

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Karun

Glasbeno ustvarjanje v objemu tehnologije

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Karun

Mentor: red. prof. dr. Peter Stankovič

Glasbeno ustvarjanje v objemu tehnologije

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Glasbeno ustvarjanje v objemu tehnologije

Temeljna predpostavka naloge je vezana na odnos med glasbo in tehnologijo. Glasbena ustvarjalnost, produkcijska razmerja znotraj glasbene industrije in v določenem pogledu tudi kulturno ustvarjanje nasploh, so neizogljivo zaznamovani s ključnimi premiki in inovacijami na področju tehnologije. Zlasti je za tehnološke premike dovzetna elektronska glasba, ki je v svoji zgodovini iz avantgarde prešla v polje popularne glasbe.

Procesi konsolidacije glasbene industrije v kombinaciji z nenehno racionalizacijo ustvarjalnih procesov, so pripeljali do prevladujoče uniformnosti zvoka. Obenem je razvoj tehnologije s prihodom računalnikov in interneta demokratiziral polje ustvarjalnosti.

Sodobno glasbeno ustvarjanje je zaznamovano z obliko kolektivnega avtorstva, ki je posledica derivativne narave glasbe. V veliki meri izhaja iz že posnetih glasbenih del, zaradi česar se je spremenilo pojmovanje avtorstva.

Glasba je po krizi industrije zaradi ekstremnih izgub profita ujeta med iskanje avtentičnih izrazov ter primež standardizacije, ki jo uravnava in omejuje.

KLJUČNE BESEDE: glasba, tehnologija, standardizacija, avtorstvo, glasbena industrija.

Musical creation in the embrace of technology

The main assumption of this thesis is based on the relationship between music and technology. Musical creativity, production relationships within the music industry and in some ways the complete production of cultural items, are unmistakably characterised by key movements and innovations in the field of technology. This is especially true in the case of electronic music, which has made an impressive journey from the avantgarde to the field of popular music in the course of its history.

Processes of consolidation in the music industry, combined with constant rationalisation of creative practices, have led to music uniformity across the genres. But at the same time technological development which led to the arrival of computers and internet, democratised the creative field.

Current musical creativity is mostly characterised by a form of collective authorship, which itself is a product of the derivative nature of music. Most of the time it is based on the already existing musical works, which calls for a different conception of authorship.

Following the crisis of music industry caused by the extreme decline of sales, music is caught between the search for authenticity and the tight grip of standardisation which regulates and limits it.

KEYWORDS: music, technology, standardisation, authorship, music industry.

Kazalo

1 UVOD	5
2 ODNOS MED TEHNOLOGIJO IN GLASBO	8
2.1 Nevarnost tehnološkega determinizma	8
2.2 Standardizacija in uresničitev Adornove nočne more	9
2.3 Demokratični potencial tehnične reprodukcije	12
3 ZGODOVINSKO-KULTURNA EVOLUCIJA GLASBE	14
3.1 Od konca romantike do konca modernizma	15
3.2 »Prihodnost je na plesišču«	18
3.3 DJ kultura in rojstvo hip hopa	22
3.4 Prehod v digitalno dobo in vprašanje ustvarjalnosti	23
4 NARAVA AVTORSTVA IN VPSELJAVA AVTORSKE PRAVICE	25
4.1 Drugačen model avtorstva	25
4.2 Komu služi avtorska pravica?	26
5 SODOBNA GLASBENA PRODUKCIJA IN GLASBENE PRAKSE	29
5.1 Struktura glasbene industrije	29
5.2 Glasbena uniformnost	30
5.3 Kriza industrije	32
5.4 Stapljanje žanrov – pop glasba je plesna glasba, plesna glasba je pop glasba	34
6 SKLEP	36
7 LITERATURA	39

1 UVOD

Glasba je širok in zmuzljiv pojem. Še posebej, če predenj začnemo postavljati pridevnike, kot sta 'popularna' ali 'elektronska'. V nalogi, ki leži pred vami, se bom glasbi poskušal posvetiti s specifičnega zornega kota, in sicer skozi prizmo njenega odnosa do tehnologije. Danes smo prišli do stanja, ko praktično ni več posnete glasbe, ki ne bi bila tako ali drugače digitalno obdelana. Najsi gre za samo produkcijsko tehniko, ki temelji na uporabi računalnikov, vzorčnikov, sintetizatorjev ipd., ali pa za studijsko obdelavo glasbe, ki je bila lahko posneta povsem akustično. Skorajda samoumevno je, da sta glasba in tehnologija neločljivo povezani – konec koncev, če glasbi odvzamemo sredstva za reprodukcijo zvoka, smo v trenutku vrženi nazaj v prejšnje stoletje.

