
DUH IZ MAŠINE: POP MUZIKA I TEHNOLOGIJA

DEJAN SRETENović

*Tehnologija je danas ona logorska vatra
oko koje okupljeni pričamo naše priče.
Privlači nas svojom svetlošću i posebnom moći,
koja je ujedno prijatno topla i uništavajuća.*

Lauri Anderson

COMPUTERLIEBE

Nakon pojave kompilacije pod nazivom *Techno! The New Dance Sound of Detroit* (Virgin, 1988) kojom je detroitski zvuk (koji se do tada smatrao podžanrom čikaškog housea i nije imao specifičan naziv) doživeo svoju globalnu promociju, prefiks techno počeo je naširoko da oblikuje neologizme korišćene za generalno imenovanje kulturnih formi i umetničkih praksi zasnovanih na digitalnoj tehnologiji (npr. tehno-kultura, tehno-umetnost, tehno-estetika). Stoga je pojava techno-muzike imala dalekosežniji kulturni značaj nego što je isključivo muzička inovacija: ona je predstavljala prvi vidljiv simptom tehnološki orijentisanih kulturnih rekonfiguracija i kao takva je u kolektivnoj svesti doživljavana kao popularni agens ekspanzivne mašinizacije kulture. Tim povodom je Juan Atkins, jedan od detroitskih techno-pionira, dao sledeću izjavu: "Želim da moja muzika zvuči kao da kompjuteri međusobno razgovaraju. Ne želim da ona zvuči kao 'prava' grupa. Želim da zvuči kao da ju je stvorio tehničar. To je ono što ja jesam: tehničar sa ljudskim osećanjima." Naravno, Atkins nije mogao da predvidi pojavu Interneta kada će kompjuteri zaista početi međusobno da razgovaraju, ali je sasvim sigurno bio jedan od prvih pop muzičara digitalne ere koji je javno progovorio o novoj sinergiji čoveka i mašine u kreativnom procesu: mašina više nije samo instrument, alatka ili medij u službi umetničke imaginacije, ona više nije pasivni učesnik u proizvodnji značenja, već aktivan, ravnopravan partner programiran za punopravnu interakciju sa ljudskom inteligencijom. Sa razvojem "pametnih mašina", tehnologija ne samo da "prodire u događaje" (A. Whitehead) već postaje događaj za sebe, odnosno, ona funkcioniše kao jedinstvena forma tehničke akcije i interakcije koja zamagljuje tradicionalnu granicu između manuelnog i intelektualnog rada, između automatizacije i spontano-sti, programiranja i improvizacije. Dehijerarhizacija uloga čoveka i mašine u stvaralačkom procesu, koju su još

početkom sedamdesetih inicirali pioniri elektronske pop muzike Kraftwerk, postala je stvarnost digitalnog doba, ili, kako je to formulisao Ralf Hütter, jedan od članova Kraftwerka, u pitanju je ostvarenje istinske autorske kolaboracije: "Mi sviramo na našim muzičkim mašinama, a ponekad one sviraju nas."¹ Techno-muziku su kako zbog njene tehnološke orijentacije tako i zbog dekonstrukcije formativnih obrazaca pop muzike (fokus se pomera sa muzičke forme na teksturu zvuka i tembra, što je već poznato iz iskustva seriozne elektronske muzike) podjednako glorifikovali egzaltirani tehnoutuzijasti i osporavali muzički puritanaci, ali činjenica da ona još uvek predstavlja poslednji revolucionarni događaj u pop muzici, bez obzira na muzički ukus, ipak se ne može osporiti.

IMAGE ACOUSTIQUE

Ekspanzija tehno-kulture ponovo je pokrenula stare debate o ideološkom karakteru tehnologije, pomerajući fokus sa postmodernističke opsesije vizuelnim reprezentacijama na konceptualizaciju tehnologije kao kulturnog sistema po sebi koji se smešta s onu stranu rasprava o reprezentabilnosti. Ako su medijske reprezentacije odigrale ključnu ulogu u kulturnim prestrojavanjima osamdesetih godina, ako je popularna muzika tada ušla u stadijum total-dizajna vizuelnog identiteta čije su trendove diktirali modno-vizuelni klišeji MTV estetike, sa pojavom techna (čiji je dolazak neposredno najavio house), fokus muzičkih dešavanja pomera se u izvanmedijsku sferu, u klubove i javne prostore, u događaje (rave). Techno i ostale žanrove plesne muzike (trance, jungle, drum'n bass), kao i klupsku kulturu koja se kristalizuje oko centralne figure DJ-a, nije odlikovala intrisična vizuelna atraktivnost koja bi mogla biti dizajnirana za potrebe medijskog spektakla, osim kroz kombinaciju klupskih snimaka i psihodelične, apstraktne grafike koja nam je nedvosmisleno saopštavala da je techno vizuelno nepredstavljiv i da su mogućnosti njegovog medijskog predstavljanja ograničene. Vizuelna apstrakcija u suštini reflektuje kopernikanski obrat koji je techno izvršio u pop muzici: techno je apsolutna muzika lišena retoričke komponente, koja detronizira auratsku instituciju pop zvezde tako što stimuliše neposrednu interakciju između publike i izvođača, i koja, konačno, problematizuje odnos između reprodukcije i originala kroz kreativnu manipulaciju gramofonskom pločom.

326

POSTMEDIA OPERATORS

Ovde se pojavljuje zanimljiv paradoks: techno se u sferi komponovanja oslanja na digitalnu tehnologiju upotrebom kompjutera, semplera i ritam mašina, dok se u sferi izvođenja oslanja i na objekte stare, analogne tehnologije, na gramofon/turntable i na nosač zvuka kakav je vinilska ploča. Dapače, u trenutku kada je CD tehnologija (kasnije i DAT) počeo-

¹ Vidi Ulf Poschardt, *DJ-Culture*, Quartet Books, London, 1998, str. 31.

