

Andrej Ilc

Cyberpunk – iz velikega raste malo

“V pop kulturi je praksa prva: teorija šepaje sledi po njenih stopinjah.”

(Bruce Sterling)

“Vse, kar delamo, je glasba.”

(John Cage)

1 .

Nekoč je Todd Rundgren večino svojega časa prebil v snemalnih studijih. Danes pa ta postarani ameriški glasbenik in producent uraduje v pisarni, polni računalnikov in skladovnic trdih diskov. Postal je desktop rocker. Odkar si je leta 1979 kupil prvi računalnik, se je intenzivno ukvarjal s programiranjem. Lansko leto je poskrbel za odmevno vrnitev na glasbeno sceno; izdal je prvi naredi-si-sam album, interaktivni glasbeni cede (CD-I) z zgovornim naslovom *No World Order*. Vsem tistim, ki imajo ustrezeni reproduktivni stroj (CD-I player), obljublja, da bodo za svojih petindvajset dolarjev dobili dosti več kot samo običajnih deset komadov. Rundgrenove verzije nikakor niso “dokončne”, saj jih je mogoče brez konca maličiti in preoblikovati – to je celo zaželeno: med drugimi so možne spremembe tempa (med 86 in 132 udarci na minuto), razpoloženja (“veselo”, “srečno”, “žalostno”, “temno”, “premišljajoče”), razmerja med glasbo in vokali (“naravno”, “prostrano”, “raztreseno”, “karaoke”), oblike

(“ustvarjalna”, “standardna”, “konzervativna”) in vsebine. *No World Order* omogoča več kot milijon različnih verzij, kar naj bi pričalo o skoraj neomejenih možnostih nove tehnologije.

V zadnjih mesecih se kopičijo novi dokazi o njeni perspektivnosti. Rundgrenu, ki sicer v glasbenem svetu že dolgo ne pomeni prav veliko, se pridružujejo še nekatera bolj znana imena iz jurskega parka popularne glasbe. Novi adepti so Peter Gabriel (*Xplora 1: The Secret World of Peter Gabriel*), David Bowie (*Jump: David Bowie Interactive*), Elvis Presley (*Virtual Graceland*) in The Residents (*Freak Show* je virtualna verzija predstave, s katero so leta 1990 nastopili v Ljubljani). Vsa ta dela so na voljo v CD-ROM formatu, ki omogoča kombinacijo glasbe in slike. Tako si lahko zainteresirani iz karseda izvernih perspektiv ogledajo Gabrielov snemalni studio in Elvisovo graščino (razen kopalnice), sestavijo poljubno world music zasedbo, prevzamejo režijo Bowiejevih video spotov in se sku-

paj z raznimi stvori podajo na negotovo potovanje po čudaškem labirintu The Residents. Uporaba CD-ROM-a je sicer kar zapletena, zamudna in draga, vendar se po mnenju njegovih zagovornikov vztrajnost izplača. V zraku je namreč velik preobrat: namesto enostavnega pasivnega konzumiranja, kakršnega so spodbujali dosedanji nosilci zvoka (analogne plošče, CD, kasete), radio in televizija, naj bi novi mediji omogočali aktivno in kreativno poseganje poslušalstva v procese nastajanja glasbe. Navdušenje nad bodočo konkurenco so pokazali celo nekateri tradicionalno skeptični tiskani



Ilustracija: Didier Cremiux

mediji: nič več ne govorijo o poneumljanju, ampak o spodbujanju domišljije in intuitivnega mišljenja. Trg je zaenkrat zelo majhen, vendar ga po splošnem prepričanju čaka fantastična prihodnost.

“Interaktivni rock postavlja pod vprašaj stare vloge umetnika in občinstva,” trdi Gabriel, katerega medlo glasbo že nekaj časa rešuje prav inovativna raba novih tehnologij. “Namesto premočrtne forme z začetkom in koncem, ki jo je mogoče prepotovati na samo en način, zdaj ustvarjate ambient, nekakšen gozd, v katerem lahko ljudje hodijo po vaših poteh, lahko pa si izberejo tudi svojo smer.”