Kot je očitno že iz samega naslova naloge, je njena temeljna predpostavka vezana na odnos med glasbo in tehnologijo. Menim namreč, da so glasbena ustvarjalnost, razmerja znotraj industrije in v določenem pogledu tudi kulturno ustvarjanje nasploh, usodno zaznamovani s ključnimi premiki in inovacijami na področju tehnologije. Ker pa se takšno mišljenje precej očitno spogleduje s tehnološkim determinizmom, ne želim zanikati vpliva drugih kulturno-zgodovinskih dejavnikov. Tako je osrednji del naloge posvečen historičnemu pregledu obeh vidikov razvoja glasbe. Pri tem pa moram še dodati, da v nalogi večinoma izpostavljam žanr elektronske glasbe, saj je bila ta skozi zgodovino nekakšen laboratorij za preizkušanje novih metod, ki so vedno znova našle pot v tako imenovani *mainstream*. Poleg tega zagovarjam tezo, da je vez med tehnologijo in glasbo, najbolj izrazita prav v neštetih žanrih, ki sestavljajo elektronsko glasbo; tudi večina sodobnih produkcijskih postopkov izvira iz pionirskih eksperimentov njenih očetov, dedov in pradedov. Elektronska glasba je namreč začela svojo pot znotraj polja – povedano z Adornom – resne glasbe in se nato počasi pomikala v polje popularne. Iz popolne avantgarde, ki je nadaljevala tradicijo modernističnih skladateljev, se je v 70-ih letih prejšnjega stoletja preobrazila v plesno glasbo, ta pa je posledično spremenila podobo sodobnega popa. Skratka, pokazati želim, kako so ključni premiki, ki jih povezujemo z evolucijo elektronske glasbe, spreminjali podobo celotnega polja popularne glasbe. Če je bila elektronska glasba večino svojega obstoja pojmovana kot čudaški stric v družini, je v nekem trenutku postala kul najstnik, ki ga želijo vsi posnemati.

Nalogo tako začenjam s kratkim in dokaj splošnim orisom odnosa med tehnologijo in glasbo. Če na stvar namreč pogledamo zelo na široko, lahko rečemo, da je čisto vsa glasba, ki jo človek izvaja z glasbili, produkt tehnologije. Poleg tega zagovorniki tehnološkega razvoja v njem vedno vidijo stvar, ki omogoča oziroma spodbuja ustvarjalnost. Kot rečeno smo pri takšnem toku mišljenja hitro v nevarnosti zdrsa v determinizem, zaradi česar ne trdim, da neposredno vpliva na razvoj glasbenih form ali praks. Zdi se povsem jasno, da zgolj orodje ne more biti edini faktor. Tako tistim, ki kritizirajo pretiran tehnološki optimizem, »še ni treba obupati – vsekakor se jim v strahu pred tehnologijo ni treba zatekati k 'čistemu' humanizmu. Tehnologija namreč ni po naravi grozo vzbujajoča, kakor tudi ne naravno benigna« (Penley in Ross v Gilbert in Pearson 1999, 110).

V naslednjem poglavju se posvečam analizi glasbe in širše kulturne produkcije, kot so jo dojemali teoretiki t.i. frankfurtske šole, zlasti T. Adorno in W. Benjamin. Adornova delitev na 'resno' in 'zabavno' glasbo do danes ostaja neizogiben del glasbenih razprav, čeprav so meje med obema poloma že dodobra zabrisane. Kar velja za popularno ni vedno slabo in kar je dojeto kot resno, še ni nujno umetniški presežek. Še posebej pa je za našo razpravo pomemben njegov koncept standardizacije, ki je prav tako še vedno ključen za razumevanje delovanja glasbene industrije. Menim namreč, da kljub kritikam, da je koncept preveč enoznačen, v principu ostaja prevladujoči model ustvarjanja v polju popularne glasbe. V tem delu naloge ga zato predstavljam s pomočjo fenomena tovarn uspešnic, k njemu pa se vrnem tudi v zadnjem delu, kjer je govora o ustroju sodobne glasbene industrije.