la da sa tržišta istiskuje vinilsku ploču pretvorivši je zajedno sa gramofonom u tehnološki otpad, industrija vinila dobija novi zamah zadovoljavajući potrebe DJ kulture koja fetišizaciju ploče postavlja na nove temelje. Sada se gramofoni i 12' ploče proizvode isključivo za potrebe DJ tržišta, dok su konzumenti prisiljeni da tu istu muziku kupuju u skupljem CD formatu, kao i da svoje vinilske kolekcije zamenjuju novim nosačima zvuka, kupujući isti sadržaj u novom pakovanju, nešto nalik "presipanju starog vina u nove boce". Techno je tako podjednako afirmisao novu, digitalnu tehnologiju u ekspanziji, kao što je reafirmisao i staru, analognu tehnologiju koju je refunkcionalizovao u digitalnom okruženju. Ako je reciklaža starih medija i kulturnih formi kroz digitalizaciju proizvela najveći broj sadržaja pohranjenih u digitalnim bazama podataka, techno je transformisao funkcionalni status analognih tehničkih objekata kakvi su ploča i gramofon tako što ih je u potpunosti emancipovao kao izvođačke muzičke objekte (DJ ne "pušta" već "svira" ploču). Na isti se način može govoriti i o DJ-u kao *metamuzičaru* koji pravi muziku od druge muzike, koji kolekcionira, prisvaja i kreativno kombinuje tuđe muzičke sadržaje. Ako su novi mediji, kako tvrdi američki teoretičar novih medija Lev Manovič, *metamediji* jer koriste stare medije kao svoj osnovni materijal, i ako se *avangarda novih medija* bavi "novim načinima pristupanja i manipulisanja informacijama",² onda DJ predstavlja epitom avangardnog muzičara digitalnog doba koji višestruko manipulise tehničkim objektima i muzičkim informacijama, i koji akumulira funkcije kompozitora, muzičara, producenta, inženjera zvuka, promotera i kolekcionara.

WELCOME TO CYBERIA

Vraćajući se na pitanje ideologije tehnologije, techno razmatramo kao jedan od ključnih kulturnih fenomena na početku poslednje decenije prošlog veka koji je zaslužan za integraciju pop muzike i životnog stila u tehnološko okruženje. Naravno, već je sajberpank inaugurisao konceptualnu fuziju pop undergrounda i visoke tehnologije, mada je u praksi nije do kraja materijalizovao, s obzirom na to da se više bavio reprezentacijom tehnologije (nalik naučnoj fantastici), tj. anticipacijom postutopijskog high tech univerzuma (W. Gibson je u *Neuromanceru* vizionarski najavio Internet), nego što je sam po sebi, a pogotovo u muzici, bio u potpunosti tehnološki orijentisan. Čuvena sajberpank fraza "koristite tehnologiju da ona ne bi koristila vas" odslikava kritičku svest spram novih tehnologija razvijenih za potrebe vojno-industrijskog kompleksa, svest koja će biti jedan od inspiratora hakerskog aktivizma, za ono što će Critical Art Ensemble nazvati "elektronskom građanskom neposlušnošću". Kako zapaža američki teoretičar kulture Andrew Ross, "kiber-

² Lev Manovič, "Avangarda kao softver", u: *Metamediji*, prir. Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, str. 57-81.

netske kontrakulture devedesetih bile su formirane oko *folklorne tehnologije* – mitskih podviga opstanka i otpora u virtuelnim sredinama i postljudskim telima prezasićenim informacijama (*data*).³ Techno je prvi u potpunosti tehnološki koncipiran i formalno oblikovan globalni fenomen u pop muzici koji je konstituisao osoben klupsko-raverski folklor tako što je bio u potpunosti uronjen u tehnološko okruženje, u univerzum artificijelnog, plastičnog, hemijskog, ekstatičnog. Naravno, ovde se treba priseliti da su Kraftwerk od samog početka karijere dosledno radili na ideologizaciji mašinske estetike, automatizacije i robotizacije, kreirajući audio-vizuelni koncept koji se može definisati u terminima totalnog tehnološkog determinizma, ili, kako to zapaža Ulf Poschardt, u terminima agresivne afirmacije Warholove glorifikacije dehumanizacije (“mislim da svako treba da bude mašina”).⁴ Doista, Kraftwerk je (uz electro pop, Georga Clintona, house) predstavljao verovatno ključnu muzičku referencu detroitskih techno-pionira,⁵ primer muzike koja je u potpunosti odbacila klasičan pop instrumentarijum i koja i danas zvuči kao da “mašine međusobno razgovaraju”. Međutim, dok su Kraftwerk delovali u za njih neinspirativnom tehnološko-muzičkom ambijentu u kojem je potpuno dehumanizovan zvuk sintesajzera i ritam mašine još uvek predstavljao egzotičan muzički začim, techno-muzika nije vizionarska već simptomatska za ambijent i vreme u kojem je nastala.

TECHNOMAJIKAL

328

Pitanje da li se ideologija tehnologije zasniva na supstancijalnim ili instrumentalnim premisama, o čemu su svojevremeno naširoko raspravljali Martin Heidegger i mislioci Frankfurtske škole pišući o tehnologijama industrijskog društva, danas se postavlja na novim temeljima s obzirom na to da je tehnologija u toj meri naturalizovana i sociokulturno integrisana, da ju je teško analizirati iz nekakve ekstratehnološke pozicije koja bi pravila distinkciju između zanatske i industrijske proizvodnje, između prirode i kulture. Uostalom, i sam Heidegger, koji je u svojim razmišljanjima o tehnologiji znao da odluta u vode metafizičkih spekulacija, ipak tvrdi da suština tehnologije nije tehnološka i da se ona ne može razumeti kroz njenu funkcionalnost, već isključivo kroz tehnološki odnos sa svetom, kroz “tehnološku akciju”, odnosno kroz ono što Habermas preciznije naziva “svrsishodno-racionalnom akcijom”. Iz perspektive informatičkog društva, a nakon isku-

3 Cit. pr. Kathleen Woodward, "From Virtual Cyborgs to Biological Time Bombs: Technocriticism and the Material Body", u: *Cultures on the Brink. Ideologies of Technology*, prir. Gretchen Bender i Timothy Druckrey, Bay Press, Seattle, 1994, str. 47-64.

4 *Ibid.*, str. 226.

5 Derrick May, jedan od članova legendarne detroitske trojke (uz Juliana Atkinsa i Kevina Saundersona), izjavio je da njihova muzika zvuči kao da su se George Clinton i Kraftwerk zajedno zaglavili u liftu.