Do velikih sprememb prihaja tudi na koncertnem področju, kjer zopet najprej trčimo v marljivega Rundgrena, ki tudi v živo opravi vse sam. V podobne avanture so se že spustili Kraftwerk, The Future Sound of London in Kronos Quartet, za mogočno in drago demonstracijo pa so seveda poskrbeli U2 s svojo *Zoo TV*. Depeche Mode so pred letom organizirali prvo interaktivno seanso z oboževalci, ki se je zaradi tehničnih težav namesto načrtovanih petdeset tisoč udeležilo samo okoli tristo srečnežev in srečnic z vsega sveta. Končno je tu še nesrečni Billy Idol, ki je, ves navdušen nad novimi igračkami, odpustil spremljevalno skupino in v domačem “virtualnem studiu” posnel cel album z računalnikom. Njegova usoda bi morala nedvomno razveseliti vse tiste, ki jih novi produkcijski načini napeljujejo na mračne misli: projekt z zelo nazornim imenom *Cyberpunk* je žalostno potonil – vsebina očitno še zmeraj odloča.

Jon Katz, ki v ameriški reviji Rolling Stone pokriva nove medije, je v tekstu z naslovom *ROM And Roll* opozoril na to, da tudi najnovejši medijski obrat od vzvišenosti k obsedenosti z interaktivno računalniško mašinerijo ni pripomogel k iskanju odgovorov na zares pomembna, temeljna vprašanja: Kaj nam te reči prinašajo? Si jih lahko privoščimo? Koliko se bomo morali in hoteli spremeniti?

2 .

MTV, *Time* ali *Spiegel* v glavnem predstavljajo le tisti del tovrstne produkcije, ki je povezan s komercialnimi, že od prej uveljavljenimi imeni, medtem ko imajo najzanimivejša iskanja največkrat povsem druge junake.

Letošnji katalog mogočne linške *Ars Electronice* tako razgrinja nekatere smernice cyberarta, ki vključuje tudi tako imenovano cyberglasbo. Svoje glasbene projekte komentirajo Jaron Lanier (*Virtual World for The Sound of One Hand*), Ken Valitsky (*Oily Sam*), Elliott Sharp (*Extopia*) ter trojka Underground Resistance, Station Rose in United Frequencies of Trance, ki je nastopila na

večeru inteligentnega oziroma ambientalnega tehna. Lanier, sicer dobro znani guru virtualne resničnosti, opisuje svoje muziciranje kot "tehnološki blues". Tudi on se, tako kot nekoč Harry Partch, ukvarja z izumljanjem inštrumentov; gre za "virtualna glasbila" – denimo cyberksilofon ali cybersaksofon – ki so "nastala v kreativnem procesu, ki ga ne morem povsem pojasniti, in sem se jih moral naučiti igrati". Kljub temu, da so v bistvu zgrajena iz informacij, pa Lanier nanje v resnici igra. Staromodni "gestus" in načrtna raba ne ravno najnovejše tehnologije zagotavljata njegovi glasbi potrebno fizičnost in nepredvidljivost. Škoda, da je bila ta seansa vseeno precej dolgočasna.

Zanimivo, da tudi detroitski pionirji inteligentnega tehna Underground Resistance prisegajo na nezanesljivo analogno opremo iz zgodnjih osemdesetih, "kar ob dodatni nepredvidljivosti živega nastopa in občinstva vodi k enkratni izkušnji tako za nas glasbenike kot tudi za občinstvo". Kaže, da smo priče zanimivemu obratu: analogni sintetizatorji, ki so jim v sedemdesetih zagovorniki rock realizma naprtili odtujevanje, so danes dragocen znak avtentičnosti. Analogni zvok in produkcija sta po splošni sodbi toplejša in naravnejša od zvokov, proizvedenih z digitalno tehnologijo.