V nasprotju z Adornom, ki je bil do uvajanja tehnoloških inovacij v polje kulture izrazito pesimistično naravnano, je Benjamin v njih prepoznal možnost demokratiziranja glasbenih praks. Zaradi tega ga omenjam skupaj z enim od njegovih teoretskih naslednikov, Chrisom Cutlerjem, ki je omenjeni demokratični potencial tehnologije, postavil v osišče svojega razmišljanja. Le-ta naj bi namreč glasbo vrnila k njeni pred-meščanski obliki, ko je bila osvobojena omejujočih produkcijskih razmerij, in je pretok idej potekal nemoteno.

Gotovo obstaja povsem utemeljena skrb, da so v 'industrializiranemu' postopku ustvarjanja glasbe, meje med skladatelji, producenti, tekstopisci in izvajalci postale preveč ostre. Temu namenjam kar nekaj pozornosti skozi celotno nalogo.

V zaključku pregleda evolucije glasbe se naloga ukvarja z rojstvom DJ kulture in hkratnega pojava novega glasbenega žanra, *hip hopa*, ki je predstavljal verjetno najpomembnejši preboj tehnoloških inovacij v *mainstream* glasbo. Seveda bi bilo težko spregledati, da je prav v tistem času v popularni glasbi prevladoval *synth-pop*, ki je temeljil na zvoku sintetizatorjev. O tej zvrsti nekoliko več govorim v drugem poglavju, kjer jo omenjam kot direktno posledico uspeha nemške skupine Kraftwerk. Vendar pa kljub temu dajem prednost *hip hopu*, saj je pod vplivom avantgardnih tehnik obdelave zvoka, prehoda iz analogne v digitalno dobo vzorčnikov ('samplerjev') ter razvoja računalnikov, postavil matrico za večino sodobnega glasbenega ustvarjanja. Naznanil je prehod v dobo producenta kot avtorja ter s tem zahteval tudi nov razmislek o vlogah v produkcijskem procesu in sami naravi avtorstva. Za glasbeno ustvarjanje, ki ima svoje temelje v *hip hopu*, je značilna uporaba vzorcev. Se pravi, glasbenih fragmentov že posnetih glasbenih del, ki so postavljeni v nov kontekst. Očitno je, da je s tem pojem avtorstva postal nekoliko zamegljen, poleg tega pa se ob tem vzpostavlja tudi problem kršenja avtorskih pravic.

Kot vsak kulturni artefakt – in živi organizem – je tudi glasba produkt variacijsko-selektivnih procesov. V evlucijski biologiji se vzročne razlage raznovrstnosti organizmov povezujejo z imanentnimi ovirami (razvojnimi ali genetskimi), ekološkimi faktorji (tekmovanje med posamezniki ali rodovnimi linijami) in sholastičnimi dogodki. Primerljivo lahko rečemo, da mora vzročna razlaga glasbene evolucije nujno vsebovati analizo, kako glasbeniki pri ustvarjanju novih del posnemajo in modificirajo že obstoječo glasbo (Mauch, MacCallum, Levy in Leroi 2015, 9).

Iz tega izhaja moja naslednja predpostavka. Namreč, da se je zaradi narave današnjega glasbenega ustvarjanja, ki temelji na rekontekstualizaciji, oblikoval nov tip kolektivnega avtorstva. Živimo v kulturi remiksov in apropiacij, kar kliče po prevprašanju narave avtorja v njegovem odnosu do bralca. Celotno polje sodobne glasbe zaznamuje derivativna paradigma, ki pa po mojem mnenju ne pomeni, da je ustvarjalnost izginila – ravno nasprotno. Sodobni producenti so pri uporabi novih praks izjemno kreativni, zaradi česar je označevanje njihovih postopkov (zlasti vzorčenja) za preprosto krajo, napačna že v samem izhodišču.