stva industrijskih i postindustrijskih društava, savremeni teoretičari radije insistiraju na tome da tehnologija ne poseduje nekakvu inherentnu političku ekonomiju koja ne bi reprodukovala društvene odnose, procese, programe i vizije koji su već upisani u samu njenu prirodu. Drugo, dok su mislioci industrijskog doba tehnologiju definisali esencijalistički, u transistorijskim, apstraktnim terminima, i kao odvojenu od kontinuuma modernog života, danas se tehnologija razmatra u sinhronijsko-dijahronijskom preseku, kao stalno promenljiv, dinamičan sistem ili mreža sačinjena od korespondentnih tehničkih objekata, socijalnih intervencija i interakcija, medijskih operacija, tržišnih strategija i kulturne komunikacije.⁶ Ono što karakteriše razvoj modernih tehnologija od devetnaestog veka naovamo jeste postepeno povećanje stepena sistemskog povezivanja tehničkih objekata što će kulminirati sa Internetom; svaki se tehnički objekt kombinuje sa drugim tehničkim objektima čime se stvara operativni sistem u kojem je funkcija svakog pojedinačnog tehničkog objekta jasno definisana. Sintesažer, sempler i ritam mašina postojali su i pre pojave techna i kao takvi, u kombinaciji sa drugim instrumentima, činili elemente operativnog sistema hip hopa i housea, ali je pridodavanjem kompjutera stvoren nov operativni sistem koji sada ima nešto izmenjenu logiku podele uloga i operacionalizacije. Promena tehnološke paradigme ili onoga što američki filozof tehnologije Albert Borgmann naziva "paradigmom naprave" (*device paradigm*), znači realizaciju neostvarenih težnji prethodne paradigme, odnosno usavršavanje tehnoloških kapaciteta koje vodi povećanju stepena njihove efikasnosti i oblika upravljanja. Kako smo već prethodno konstatovali u pogledu DJ-a, promena tehnološke paradigme omogućava kombinatornu igru sa prethodnim umetničkim formama i tehničkim objektima na novim tehnološkim osnovama.

MAKING HISTORY

Sa ekspanzijom techna porastao je interes za generalnim proučavanjem odnosa pop muzike i tehnologije, što je rezultiralo pojavom brojnih knjiga i studija koje su istorijsku međuzavisnost pop muzike i tehnologije učinili očiglednom, pokazujući da se istorija pop muzike (posebno od pojave rock'n rolla) mora posmatrati u skladu sa tehnološkim inovacijama u sektorima komponovanja, snimanja, produkcije, izvođenja, reprodukovanja, emitovanja i distribucije. Ova istraživanja su ukazala na to da je značaj tehnoloških inovacija za razvoj pop muzike mnogo veći nego što se to donedavno smatralo, da su sve forme umetnosti i pop muzike zasnovane na odgovarajućoj tehnološkoj infrastrukturi (npr. kla-

6 Ovome treba dodati i podatak da su proroci postindustrijskog društva - Marshall McLuhan, Norbert Wiener, Buckminster Fuller i Harold Inis - proizveli nove teorijske poglede na tehnologiju, u rasponu od utopijskih do disutopijskih vizija sociokulturnih efekata razvoja tehnologije.

vir i metronom su mehanički tehnološki objekti) i da se konzumacija tehnoloških uređaja odvijala naporedo sa konzumacijom same muzike, često neprimetno. "Poruka tehnologije jeste promena koju ona uvodi", zapisao je Marshal McLuhan, a kada je pop muzika u pitanju, onda ta poruka glasi: pop muzika shvaćena kao masovni kulturni fenomen jeste produkt razvoja modernih tehnologija (pre svega gramofonije i radiofonije) koje su u potpunosti izmenile strukturu odnosa unutar i oko muzike koja postaje industrijska grana po sebi – muzička industrija. Sam pojam muzička industrija nedvosmisleno ukazuje na to da je pop muzika produkt industrijskog procesa ili, preciznije, muzika je samo sirov materijal koji se prolazeći kroz filtere aparata muzičke industrije kristalizuje u robu koja, kao finalni produkt, nije samo muzički sadržaj nego, zapravo, i konglomerat umetničkih, tehnoloških i komercijalnih investicija.⁷

I SING THE BODY ELECTRIC

Svaki žanr pop muzike fetišizirao je pojedine instrumente (gitara u rocku, bas i bubanj u dubu, sintesajzer u electro popu, sempler u hip hopu), što znači da se istorija pop muzike može posmatrati i kroz pomeranje fokusa fetišizacije, u skladu sa dominantnom ulogom pojedinog instrumenta u oblikovanju estetike određenih žanrova. Takođe se može konstatovati i to da je pomeranje fokusa povezano i sa razvojem tehnologije, odnosno sa uvođenjem tehnološki prilagođenih instrumenata koji amplifikuju i modifikuju zvuk svojih predaka – od bubnja do ritam mašine, od akustične do električne gitare, od kontrabasa do bas gitare, od klavira (preko električnog klavira) do sintesajzera, od melotrona do semplera itd. Po Simonu Frithu, električna amplifikacija integralna je kulturnom i socijalnom razvoju rock muzike: ona nije samo izmenila zvuk instrumenata, već i skalnu živog izvođenja i recepcije – publika je podjednako amplificirana kao i izvođači pošto se elektronska buka razmenjuje između izvođača i publike.⁸ Uvođenje električnih instrumenata i elektronskih naprava često je bilo praćeno negodovanjem i otporima puritanaca zaljubljenih u "prirodan" zvuk, o čemu svedoči i legendarna epizoda sa Njuport folk festivala iz 1965. kada je Bob Dylan, pojavivši se na sceni sa električnom postavom, izazvao bes u publici i bio prinuđen da se povuče nakon izvođenja prve numere zato što je izneverio osnovni diktum folk ideologije – akustičnu svirku. U pitanju je jedan od onih trenutaka kada tehnologija postaje agresivno upadljiva, kada se "paradigma naprave" (akustične gitare) razotkrije kao ideološka, što je slično negativnoj recepciji techna ili digitalne umetnosti onih koji nisu shvatili da je promena paradigme istorijska nužnost, a ne ideološka destrukcija prethodne paradig-

330

7 Više o razvoju muzičke industrije videti u Simon Frith, "The Industrialization of Music", u: *Music for Pleasure*, Polity Press, Cambridge, 1988, str. 11-23.

8 Simon Frith, "Technology and Authority", u: *Performing Rites. Evaluating Popular Music*, Oxford University Press, 1998, str. 226-245.

me. Kako navodi Pierre Francastel, preobražaj umetnosti kroz razvoj tehnologije postavlja “problem raskida” koji izaziva poremećaje u društvenim navikama, što se u domenu estetskog postavlja kao pitanje održanja starih vrednosti, odnosno kao pitanje podrivanja vere u “nepomičnu” i “svetu” stvarnost utvrđenih normi.⁹

Primere korespondencije između razvoja muzike i razvoja tehnologije možemo pronaći i u klasičnoj muzici: tako je Claude Debussy bio u toj meri fasciniran uvođenjem treće klavirske pedale da je počeo da komponuje komade specijalno za tu treću pedalu koja služi za proizvođenje efekata u boji tona. Debussijev primer ilustruje tezu da naturalizacija svakog novog tehničkog objekta počiva na umeću konceptualizacije i kreativnog procesiranja, što se pokazalo i u slučaju folk muzike, s obzirom na to da je za njenu elektrifikaciju najzaslužniji niko drugi do prestupnik Bob Dylan. Ako su Kraftwerk prvi počeli da koriste ritam mašinu, za njenu socijalizaciju zaslužna je plesna muzika u rasponu od eurodisca do hip hopa, kao što je i usavršavanje ritam mašine (prva programirana ritam mašina pojavila se 1975) recipročno doprinelo razvoju plesne muzike. Ovakvi bi se primeri mogli pronaći i u pogledu drugih instrumenata, pri čemu treba imati u vidu i to da uloga tehnologije u oblikovanju pop muzike daleko prevazilazi pitanje instrumentarija.