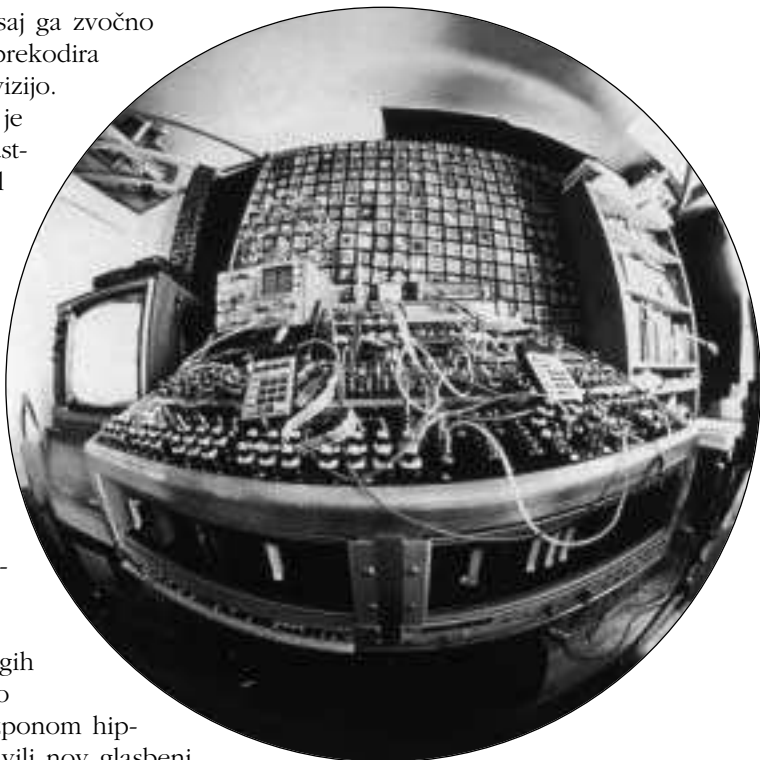
Digitalni izumi, ki so se v osemdesetih uveljavili na področju produkcije (*sembler*) in potrošnje (*cede*), naj bi bili po mnenju kulturnih kritikov sploh slaba novica za glasbeno ustvarjalnost. Take reakcije na novo tehnologijo niso niti nove niti presenetljive; prepletanje glasbe in tehnologije, katerega začetki ponavadi datirajo v leto 1877, ko je naglušni izumitelj Edison registriral svoj fonograf, je vedno ponujalo širok izbor argumentov graditeljem pesimističnih slik. Razsvetljenskemu navdušenju in odobravanju so vedno sledile enako silovite romantične reakcije in odklanjanje. Tako avstrijski muzikolog Kurt Blaukopf poroča, se je "ob vdoru tehničnih medijev v glasbeno komunikacijo (...) oglasila bojazen, da bo obstoj shranjene glasbe ogrozil tradicionalno glasbeno življenje in pripeljal do splošnega upadanja glasbene dejavnosti". Vendar se je "prav na področju zabave, na katerem je bilo pričakovati najbolj hromeče učinke, (...) zgodilo nepričakovano: v domala vseh industrijskih državah so se stotine in tisoči mladostniških skupin polastili instrumentarija, da bi sami ustvarjali glasbo. Radio in gramofonska plošča sta sprožila plaz lastne aktivnosti". Pokazalo se je, "da še zdaleč ni nujno, da smernice tehnične glasbene civilizacije vodijo k pasivnemu vedenju".

Medtem ko so druge glasbene zvrsti kljub pospešeni reifikaciji obstajale tudi neodvisno od tehnologije, lahko rečemo, da sta bila rock in pop prva glasbena žanra, ki sta za svoj obstoj nujno potrebovala snemalni studio. Njuna primarna eksistenca ni v pisni, notirani obliki, temveč v elektroakustičnem

zapisu na trak in ploščo. Pospešen znanstveni in tehnični napredek je povzročil, da je tehnologija rocka in popa z leti postajala vedno bolj izpopolnjena. Razmerje med snemalno prakso in ustvarjanjem rocka in popa se je spreminjalo in postajalo vse bolj kompleksno; posledica je bilo hierarhično napredovanje producentov, ki so se iz anonimnih sodelavcev prelevili v ustvarjalce, celo umetnike (Phil Spector velja za prvega auteurja med pop producenti), katerih ime je že samo po sebi, ne glede na izvajalca, zagotavljalo določen sound in kvaliteto. Takšen trend je dosegel višek v osemdesetih, ko se je dokončno uveljavil producent-zvezda; ta z izbranim komadom ravna kot s surovim materialom, saj ga zvočno ter glasbeno modificira in prekodira povsem v skladu z lastno vizijo.