V zadnjem delu naloge pa se dotaknem še stanja v sodobni glasbeni industriji po velikem pretresu, ki ga je prinesla prosta izmenjava glasbenih datotek preko interneta. Menim namreč, da je industrija v iskanju novega vira prihodkov, pomagala zabrisati še zadnje meje med alternativno plesno glasbo in popom – razlike so takorekoč izginile in v veliki meri sta oba del istega istega, sredinskega toka glasbene industrije.

2 ODNOS MED TEHNOLOGIJO IN GLASBO

2.1 Nevarnost tehnološkega determinizma

»Evolucijo elektronske glasbe sta v največji meri določali dve fundamentalni karakteristiki: ustvarjalnost posameznikov, ki so producirali in izvajali povsem nova in drugačna dela ter funkcionalne lastnosti opreme, ki so jo uporabljali v svojih produkcijah« (Manning 2004, 202). Zelo široko rečeno so skorajda »vse oblike ustvarjanja glasbe odvisne od neke s posebnim namenom oblikovane opreme ali tehnologije /.../ Zgodovina glasbenih inštrumentov je v tem smislu torej zgodovina tehnologije« (Durant v Gilbert in Pearson 1999, 112). Seveda pa nikakor ne želim trditi, da je tehnologija neposredno odgovorna za prav vse ključne premike v polju glasbenega ustvarjanja; s tem bi seveda zanemarili vzajemen vpliv družbeno-zgodovinskega konteksta, iz katerega so ustvarjalci črpali navdih. Rečemo torej lahko, da »[tehnološkega] determinizma v resnici ni, če pod besedo determinizem razumemo neposredno povezavo med vzrokom in njegovimi posledicami; pravilneje je reči, da tehnologija pronica.« (Menser in Aronowitz v Gilbert in Pearson 1999, 141).

Poudariti pa je vsekakor treba, da se je glasba od trenutka, ko je prešla fazo ustnega izročila, v takšni ali drugačni obliki zanašala na predmete in procese, ki so bili plod tehnoloških inovacij. To pa ne pomeni, da je kreativnost izgubila svoj pomen. Povedano drugače, med glasbenimi inštrumenti in glasbo obstaja podobno vzročno-posledično razmerje kot na primer med parnim strojem in industrijsko revolucijo. V tem primeru bi namreč lahko rekli, da je »tehnologija tako katalizator kot simptom sprememb«. (Chanan v Gilbert in Pearson 1999, 110). Nekateri kritiki so izrazito odklonilno naravnani do kakršnega koli vmešavanja elektronskih postopkov in praks v proces ustvarjanja glasbe, češ, da je človek izvzet iz njega, da gre v končni fazi za umor glasbe. Pop glasba ali pa kar glasba na splošno je polje boja in nenehne rekontekstualizacije tega, kar v danem trenutku velja za priljubljeno in njegovega nasprotnega pola. Če se ozremo na relevantno literaturo s področja preučevanja glasbe se izkaže, da iz nje izhajajoča slika nikakor ne predstavlja monolitnega bloka, temveč konstantno mutirajoč organizem, sestavljen iz elementov, ki so simbiotični in kontradiktorni obenem. »Glasba nikoli ne more biti *samo* produkt, celo v njeni najbolj poblagovljeni različici; umetniška vrednost posnetkov ima nezgrešljiv in kompliciran učinek na njihov produkcijo« (Frith v Middleton 1990, 39).

V nadaljevanju se bomo v okviru pregleda teoretskih prispevkov na temo zapletenega odnosa med tehnologijo, glasbo in družbo, pretežno naslonili na dognanja pripadnikov kritične šole

mišljenja, ki so že v začetku 20. stoletja opravili pionirske in še vse do danes odmevne in pronicljive analize.