OCEAN OF SOUND

331 S obzirom na to da se muzička tehnologija može definisati kao složen kompleks osmišljenih aktivnosti (*téchne*) koje se kristalizuju oko tehnika, alatki, praksi, zajedničkih konceptualnih konvencija, reprezentacija – oko onoga što se obično naziva radnim ambijentom muzičara – to znači da upotreba instrumenta nije samo muzički već i sistemski koordinirana i da instrument predstavlja samo jedan od brojnih tehničkih objekata iz radnog ambijenta. Ovaj ambijent sačinjavaju tehnologije snimanja, reprodukovanja, emitovanja i izvođenja, odnosno studio, nosači zvuka (gramofonska ploča, magnetofonska traka, kasete, CD, DAT), muzički uređaji (gramofon, magnetofon, kasetofon, CD plejer, DAT plejer) i izvođačka oprema (instrumenti, pojačala, zvučnici, mikrofoni, miks pult itd.). Kada se ovome pridodaju i tehnologije masovne komunikacije (radio, TV, Internet), postaje jasno u kojoj je meri celokupan univerzum pop muzike zasićen tehnologijom, odnosno koliko je uloga tehnologije važna ne samo u oblikovanju muzike već i u njenoj masovnoj konzumaciji i socijalizaciji. S druge strane, korelacija razvoja tehnologije i pop muzike može se posmatrati i iz šire perspektive sveopšte socijalizacije mašinskih zvukova, šumova i buke u modernim društvima: gramofon, telefon, radio, zvučni film, TV, kućni aparati, indu-

⁹ Pjer Frankastel, *Umetnost i tehnika*, Nolit, Beograd, 1964, str. 110. Iako se Frankastel u knjizi *de facto* bavi tehnologijom, on koristi termin tehnika koji je dugo vremena poistovećivan sa tehnologijom.

strijska i automobilska buka, zauvek su proterali tišinu iz urbanog zvučnog pejzaža i proizveli neku vrstu zvučnog haosa u kojem muzika emitovana sa gramofona ili radija predstavlja samo jedan od ambijentalnih zvukova koji okružuju modernog čoveka. Kako zapaža Jacques Attali, muzika se kao organizovan zvuk smešta između buke i tišine, “u prostor društvene kodifikacije koju ona obelodanjuje”, a “svaki muzički kôd ukorenjuje se u ideologiju i tehnologiju jedne epohe još dok se stvara”.¹⁰ Attali u stvari govori o političkoj i ekonomskoj uslovljenosti razvoja muzike od rituala do mehaničke reprodukcije, pa stoga razvoj pop muzike vidi u onome što naziva “ideologijom repetitivnog društva” koje se rađa sa pronalaskom fotografije, odnosno sa kasnijom pojavom tehnologija registrovanja i reprodukcije zvuka. Studijski inženjering zvuka nesumnjivo je jedna od ključnih instanci u oblikovanju i razvoju pop muzike od pedesetih godina naovamo, mada studio za većinu konzumenata predstavlja samo proizvodni pogon na čiju se funkciju dugo vremena nije obraćala prevelika pažnja. Pozicija studija u odnosu na koncertnu dvoranu i nosače zvuka tako je nalikovala odnosu između kuhinje i sale u restoranu: nije važno kako i kojim sredstvima se hrana priprema, već kako se servira i kakav joj je ukus.

LABORATOIRE MIX

Studio se, dakle, postepeno počeo vrednovati kao izuzetno važan element kreativnog procesa i od pasivnog sredstva za registraciju zvuka stekao status *metainstrumenta*, postaviš nekom vrstom “četvrte dimenzije” muzike. Značajan razvoj studijske tehnologije započinje nakon Drugog svetskog rata, pre svega sa usavršavanjem mikrofona i prelaskom sa voštane ploče na magnetofonsku traku koja otvara mogućnost višestruke manipulacije snimljenim materijalom. Kasnije povećanje broja kanala za snimanje doprinelo je razvoju studijskog mišljenja muzike, mogućnošću komponovanja i dokomponovanja u studiju, povećanju broja instrumenata, i, što je najvažnije, muzičar je konačno rasterećen imperativa preciznog studijskog izvođenja. Kako navodi Brian Eno u svom seminalnom eseju “Studio kao sredstvo za komponovanje”, do četrdesetih godina insistiralo se na što vernijem prenošenju zvuka živog izvođenja (jedina kontrola zvuka bila je udaljenost mikrofona od instrumenta), što znači da je naglasak bio na izvođenju, a ne na registrovanju.¹¹ Drugim rečima, insistiralo se na “efektu realnog”, na “verodostojnosti” reprodukcije, bez svesti o transformativnim distorzijama i šumovima (što je slično prvobitnom oduševljenju mimetičkim kapacitetima fotografije ili filma), pa tako današnji slušalac tih snimaka može jasno da uoči da se radi o živom izvođenju, ali i to da ono istovremeno gubi na prostornoj dimenziji koncertnog zvu-

332

¹⁰ Žak Attali, *Buka. Ogled o ekonomiji muzike*, Vuk Karadžić, Beograd, 1983, str. 41.

¹¹ Videti srpski prevod u: Brian Eno, *Žaobilazne strategije*, prir. S. Cimić i G. Vejvoda, SIC, Beograd, 1986, str. 148-155.

ka i originalnom zvuku instrumenata. Ipak, pedesetih godina, kada dolazi do masovne produkcije konzumerskih dobara i prodora elektronskih tehnologija, reklamni slogani su saopštavali da stereo ploče “donose koncertni zvuk u vašu sobu”, na isti način na koji su kasnije reklame za televizor u boji saopštavale da on “donosi stvarne boje u vašu sobu”. Tim povodom, britanski muzičar, producent i pisac David Toop piše kako je bio razočaran kada je prvi put čuo Ronettes uživo s obzirom na to da se u koncertnom izvođenju izgubila magija studijskog zvuka koji je kreirao legendarni studijski čarobnjak Phil Spector.¹² Toop je, dakle, izvršio poređenje studijskog i koncertnog zvuka shvativši da je studijski zvuk bio neponovljiv u živom izvođenju i da zasluge za uspeh Ronettes u mnogo većoj meri pripadaju tehnološkim operacijama u studiju nego intrinzičnim muzičkim kvalitetima grupe.

