiv exprimat prin text, imagine și sunet, prin înregistrări audio-vizuale. Tehnologia s-a preschimbă iată aproape peste noapte în colacul de salvare de care s-au agățat mulți pre-universitari și universitari.

Observ însă cu îngrijorare că un spectru larg de muzicienii tineri pe care i-am cunoscut de-a lungul carierei la catedră nu au ajuns să înțeleagă potențialul tehnologiei. Mă tem că telefonul mobil, tableta și calculatorul desktop sau portabil au fost folosite în extenso pentru a naviga aiurea pe web applications și a citi niște headlines acolo. Accept cu mare dificultate faptul că nu se pricep, de exemplu, să scrie cu calculatorul diacritice în documente oficiale, să se adreseze îngrijit printr-un email, să prelucreze grafica unei partituri și să găsească pe site-uri informația de calitate provenită din surse credibile.

Am să ofer celor interesați să susțină cursuri online de instrument și de muzică de cameră 2 soluții cu privire la calitatea superioară a transmisiei audio bidirecționale și în timp real: VST Connect PRO de la Steinberg pentru transmisie audiovizuală pe 16 canale @ 192kHz și pentru înregistrare de fișiere necomprimate. Alternativa este Jacktrip al Universității Stanford împreună cu Jack Audio Connection Kit pentru transmisie audio stereo, iar Skype sau Zoom numai pentru video.

A.A.: Ne poți spune câte ceva din proiectele tale actuale și de viitor?

A.B.: Împreună cu colaboratorii mei lucrăm la premiera românească a *Here and Now*, un spectacol audiovizual, de dans tehnologic și interactiv. Roluri: Muzică, video interactiv, programare Kinect și Hot Hand Sensor: Adrian Borza. Coregrafie: Sebastian Vlad. Dansatori: Sebastian Vlad, Ioana Cristina Terebesy și David Micu. Regie artistică: Ina Hudea. Scenografie: Liliana Moraru.

A.A.: Mulțumesc!

A.B.: Mulțumesc și eu pentru oportunitate.

SUMMARY

Andra Apostu – A conversation with Adrian Borza

Adrian Borza is a composer, researcher and teacher - three aspects of his artistic life that show us how much he loves music, his constant pursuit for new things but also the way they are received by the public. He is passionate about passing along to his students all the information they need in order to discover a really interesting universe. The most important thing is that he really enjoys his activities and the instruments he uses, even if "they seem to be children's toys but they hide a great dose of creativity, intelligence and genuine science: Human-Computer Interaction".