2.2 Standardizacija in uresničitev Adornove nočne more

Vsako družboslovno delo, ki si za predmet svoje obravnave izbere glasbo, zlasti v njenem odnosu do tehnologije, se bo v neki točki neizogibno spotaknilo ob teoretska spoznanja mislecev kritične oziroma frankfurtske šole, ki so delovali na tamkajšnjem Inštitutu za družbeno raziskovanje. Njen vodilni predstavnik **Theodore W. Adorno**, ki je seveda najbolj znan po konceptu *kulturne industrije* (v sodelovanju z Maxom Horkheimerjem), je zaslužen tudi za eno zgodnejših, a še vedno zelo aktualnih analiz popularne glasbe. Pravilno je ugotovil, da je delitev polja kulture na 'popularna' in 'resna' segmenta v najboljšem primeru površna, ter da ga je potrebno obravnavati kot celoto. Temu lastnemu napotku je zvesto sledil – z eno pomembno izjemo. Ko govori o glasbi, njeno strukturo razdeli na dva pola: na eni strani je 'zabavna' glasba, ki utrjuje ali sprejema *status quo*, na drugi pa 'resna' (avantgardna) glasba, ki se temu stanju upira (Middleton 2002).

Takoj je treba poudariti, da je bil Adorno neusmiljen kritik popularne glasbe. Utopična obljuba, ki po njegovem označuje avtonomnost vsakega velikega umetniškega dela, je za polje popularne glasbe zanimiva izključno zato, ker je v njem odsotna. Družbeni nadzor glasbenih pomenov in funkcije glasbe je postal absoluten, kar v skrajnosti pomeni, da je ta oblika glasbe zgolj reificiran odsev manipulativnih družbenih struktur. In še več – ta zgodovinski moment zanj predstavlja konec zgodovine, saj je možnost napredovanja preko nasprotovanj in kritike enostavno izginila. Vsekakor nekoliko pretirana trditev, toda pri obravnavi Adorna je treba velik del elitističnega odnosa pripisati kontekstu njegove biografije. Ko je pred nacistično grožnjo v 30-ih letih 20. stoletja emigriral v ZDA, natančneje v Kalifornijo, je padel naravnost v najgloblji del bazena – v osrčje kulturne industrije. Njegov pogled je preprosto zaznamovan z izkušnjo sveta, ki ga je tedaj obkrožal, poleg tega pa ni mogel predvideti neslutnih možnosti, ki jih je tehnološki napredek pripravljaval s prihodom računalnikov in interneta.

Kot je v analizi njegove teorije v zborniku *Studying Popular Music* (2002) ugotavljal Richard Middleton, sta drastično zmanjšana vloga mecenstva v 19. stoletju in pa vdor tržnih odnosov v polje glasbenega življenja, povzročila dva dialektično povezana učinka. Glasbeni ustvarjalci so v določenem pogledu pridobili novo vrsto avtonomije (a je ta vezana na sistem prostega trga), to pa spremlja poblagovljenje glasbenih del in racionalizacijo produkcijskega

sistema. Glasba je ujeta med ti dve nasprotujoči si tendenci – ena jo vleče proti ustvarjanju 'instantne', standardizirane popularne glasbe, druga pa k eksperimentalni, 'resni' glasbi. Zanimivo pa je, da lahko največkrat ravno v preseku obeh najdemo tisto zares dobro glasbo, pri kateri sta oba nasprotujoča pola združena v skladno celoto – to je namreč glasba, ki zaradi svoje tržne uspešnosti utrjuje kapitalističen pogled na ustvarjalnost, obenem pa preko avtonomnega glasu subjektivne kritike v isti sapi zavrača takšno stanje. V določenem pogledu gre tu predvsem za boj med razvijajočimi se kompozicijskimi tehnikami, ki so za Adorna najpomembnejša produkcijska sila, ter prevladujočimi odnosi znotraj glasbene produkcije, ki predstavljajo sodobne tehnološke, glasbene in družbene norme. Kot primer navaja Beethovna, pri katerem sta bila ta dva vidika popolnoma uravnovešena; edinstvenost individualne glasbene ideje je organsko integrirana v družbeno razumljivo, a svobodno razdelano totalnost. Po Beethovnu pa sta se obe polovici ločili. Kompozicijsko avtonomnost najdemo zgolj še v avantgardnih gibanjih (polje negacije), medtem ko tržna glasbena produkcija prevzema vedno bolj standardiziran karakter, znotraj katerega se formula in fetišiziran učinek združita tako pri 'resnih' kot 'popularnih' trgih (str. 36, 37).