Tako imenovani remiks, ki je bil prej samo obrobno sredstvo postprodukcije, je postal avtonomno umetniško dejanje, ustvarjalec nove verzije pa enakovreden avtorju originala. Založbe niso imele nič proti – da je stvar le bila legalna. Izkazalo se je, da so remiksi, ki niso zahtevali večjih finančnih vlaganj, postali pomemben dodaten vir zaslužka.

Zato pa se je diskografska industrija zgrozila in zganila ob manj legalnih, a toliko bolj kreativnih podvigih nekaterih didžejev, pretežno povezanih z nezadržnim vzponom hip-hopa in rapa. Ti so predstavili nov glasbeni inštrument – gramofon. Njihova legendarna scratch tehnika – ki je omogočila “arhetipsko glasbo osemdesetih, kjer se funk sreča z Burroughsovo cut-up metodo” (Bruce Sterling) – je zahtevala primerno zalogo plošč ter veliko garanja in spretnosti. Na ta način je nastajala nova vznemirljiva glasba, preko katere so zgovorni raperji štepali svoja jezna (s)poročila in izjave. Če je prodor producentov ogrozil nekdanjo nedotakljivost posnetkov in načel klasično avtoriteto glasbenikov, je uspeh hip-hopa pomenil njuno dokončno slovo. Največji trenutki glasbene zgodovine so ravnodušno izginjali “v miksu” in se zopet pojavljali v agresivni obliki iznakaženih odlomkov.



3.

Ko so se v začetku osemdesetih pojavili na trgu prvi primerki digitalnih samplerjev, ni nič kazalo, da bi lahko ti čudežni stroji že v kratkem demokratizirali glasbeno produkcijo. Novo obetavno snemalno orodje, ki je omogočalo osupljive postopke shranjevanja, manipuliranja in predvajanja tako naravnih kot sintetičnih zvokov, je bilo počasno in vse prej kot dostopno. Zaradi visoke cene so si ga lahko privoščili samo nekateri najbogatejši glasbeniki ali producenti in najbrž ni potrebno posebej poudarjati, da so bili temu primerni tudi rezultati: sampler je samo pospešil hvalevredni propad nekaterih zavoženih karier. Prva

faza eksploatacije je bila torej predvsem ekološka, zato pa je bilo drugo obdobje, ki se je začelo leta 1986 s prihodom cenejše opreme, že kreativnejše. Zaščitni znak tega časa so "komadi", ki so po načelu montaže v celoti sestavljeni iz drugih bolj ali manj znanih zvočnih fragmentov. Druga polovica osemdesetih je bila v znaku navidez neskončne orgije pastiša, odkritih pozivov h kraji, parazitizmu in prilastitvi, razsuvanju in razkrinkavanju preteklih konstruktov, pretresu starih stališč, schoenbergovske vrnitve k osnovnim komponentam. Fascinacija z digitalnimi igrčkami pa je bila le še prehuda; na "glasbo izpolnjenosti" je bilo potrebno še malo počakati.

"Tehnologija je odpravila razlike med skladateljem, izvajalcem in poslušalcem. Tako kot vsak čuti, da je sposoben s pomočjo aparata napraviti fotografijo, tako se zdaj, v prihodnosti pa še bolj, vsak, ki uporablja elektronske naprave in/ali naprave za snemanje, počuti vse bolj sposobnega napraviti glasbeni komad ter tako združiti v sebi nekoč ločene dejavnosti skladatelja, izvajalca in poslušalca." Tako je leta 1974 predaval zdaj že pokojni ameriški skladatelj John Cage. Cage je verjel v pozitivno vlogo tehnologije pri odpiranju človeškega duha, vemo pa, da ni verjel v

plošče, ki so po njegovem mnenju dovoljevale ter celo pospeševale izolacijo in lenost ljudi. Kot prepričan anarhist je predlagal skrajne rešitve, na primer: "Naredili bi si veliko uslugo, če bi takoj raztreščili vsako ploščo, ki nam pride v roke." Prav s takimi izjavami in zavezanostjo eksperimentiranja si je, poleg Williama Burroughsa, Timothyja Learyja in Marshalla McLuhana, zaslužil enega častnih nazivov predhodnikov cyberpunka, njegov ludistični predlog pa je doživel vsaj simbolično uresničitev v prej omenjenih ekscesih osemdesetih.