Ako se u prvim danima snimanja posao završavao onim što je snimljeno na traci, sa usavršavanjem tehnologije počela je postepeno da raste svest o kontroli i procesiranju zvuka, o nepomirljivoj razlici u kvalitetu između koncertnog i reprodukovanog zvuka, što je na kraju rezultiralo i pojavom muzike koja je studijski orijentisana/komponovana i koja nije bila ni namenjena živom izvođenju (npr. Brian Eno). Takođe, tehnologija menja strukturu snimanja i komponovanja što dovodi do integracije muzičke estetike i studijske tehnologije, a samim tim i do prevrednovanja pojma autentičnosti. Dok se ranije insisitiralo na onome što Edward R. Kealy naziva “simulacijom psihoakustike živog izvođenja”,¹³ danas se autentičnim smatra studijski snimak koji je preteo ingerencije “originala” od notnog zapisa i živog izvođenja. Sama činjenica da se u studiju orkestar dezintegriše, da svako snima svoju deonicu odvojeno, da muzičar putem nasnimavanja može da vodi muzički dijalog sam sa sobom ili da preuzme ulogu celokupnog orkestra, jasno ukazuje na to u kojoj je meri studijska tehnologija uticala na promenu muzičkog mišljenja i doživljaja. Edward Hanslik je muziku definisao kao “zvukovne figure koje se kreću”, ali u studijskoj proizvodnji muzike te figure se sada ne kreću u jedinstvenom prostorno-vremenskom kontinuumu muzičkog događaja, već diskontinuirano, isečene na parcijalne instrumentalne deonice, koje se tek u produkciji međusobno sinhronizuju u celinu koja asocira orkestarsku simultanost živog izvođenja. “Ploča je najbolje izvođenje, doterano do perfekcije”, kaže Simon Frith,¹⁴ a to potvrđuje i gotovo neverovatno podatak da je za snimanje kompozicije “Bridge Over Troubled Water” Simona i Garfunkela utrošeno 370 sati u studiju! Vreme-

¹² David Toop, *Ocean of Sound. Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Words*, Serpent's Tail, London, 1995, str. 108. U ovakvim slučajevima, tvrdi Toop, ploča može živo izvođenje da svede na anahronizam.

¹³ Edward R. Kealy, "From Craft to Art. The Case of Sound Mixers and Popular Music", u: *On Record. Rock, Pop and the Written Word*, prir. Simon Frith i Andrew Goodwin, Routledge, London, 1998, str. 201-220.

¹⁴ *Ibid.*

nom su i sami muzičari uvideli da studijski inženjering i stvaranje muzike nisu u toj meri otuđene aktivnosti, pa su se mnogi od njih upustili u proučavanje studijskog zanata, u produciranje i miksovanje (tzv. "sviranje studija") koje su počeli da smatraju ravnopravnim procedurama u kreaciji muzičkog izraza.

DUB ME CRAZY!

Iako su u početku producenti i inženjeri zvuka predstavljali ljude iz senke, anonimna ime na sa omota ploča, vremenom je funkcija studijske obrade zvuka prevrednovana, pa se njihov rad počeo smatrati osobenom umetničkom profesijom. Phil Spector, Brian Wilson, Georges Martin, Lee Scratch Perry, Joe Meek, Quincy Jones, George Clinton i drugi, zadobili su status studijskih alhemičara i muzičkih revolucionara koji su originalnim balansiranjem odnosa između instrumenata, uključivanjem akustike studijskog prostora i umešnošću dodavanja studijskih efekata, proizveli ono što se danas naziva "umetnost snimanja" (*art of recording*). Takozvani "zid zvuka" Phila Spectora, sazidan ređanjem slojeva instrumentalnih tekstura i eho-efekata, dao je generalni ton pop muzici šezdesetih i, što je još važnije, na velika vrata promovisao studijsku tehnologiju kao njen neizbežan konstitutivni element. Međutim, za promociju studija kao muzičke mašine *par excellence*, "imaginarne odaje kojom predsedava elektronski čarobnjak" (Toop), najzaslužniji su prvi jamajkanski dub producenti kao što su King Tubby, Lee Scratch Perry, Bunny Lee, Clement Dodd i drugi.¹⁵ Dub producenti su prvi u svojoj profesiji stekli status istinskih pop zvezda i autentičnih muzičkih autora, i, što je još važnije, oni su bili prvi autori u istoriji pop muzike koji su svoju muziku stvarali od materijala postojeće muzike (remiks) i to uz pomoć mašina. Lee Scratch Perry je bio neka vrsta karipskog tehnognostika koji je o studijskoj tehnologiji govorio u animističkim terminima ("studio mora da bude kao živa stvar"), projektujući duhovnu supstancu u samo biće mašine ("mašina mora biti živa i inteligentna"), za razliku od Kraftwerk koji o mašini razmišljaju isključivo u tehnokratskim terminima veštačke inteligencije i robotike. Studio, dakle, postaje nešto više od proizvodnog pogona: osoben rastafarijanski dekor Perryevog legendarnog Black Ark studija obezbedio mu je auru hrama u lokalnoj imaginaciji, ili kako je to formulisao Bob Marley, "sredinom sedamdesetih, Perryev Black Ark postao je kulturni/spiritualni centar modernog Kingstona".¹⁶

334

Sa pojavom duba, tehnička imaginacija upušta se u ozbiljno kreativno nadmetanje sa muzičkom, jer se odsvirana muzička matrica sada podvrgava višestrukim operacijama remiksovanja i mutiranja originalnog zvuka instrumenta do neprepoznatljivosti, uz pomoć

¹⁵ Više o dubu u: Steve Barrow i Peter Dalton, *Reggae. The Definitive Guide to Jamaican Music, from Ska Through Roots to Ragga*, The Rough Guide, London, 1998, str. 197-228.

¹⁶ Cit. pr. Eric Davis, "Dub, Scratch and the Black Star. Lee Perry on the Mix", *Online*.