Za današnje razumevanje popularne glasbe sta ključna koncepta, ki ju je uvedel Adorno, vsekakor *standardizacija* in *psevdo-individualizacija*. Koncept standardizacije se seveda nanaša na industrijske postopke, zamišljene in izpeljane v Fordovi tovarni avtomobilov. Po njegovem mnenju je popularna glasba v visoko racionaliziranih postopkih preprosto izvržena iz kolesja kulturne industrije. Njena avtonomija počasi, a zanesljivo izpareva in v končni fazi postane samo še "družbeni cement," (Adorno v Middleton 2002, 36) produkcija pa je tako rekoč zreducirana na reprodukcijo. Ker pa ljudje v kulturi radi vidimo nekaj več kot samo tržno dobroto, so standardizirane metode površno zakrite s psevdo-individualiziranimi učinki.

Adorno to dejstvo razlaga na primeru *jazza*: Po njegovem mnenju za improvizacije (ki so tedaj ravno dosegale prvi vrhunec s prihodom bopa in Charlieja Parkerja) ne moremo trditi, da v kakršnem koli smislu prekinjajo tradicijo ali se izvijajo iz sistema produkcijskih odnosov. Še vedno so namreč ujete v vnaprej določene harmonične in ritmične okvire. V tem smislu je torej tudi *jazz* ujetnik kulturne industrije, ki ustvarja, nadzoruje in izkorišča glasbene želje ter oblikujejo »krog manipulacij in retroaktivnih potreb, zaradi katerih postaja enotnost sistema vse močnejša« (Adorno in Horkheimer v Middleton 1990, 36).

V Adornovi teoriji torej ni prostora za kakršnokoli obliko popularne glasbe. Po njegovem lahko vitalni estetski princip individuacije najdemo zgolj še v ezoteričnih prekinitvah toka moderne umetnosti – avantgardnih gibanjih. Ne glede na to, da je njegova

teorija v kar nekaj pogledih vprašljiva, je skoraj nemogoče zanikati njeno udarno moč. Še posebej si velja ogledati, kako se je standardizirana produkcija udejanjila v realnem sektorju 'zabavne' popularne glasbe, s pojavom tako imenovanih tovarn uspešnic. Le-te so sicer precejšnja redkost v toku glasbene zgodovine, poleg tega pa praviloma ne trajajo prav dolgo. Razlogov je mnogo – ustvarjalnost usahne, konkurenca začne posnemati zvok in ga včasih tudi preseže, ali pa se preprosto spremenijo poslušalne navade publike. Še en zelo običajen problem tovarn uspešnic je ta, da se ravnotežje moči med izvajalci, avtorji pesmi in producenti sčasoma spreminja. Na začetku so izvajalci samo najeta delovna sila, dejanski umetniki pa so avtorji pesmi in producenti. Toda kadar se zgodi preboj in je ustvarjenih nekaj zaporednih uspešnic, se izvajalci naenkrat počutijo, da so v resnici oni umetniki – konec koncev jih v to konstanto prepričuje celoten marketinški aparat.

Prva tovarna uspešnic je bila založniška hiša T.B. Harms, ki je sodila v sklop slovite Tin Pan Alley, vodil pa jo je Max Dreyfus. Med njene stalne pisce so sodili Jerome Kern, George in Ira Gershwin, Cole Porter in Richard Rodgers, zaradi česar verjetno ni čudno, da je T.B. Harms postal dominantni založnik popularne glasbe na začetku 20. stoletja¹. A podjetje je bilo konec koncev samo založniška hiša, ne pa glasbena založba v pravem pomenu besede, kajti prodaja plošč in fonografov je bila tedaj še vedno v povojih in je šlo večinoma za trg z notnimi zapisi.