V zvezi s ploščami, ki jim zagovorniki novih interaktivnih tehnologij tako radi očitajo pasivnost, je potrebno omeniti

Ilustracija: John Borruso



nasprotno mnenje Evana Eisenberga, ki ga je leta 1987 predstavil v odlični knjigi *The Recording Angel*. V tem delu, ki bi v najslabšem primeru lahko postalo čudovit testament dobe gramofonske plošče, so opisani številni fascinantni “fonografski rituali”, ki dokazujejo, da je tudi navidez pasivno poslušanje plošč lahko še kako dejavno. V dvajsetem stoletju se je dokončno izostrilo prepričanje – ki se je sicer oblikovalo že v baroku – na podlagi katerega lahko z vso pravico trdimo, da so tudi plošče kljub svoji materializirani obliki in “zaprtosti” na neki način “odprte”, saj dopuščajo teoretično in mentalno sodelovanje poslušalca. Možne so brezkončne (drugo vprašanje je, če tudi enakovredne) interpretacije, Eisenbergova knjiga pa prinaša nekatere najbolj osupljive.



4 .

Popularna glasba v devetdesetih obeta korak naprej: interaktivna tehnologija – kot je CD-ROM – naj bi dejansko zaposlila dovcerajšnjega poslušalca in ga vključila v kreativni proces. Omogočila naj bi mu, da bi “zapolnil luknje v svoji zbirki plošč”, kot pravi kanadski skladatelj John Oswald. Medtem ko je CD zagotavljal takšno reprodukcijo zvoka, ki po kakovosti ni zaostajala za studijsko, pa CD-ROM je studio.

Zaenkrat lahko takšne obljube brez večjih pomislekov odpravimo kot nerealne (lenoba pri tem ne more biti edini razlog) in celo sporne (enakovrednost interpretacij je tukaj še bolj vprašljiva: lepo, da bomo vsi glasbeniki, toda kaj bo imela od tega glasba?), zato pa moramo po drugi strani kot najpomembnejši premik na področju izdelovanja glasbe izpostaviti prav dokončen preboj digitalne tehnologije. Fascinacija je mimo in digitalni sempler, ki ga je revija *Mondo 2000* proglasila za “osrednjo tehnologijo new edgea”, je bil ponižan v konvencionalno produkcijsko orodje, ki je praviloma vmešano pri najzanimivejši glasbi našega časa. Ameriški minimalistični skladatelj Steve Reich, avtor “opere za video in sempler” *The Cave*, povezuje sempler z nas-tankom “zdravih glasbenih razmer, ko so vse vrste glasbe v nekakšnem dialogu”.



Prav po zaslugi digitalne tehnologije se je glasbena produkcija bistveno decentralizirala in pocenila, tako da številne skupine zdaj lahko nemoteno in kvalitetno ustvarjajo v domačih studiih – v Sloveniji to velja za izjemno kreativni in nadvse kompetentni elektronski naraščaj, združen v skupinah, kot so April Nine, Random Logic, BeitThron, Anna Lies, Coptic Rain in The Clockworx. Prvi pogoj za dobro produkcijo je, da uporablja semple tako, da jih nihče ne opazi, kaj šele spozna; stvar ima tudi svojo subverzivno plat: na ta način se brišejo sledi, ki bi jih založbe utegnile izkoristiti pri morebitni izterjavi avtorskih pravic.

Za konec smo prihranili vprašanje, na katerega dosedaj ni znala odgovoriti niti sicer vedno dobro obveščena elektronska pošta: Kaj sploh je cyberpunk glasba? Ponujajo nam samo imena: Karlheinz Stockhausen, Tangerine Dream, Sun Ra, Frank Zappa, Nine Inch Nails, Brian Eno, Nirvana, Aphex Twin, KLF, Consolidated, U2, Kraftwerk, Beastie Boys, Zoviet France, Prodigy, Sonic Youth, The Orb, Helmet, Primal Scream in tako dalje. Ali pa sloge: punk, hip-hop, rap, house, acid-house industrijska in postindustrijska glasba, elektronska glasba, tehno, ambiental, trance, hardcore in tako naprej. Edino, kar lahko sklepamo iz vsega tega je, da ne gre za enoten, prepoznaven slog z jasno definicijo, ampak prej za neko značilno držo. Prav zato lahko uvrstimo med najbolj eminentne predstavnike cyberpunka Williama Burroughsa, ki se pri svojih osemdesetih letih pogosto zadržuje v snemalnem studiu, kjer pospešeno snema



plošče z izvajalci, kot so Material, The Disposable Heroes of Hiphoprisy in Kurt Cobain.