širokog spektra halucinogenih efekata kao što su reverb, eho, delay, šumovi trake i sl.¹⁷ Ako je produkcija pre duba bila konstruktivistička zato što je snimljeni muzički materijal polirala, dizajnirala i nadograđivala, dub produkcija zasniva se na dekonstrukciji holističkog integriteta pesme i izvođača, na dekomponovanju i preuramljivanju. Dubmasteri su kroz remiks prvi uveli "cut and paste" tehniku u proizvodnju muzike, na tragu Burroughsove "cut up" metode koju je američki pisac primenjivao i u svojim eksperimentima sa magnetofonom kroz jukstapoziranje snimljenih zvukova, usporavanje, ubrzavanje i premotavanje trake, uvođenje nemuzičkih, ambijentalnih zvukova i sl.¹⁸ Razlika između konstruktivističke i dekonstruktivističke produkcije može se uporediti sa razlikom između slikarstva i skulpture: slikar konstruiše sliku dodavanjem slojeva boje sa palete na podlogu platna, dok skulptor koji radi u drvetu ili kamenu skida slojeve materijala da bi oblikovao željenu figuru.

FEEDBACK

Pri tom, treba imati u vidu i to da su jamajčanski dubmasteri, za razliku od evropskih i američkih producenata, radili na zastareloj, low fi studijskoj opremi čiji je nesofisticiran, često "prljav" zvuk dao osnovnu aromu ranoj dub muzici. Dinamična tehnološka imaginacija specifična je za razvoj pop muzike u siromašnoj zemlji Trećeg sveta kakva je Jamajka: od ranih "zvučnih sistema" (*sound system*), do njihovog prerastanja u studije i producerske kuće, muzičari i producenti bili su prinuđeni ne samo da rade na arhaičnoj opremi, već i da je, u skladu sa potrebama, tehnički modifikuju i usavršavaju (King Tubby je radio kao majstor za popravku radio prijemnika i drugih kućnih aparata), nalik automehaničarima Trećeg sveta koji su postali poznati po svom brikolerskom umeću u proizvodnji vozila bez marke, sklopljenih kombinovanjem originalnih, modifikovanih i proizvedenih delova različitog porekla. Kako navodi teoretičarka afroameričke kulture Tricia Rose, korišćenje mašina izvan okvira njihove namene karakteristično je za mnoge forme crne muzike, i dalje kao primer ono što se u rap vokabularu naziva "rad u crvenom" (*working in red*) da bi se označilo podizanje jačine zvuka u zonu distorzije i buke.¹⁹ Bez obzira na

17 Neko je zabeležio da dobar dub zvuči kao da studio za snimanje počne da halucinira. Prostorni efekti, spektralne distorzije i generalna psihodelična aroma, dovode dub u vezu sa sličnim eksperimentima u okrilju nemačkog kraut-rocka.

18 Ovome treba dodati i to da su avangardni kompozitori prvi počeli da eksperimentišu sa magnetofonskom trakom u studiju i na koncertima (V. Ussachevsky i Otto Luening, Kolumbija univerzitet, 1951-52), odnosno sa tzv. "beskonačnom trakom" (*tape loops*) koja se najpre počela koristiti na radiju i u filmu u cilju sinhronizacije i obezbeđivanja muzičke podloge za govor.

19 Tricia Rose, "Give Me a Break (Beat)! Sampling and Repetition in Rap Production", u: *Culture on the Brink. Ideologies of Technology*, prir. Gretchen Bender i Timothy Druckrey, Bay Press, Seattle, 1994, str. 249-258.

to da li se radi o modifikaciji opreme (zvučni sistem), korišćenju tehnoloških nusfenomena u kreativnom procesu (Perryevo prisvajanje šuma trake) ili o prekoračenju standarda produkcije (rap), zasluga crne elektronike je u tome što je proširujući tradicionalni koncept pop muzike, istovremeno podrivala tehnološki *ratio* kršenjem pravila i proširivanjem funkcionalnih limita mašine.

Naravno, muzičari su oduvek eksperimentisali sa proširivanjem produktivnih kapaciteta instrumenata (npr. promena štima, korišćenje gitare kao perkusivnog instrumenta) i tehničkih naprava, pri čemu je posebno zanimljivo kreativno prisvajanje neželjenih, incidentnih tehnoloških kontraefekata, odnosno onoga što bismo mogli nazvati bukom, šumom, zvučnim viškom, otpatkom.²⁰ Tako su mikrofonija i feedback od tehnološkog incidenta prerasli u konstitutivne elemente rock muzike, u rasponu od Hendrixa do Sonic Youth. (Proizvodnja distorzije i buke u pop muzici varira od estetske racionalizacije u gitarskom rocku do negacije smisla i subverzije estetskih konvencija u industrijskom rocku.) Tehnološki kontraefekti takođe počinju da se konceptijski indukuju na koncertima koji su često znali da prerastu u spektakle ritualizovanog nasilja nad tehnologijom (Who, Hendrix), a čiji savremeni pandan prepoznajemo u DJ tehnikama skrećovanja.

S druge strane, izobličen, nečist zvuk, imanetan analognoj muzičkoj reprodukciji (šum i demagnetizacija trake, krčanje i preskakanje ploče), takođe je postao sastavnim elementom recepcije muzike, koji svedoči o materijalnoj entropiji nosača zvuka, o tehnološkim limitima, o ekonomiji trošenja koja je oduvek pratila tehnološki razvoj, sve do pojave digitalne tehnologije. Sa pojavom CD tehnologije trajnost i nepromenljivost produkcije su stabilizovani, ali mnogi audiofili, verni vinilskoj ploči, i dalje tvrde da digitalni nosač zvuka "obesprirođuje" spektar tonova vinilske ploče, na sličan način kao što se danas tvrdi da MP3 tehnologija kompresije pogoršava kvalitet reprodukcije tako što "stradaju" srednji tonovi. Naravno, mnogi od entropijskih efekata reprodukcije inkorporirani su u katalog studijskih efekata, kao što su i sami muzičari počeli da ih koriste kao citate ili redimejd elemente u stvaranju muzike.

336

TURNTABLE TERROR

Jamajčanski zvučni sistem značajan je i po tome što je praktično pokrenuo proces transformacije DJ-a od anonimnog službenika diskoteke - koji je, obično izolovan od publike u posebnoj kabini, puštao popularnu muziku prilagođavajući se ukusu publike i profilu kluba - do izvođača po sebi, do pop zvezde. To znači da je tradicionalni DJ uživo reprodukovao reprodukciju i da nije imao nikakve produktivne kapacitete, za razliku od