Dejansko je prva tovarna uspešnic v dobi vinilnih plošč nastala 30 let pozneje in 30 ulic proti severu, kjer je stala zgradba Brill. V njej sta imela pisarno Jerry Lieber in Mike Stoller, ki sta postala prva velika avtorja (zgodnjih) rock uspešnic. To je bil čas, ko so se pesmi večinoma začele pisati za porajajoč se najstniški trg, ki ga je ustvarila povojna prosperiteta – tako v reproduktivnem, kot gospodarskem smislu. Napisane niso bile za igranje v elegantnih salonih, temveč so postale podlaga za plesanje in druge romantične eskapade, njihova esenca pa niso bila besedila, temveč ritem. Lieber in Stoller sta zaslovela s pisanjem R&B pesmi za mlade temnopolte glasbenike, nato pa sta lepega dne naletela na Elvisa Presleyja. Po začetni nezaupljivosti,² ju je že prvi ček za tantieme prepričal, da sta si premislila in za "Kralja" spisala večino njegovih največjih uspešnic. Znana pa sta bila tudi po tem, da sta uvedla vrsto inovacij, kot je na primer dodatek godalne sekcije v R&B pesem ter uporaba nekonvencionalnih instrumentov, kot je brazilski *timpani*. S tem sta naredila izjemen vtis na mladega pisca in producenta, ki se je redno smukal po njunih pisarnah, ime pa mu je bilo Phil Spector.

¹ Dreyfus je pisce klical "moji fantje" in jim razmestil klavirje po vseh kotičkih podjetja, da so v trenutku navdiha lahko nemudoma začeli skladati. Ime Tin Pan Alley pa domnevno izhaja iz tega, da so mimoidoči redno slišali pritajene zvoke klavirja iz zgornjih nadstropij hiš.

Spector je po vajeništvu pri mojstrih iz Brillove zgradbe in odhodu iz New Yorka v Los Angelesu ustanovil lastno založbo Phillies Records. V nasprotju z dotedanjo prakso je bila njena posebnost, da je pogodbeno vezala nase prav vse, ki so sodelovali v snemalnem procesu ter ostro ločila vloge piscev, producentov in izvajalcev. Spector je postal slaven po zaslugi iznajdbe posebnih snemalnih tehnik, zaradi katerih je bil zvok njegovih produkcij, imenovan *Wall of Sound*, vedno slišati bolj bogat in mogočnejši od konkurence. S kombinacijo tehničnih in podjetniških inovacij je tako uspel spremeniti samo osnovo popularne glasbe, obenem pa je postavil tudi arhetip ambicioznega, obsesivnega in avtokratskega producenta, ki se ne bo ustavil pred ničemer, da bi dosegel zvok, ki ga je slišal v glavi (Seabrook 2015).

Njegovemu zgledu je zvesto sledila glasbena založba/podjetje Tamla/Motown, ki je v najčistejši obliki vpeljala industrijske postopke v ustvarjanje glasbe. Alfa in omega Motowna je bil Berry Gordy, ki je bil pred tem zaposlen za tekočim trakom Fordove tovarne avtomobilov. Zamislil si je glasbeno založbo/podjetje, ki bo delovala po natanko enakih principih – tekoči trak piscev, studijskih glasbenikov in producentov, ki bodo hišnim izvajalcem dostavljali uspešnico za uspešnico. S kombinacijo izjemno močnih piscev in Spectorjevega modela nadzora nad izvajalci in produkcijo mu je tudi uspelo. In ravno tako kot je bil Gordy nenadkriljiv pri odkrivanju nadarjenih ustvarjalcev, je bil tudi neusmiljen pri njihovem izkoriščanju. Zlato obdobje Motowna je zaradi tega in drugih dejavnikov trajalo samo kakih šest let; približno toliko kot vse tovarne uspešnic pred njim.

Še ena omembe vredna tovarna hitov je bila britanska SAW, ki so jo sestavljali Stock, Aitken in Waterman, iz druge polovice 80 let. Nato pa je do sredine 90-ih let vladalo zatišje.

2.3 Demokratični potencial tehnične reprodukcije

Paul Valery, ki ga Walter Benjamin citira v uvodu svojega eseja *Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati* pravi, da moramo biti »pripravljene na to, da bodo velikanske spremembe preobrazile celotno tehniko umetnosti, vplivale na samo invencijo in na koncu morda celo povzročile, da se bo na najočarljivejši način spremenil tudi sam pojem umetnosti« (1998, 147).