Korenine te glasbe segajo sicer daleč nazaj do prvih eksperimentalnih elektronskih iskanj, kljub temu pa je prava cyberpunk glasba – tako kot cyberpunk literatura – vendarle stvar zadnjega desetletja. Ni naključje, da se je pojavila v določenem trenutku, ko so nakopičena visokotehnološka odkritja začela groziti, da bodo dokončno ušla iz rok in popolnoma zadušila glasbeno kreativnost. Njeni najboljši ustvarjalci in ustvarjalke niso ponovili napak romantizirane, protiznanstvene in protitehnične protikulture šestdesetih. Čeprav so se na neki način vrnili h koreninam in stari hipijevski ljubezenski etiki, ki se zdaj uresničuje v ritualnem peklu rave partijev, se niso vrnili h kitari. Vzeli so na znanje znanstveni in tehnični napredek ter v tem iskali svojo



Laurie Anderson in
Brian Eno
v snemalnem studiu.

“Tehnologija je danes tisti taborni ogenj, ob katerem si zbrani pripovedujemo naše zgodbe. Privlači nas s svojo svetlobo in posebno močjo, ki je hkrati prijetno topla in uničujoča.”

Laurie Anderson

Foto: Neil Selkirk



priložnost. Odločili so se, da bodo sodelovali s stroji, vendar bodo pri tem karseda nespoštljivi. Izbrali so tveganje in eksperiment. Tako je nastalo “nesveto zavezništvo med tehničnim svetom in svetom organiziranih odpadnikov – podzemnim svetom pop kulture, vizionarske gibkosti in poulične anarhije”, kot pravi Bruce Sterling, eno glavnih imen cyberpunk literature, prvega literarnega žanra, na katerega genezo je odločilno vplivala popularna glasba (Sterling govori o rocku, punku in scratchu, avtor razvpitega Neuromancerja William Gibson pa se sklicuje na izvrstni ameriški duet Steely Dan, ki se je v sedemdesetih proslavil z minuciozno pro-

dukcijo in zagonetnimi besedili).

Cyberpunk glasba nasprotuje totalitarnemu, odtujenemu kultu pop zvezde, ki se na vsakih nekaj let pojavi z novim ziheraškim izdelkom in megalomansko koncertno produkcijo. Njeni ideali so drugačni: avtonomnost, solidarnost, raznovrstnost in neprekinjen proces; delo, delo, delo.

Danes postaja vse bolj jasno, da se ti fantje in dekleta niso zmotili. Cyberpunk glasba predstavlja, če si še enkrat prilastimo besede Brucea Sterlinga, “mogočen vir upanja”.

Andrej Ilc, študent primerjalne književnosti in sociologije kulture na Filozofski fakulteti v Ljubljani.

LITERATURA

- BEADLE, Jeremy J. (1993): **Will Pop Eat Itself?**, Faber And Faber, London.
- BLAUKOPF, Kurt (1993): **Glasba v družbenih spremembah**, Studia humanitatis, Ljubljana.
- CAGE, John, (1981): “Budučnost muzike”, v: **Radovi/tekstovi 1939-1979**, Radionica SIC, Beograd.
- CORLISS, Richard (1994): “Rock Goes Interactive”, v: **Time 4**, New York.
- EISENBERG, Ewan (1988): **The Recording Angel**, Penguin, London.
- KATZ, Jon (1994): “ROM & Roll”, v: **Rolling Stone 679**, New York.
- STERLING, Bruce (1994): “Predgovor k ‘Odsevnikom’”, v: **Literatura**, št. 36-37, Ljubljana.