²⁰ "Tehnologija je sredstvo komunikacije, i ona proizvodi sopstvene efekte na ono što komunicira", navodi Simon Frith. *Ibid.*

njegovih radijskih kolega koji su se, zahvaljujući samoj prirodi medija i ulozi najave i komentara u radijskom programu, mnogo ranije emancipovali kao popularni zabavljači koji su često predstavljali zaštitni znak radio stanice. Pored jamajkanskih MC-ja (npr. U-Roy), među pionire transformacije klupskog DJ u pop zvezdu spada i legendarni disco DJ Francis Grasso koji je u potpunosti promenio poziciju DJ-a na njujorškoj klupskoj sceni svojim inovativnim pristupom profesiji: pre svega, nije se prilagođavao muzičkom ukusu publike, a prvi je počeo da svira ploče umesto da ih pušta, miksajući različite muzičke žanrove i ritmove tako što je paralelno puštao dve ploče na dva gramofona (npr. Sly and Family Stone i Led Zeppelin). Muzička industrija dala je svoj doprinos rastućoj popularizaciji disco-kulture: izumljena je 12' ploča, pojavljuju se autorski DJ albumi, snimaju se produžene verzije (*extended play*) re-editovanih pesama isključivo namenjenih klupskom tržištu. Prvi put u istoriji gramofonije pojavljuje se specifična ploča sa muzikom pravljenom isključivo za klupsko gramofonsko izvođenje, a sama se ploča od pasivnog nosača zvuka transformiše u muzički objekat koji će nešto kasnije skreć tehnike hip hopa učiniti perkusivnim instrumentom.

PLAY IT AGAIN, SAM

337 Prvi eksperiment sa gramofonski zasnovanom muzikom izveli su Paul Hindemith i Ernst Toch u Berlinu 1930. godine kombinujuću gramofonsku reprodukciju i živo izvođenje, a posle Drugog svetskog rata sa gramofonom su eksperimentisali Pierre Schaeffer i John Cage. Međutim, dok su avangardni kompozitori gramofonu pristupali konceptualistički, u želji da prošire repertoar muzičkog materijala, DJ gramofonisanje je samonikli i spontani izum koji u potpunosti pervertira razliku između živog izvođenja i reprodukcije koju je prvi definisao Theodor Adorno u svojim napisima o muzičkoj tehnologiji i gramofonskoj ploči. Po Adornu, ploča, nalik filmskoj traci i fotografiji, materijalizuje i petrifikuje događaj, što znači da muzički zapis "više ne poseduje vlastitu realnost" pošto je poremećena jedinstvena prostorno-vremenska dimenzija izvođenja, tj. ono ovde i sada muzičkog događaja.²¹ Međutim, s obzirom na disoluciju prostorno-vremenske dimenzije kroz višekanalno snimanje i nasnimavanje (Adornovi eseji o ploči objavljeni su pre Drugog svetskog rata), muzički zapis je postao virtuelni događaj koji se više ne odigrava pred mikrofonom, u "tradicionalnoj realnosti" (Adorno), već isključivo na magnetofonskoj traci, odnosno u brazdama ploče koju Adorno definiše kao indeksni znak. Po Gilesu Deleuzeu, virtuelni predmet sa-

²¹ Theodor W. Adorno, "Curves of the Needle", *October*, br. 55, zima 1990, str. 49-55. Ovim povodom, vredno pomenuti američkog kompozitora Miliona Babbita koji je, aludirajući na razliku između živog izvođenja i snimka, izjavio da je snimak muzike Čajkovskog u stvari elektronsko muzičko delo, što znači da je elektronska muzika najpopularniji oblik muzike u tehnološki razvijenim zemljama.

mo je delimično ugrađen u stvarni predmet, ali budući da se kvalitativno od njega razlikuje, on istovremeno manifestuje stvarni predmet kao odsutan, ili, kako to Deleuze precizno formuliše pozivajući se na Lacana, "stvarni predmeti su u skladu sa principom stvarnosti podvrgnuti da negde jesu *ili* nisu", dok "virtuelni predmet ima svojstvo da jeste *i* da nije tamo gde je".²² U terminima Deleuzove teorije, možemo da utvrdimo da principom "aktivne sinteze" reprodukovanja muzičkog zapisa i manipulacije zvučnim sistemom (što se u DJ vokabularu naziva "working the system"), DJ dekonstruiše tradicionalnu distinkciju između stvarnog i virtuelnog muzičkog događaja, između koncertne i gramofonske kulture slušanja muzike, između gramofona i muzičkog instrumenta. To znači da DJ sviranje ploče postaje događaj po sebi koji otelotvoruje ideju koju je još 1923. izneo Laszlo Moholy-Nagy kada je predložio transformaciju gramofona od reproduktivne u produktivnu mašinu čime bi ploča sama po sebi postala zvučni fenomen, a ne više prenosilac nekog drugog zvučnog fenomena.²³ Drugim rečima, DJ je pustio duha iz mašine natrag u fizičku realnost tako što je sa njim počeo da vodi konstruktivan muzički dijalog, što je "oformio" neku vrstu virtuelnog orkestra u čijoj postavi mogu da budu čak i muzičari koji više nisu živi.

Konačno, Adorno nam je ostavio i vizuelnu metaforu koja ilustruje promenu socijalne ekonomije recepcije muzike uzrokovanu pojavom reproduktivne tehnologije. On nam predočava sliku buržoaske porodice s početka dvadesetog veka koja se više ne okuplja oko klavira kako bi slušala muziku, već oko fonografa, dok klavir zadobija ulogu obaveznog statusnog simbola i komada nameštaja. Ova nam slika ilustruje obrat u recepciji muzike koji je proizvela reproduktivna tehnologija ili, kako to objašnjava Attali, "ponavljanje je počelo kao nusprodukt izvođenja", da bi potom predstava "postala pomoćno sredstvo ponavljanja".²⁴ Sa DJ kulturom, ponavljanje i izvođenje predstave stapaju se u jedinstvenu prostorno-vremensku dimenziju, a sam se proces manipulacije tehničkim objektima transformiše u muzičko umeće, u sviračku tehniku. S tim u vezi, treba pomenuti i to da su avangardni kompozitori, u rasponu od Luiggija Russola do Karlheinz Stockhausena, konstantno pokazivali interes za istraživanje zvuka u vanmuzičkoj sferi, pri čemu su i na koncertima eksperimentisali sa tehničkim objektima kao instrumentima. Russolo je svoj koncept "umetnosti buke" materijalizovao pomoću mehaničkih i električnih naprava za proizvodnju buke (*intonarumori*) koje je sam konstruisao, dok je Stockhausen eksperimentisao sa miks pultom tokom izvođenja dela tako što je "dirigovao" kanališući instrumente kroz miks

22 Žil Delez, "Razlika i ponavljanje", *Letopis Matice srpske*, Novi Sad, februar 1987, str. 260-275.

23 Vidi Laszlo Moholy-Nagy, "New Form in Music. Potentialities of the Phonograph", u: Krisztina Passuth, *Moholy-Nagy*, Thames and Hudson, London, 1987, str. 291-292.

24 *Ibid*, str. 121.

pult, pojačavajući i utišavajući zvuk, upravljajući njihovim prostornim razmeštajem, i podvrgavajući ih elektronskom tretmanu putem filtera i modulatora. Iz ovoga proizlazi da je DJ popularni nastavljajući avangardističke tradicije hibridizacije muziciranja i zvučnog inženjeringa, a koju su nastavili da istražuju i mnogi savremeni muzičari, kao što je to slučaj sa britanskom elektronskom umetnicom Kaffe Mathews koja je na ovogodišnjem *Ring ring* festivalu u Beogradu muzicirala uz pomoć kompjutera, miksete i kontrolora zvuka.

BEING DIGITAL

339 Sa usavršavanjem digitalne tehnologije postupak snimanja je pojednostavljen i pojeftinjen, a sam studio je virtuelizovan: danas je moguće muziku snimiti na personalnom kompjuteru sa odgovarajućim hardverskim i softverskim aplikacijama i to direktno na hard disku, uključujući i vizuelnu reprezentaciju/kontrolu zvuka na monitoru.²⁵ Minijaturizovani desktop studio samo je jedan od elemenata novog, holističkog radnog ambijenta muzičara koji je u celosti minijaturizovan i integrisan: kompjuter je istovremeno generator zvučnog materijala, mašina za komponovanje i snimanje, instrument, miks pult, nosač zvuka i muzički uređaj, uključujući i video studio za montažu slike i zvuka. Razvoj digitalne muzičke tehnologije doneo je pojavu virtuelnih instrumenata ili hiperinstrumenata kojima se upravlja uz pomoć brojnih kontrolnih interfejsa, sličnih onima koji se već koriste za navigaciju u sistemima virtuelne realnosti (npr. DataGlove). Tako je u časopisu *Keyboard* izašao oglas za Morpheus Z-Plane sintesajzer koji hvali njegove "multifunkcionalne generatore za mikroskopsko zvučno vajanje" i to ilustruje na sledeći način: "Zamislite da šaljete zvuk saksofona kroz telo violine, a potom ga blago morfujete u distorzičnu gitaru. Ili da šaljete zvuk klavira kroz sazvučje ljudskog vokalnog trakta dok izgovara raznovrsne samoglasnike".²⁶ Popularni softver MIDI (Musical Instruments Digital Interface), poznat i kao "softverski orkestar", omogućava efektanu komunikaciju između elektronskih klavijatura, semplera i sekvencera, kroz njihovo međusobno vremensko usaglašavanje, kontrolu tembra, specifikovanje štima itd. Sa kompjuterskom muzikom, zvuk postaje rezultat komponovanja, a ne više nekakav postojeći objekat, što znači da je tradicionalni dualizam između strukture zvučnih materijala (mikrostruktura) i strukture muzike (makrostruktura) ukinut, i da se naglasak pomera na ono što se naziva algoritamsko komponovanje i tembralni dizajn (popularan primer ove nove prakse jeste nova elektronika). Ako je zvuk osnovni muzički materijal, "objektifikovana svest" (Adorno), onda je jasno da kom-

25 Pioniri ove prakse minijaturizacije studija su "sobni producenti" (*bedroom producers*) house muzike osamdesetih koji su na kućnoj opremi proizvodili muziku i potom je prodavali malim nezavisnim izdavačima (Bomb the Bass, Coldcut).

26 Cit. pr. Mark Dery, *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*, Hodder&Stoughton, London, 1996, str. 77.

pjuterska muzika pretvara sam zvučni materijal u kulturnu formu po sebi, koja otvara široki spektar novih mogućnosti stvaranja muzike, što znači da kompozitor sada sam proizvodi vlastiti radni materijal, umesto da ga bira iz kataloga prepoznatljivih zvukova pojedinih instrumenata i studijskih efekata. Ovakav princip rada priziva sećanje na konkretnu muziku (*musique concrete*) koju su pedesetih godina razvili Pierre Scheffer, Pierre Henry i Karlheinz Stockhausen stvarajući muziku od snimljenih ambijentalnih zvukova, šumova i buke koje su potom podvrgavali elektronskom tretmanu.

THE PERFECT MACHINE

Da li je moguće predvideti dalji razvoj pop muzike u skladu sa umnožavanjem tehnoloških funkcija u kulturnoj proizvodnji i transformacijom kulturnih objekata u informatičke objekte sačinjene od digitalnih, numeričkih jedinica? Da li će usavršavanje interaktivnih sistema dovesti do masovne pojave interaktivne muzike (što je već učinjeno u digitalnoj vizuelnoj umetnosti i u njenom muzičkom parnjaku koji se naziva sound art) u kojoj će participacija slušaoca u kreiranju muzičkog dela u potpunosti prevrednovati status kompozitora, muzičara i inženjera zvuka? Na ova i mnoga druga pitanja koja proističu iz radikalne transformacije tehnološkog ambijenta teško je pružiti smislen odgovor, ali možda jednu od smernica razvoja muzike ocrta Brian Eno sledećom izjavom: "Voleo bih da budem u mogućnosti da prodajem sisteme za pravljenje moje muzike isto kao što prodajem muzička dela. U budućnosti nećete kupovati umetnikova dela; kupovaćete softver koji pravi 'njegova' originalna dela, ili koji oživljava njegov pogled na stvari. Moći ćete da kupite Šostakovič-kutiju ili Brahms-kutiju. Možda ćete poželeti da stvorite malo Šostakovičeve muzike koja liči na usporene pokrete. Onda upotrebite tu kutiju."²⁷ Eno u stvari govori o sintezi automatizacije, programiranja, navigacije i interaktivnosti koje će kreaciju i konzumaciju muzike u potpunosti hibridizovati pomerajući naglasak sa hardverskog na softversko zasnivanje muzike koje su, pored samog Enoa, već nagovestili Kraftwerk, dubmasteri, hip hop umetnici, DJ-šamani, techno-pioniri i mnogi drugi stvaraoci koji nisu pomenuti u ovom tekstu. Od muzičkih automata osamnaestog veka, preko fonografa i radio-aparata, stižemo do Enove kutije koja će ponovo iz temelja promeniti naš odnos prema muzici.

340

Naslovi poglavlja: Kraftwerk, DJ Spooky, Howard Slater, Douglas Rushkoff, Lee Scratch Perry, Linton Kwesi Johnson, Walt Whitman, David Toop, Laurent Garnier, Mad Professor, Grateful Dead, Renegade Soundwave, Ingrid Bergman, Nicolas Negroponte, Hollis Frampton.

²⁷ Razgovor sa Kevinom Kellyem, *Košava*, Vršac, br. 31, decembar 1996 - januar 1997, str. 40-45.