Z izbiro izrazito tehno-optimističnega navedka, daje Benjamin bralcu že na začetku jasno vedeti, da je njegov pogled na tehnološki razvoj v nekaterih ključnih poudarkih precej drugačen, oziroma pravilneje rečeno, povsem nasproten Adornovemu. Seveda pa nas obenem

ne sme presenečati, da sta si oba misleca istočasno delila številna podobna stališča in v marsičem vplivala drug na drugega. Če se za začetek pomudimo pri njunih skupnih točkah, lahko hitro ugotovimo, da je Benjamin, podobno kot Adorno, občutil precejšnjo bolečino zaradi izginjajoče vloge 'tradicionalne umetnosti' ter družbenih vezi in funkcij, ki jih je omogočala. V njegovem teoretskem modelu adornovski pojem *avtonomije* (ki je v popularni glasbi po njegovem mnenju le še iluzija), nadomesti pojem *avre* – »misteriozne, edinstvene 'podobe' umetniškega dela in z njim povezanih asociacij« (Middleton 1990, 64), oziroma preprosteje rečeno »'tukaj' in 'zdaj' umetniškega dela« (Benjamin 1998, 150). Iz tega izhaja eden glavnih Benjaminovih poudarkov, namreč da umetninam zaradi mehanske reprodukcije ugaša avra. Pri tem pa se izgubljen avratičnost, oziroma kulturna lastnost umetniškega dela, kot zlobec iz filmskih grozljivk, ki kar noče in noče umreti in se z okrepljeno močjo vrača v obliki kulta takih in drugačnih pop zvezd. »Na propad avre odgovarja film z umetnim oblikovanjem osebnosti zunaj ateljeja. Kult zvezdnitva, ki ga podpira filmski kapital, ohranja čar osebnosti, ki je že davno le še v gnilem čaru njegove blagovne narave« (Benjamin 1998, 163).

Tudi Michael Chanan meni, da

postopek reprodukcije – mehanske, električne ali elektronske – ustvarja tako fizično kot psihično razdaljo med izvajalcem in publiko, ki je pred tem enostavno ni bilo /.../ Integriteta glasbenega dela, njegova intimna povezanost s prostorom in časom izvajanja, ta verjetno najbolj ključni aspekt tistega, kar je Benjamin poimenoval avra, je bil uničen. Glasba je dobesedno postala izvotlinjena, celotna glasbena izkušnja pa je bila vržena v kronično stanje negotovosti (v Gilbert in Pearson 1999, 115).

Hkrati s takšnimi odklonilnimi stališči pa je bil Benjamin tudi veliko bolj odprt in jasnoviden, saj je med prvimi opazil demokratični in progresivni element, ki ga je s seboj prinesel tehnološki razvoj in spremenjeni družbeni kontekst kulturne produkcije. Tehnična reprodukcija postavi posnetek izvirnika v položaj, ki za sam izvirnik ni dosegljiv. Predvsem mu omogoča, da se približa sprejemalcu, bodisi v obliki fotografije ali gramofonske plošče. Jasno pa je v odnosu do novih procesov ohranjal tudi zdravo mero adornovskega skepticizma. »V trenutku, ko v umetniški produkciji odpove merilo pristnosti, se spremeni tudi celotna funkcija umetnosti. Namesto iz rituala izhaja njena funkcija odslej iz prakse: namreč iz politike« (Benjamin 1998, 155).

Benjaminovo teoretsko tradicijo je bržkone najbolj zvesto nadaljeval glasbenik, kritik in teoretik Chris Cutler. Tudi on v ospredje postavlja demokratični potencial elektronskih medijev, omenja pa tudi vodilno vlogo, ki naj bi jo po njegovem prevzel tehnološki razvoj. In

tudi on se svojim optimističnim pogledom nenehno zdi v nevarnosti, da zdrsne v tehnološki determinizem. Cutler veliko časa nameni razpravi o vrojenih lastnostih teh t.i. 'internih sil', medtem ko so 'eksterne sile' (s čimer meri na produkcijske odnose in spremljajočo ideološko superstrukturo) kot kaže tam le zato, da bi prvim omogočile razviti njihov potencial (Middleton 2002).

Še bolj pa je v zvezi s Cutlerjem zanimivo omeniti, da je svojo razpravo umestil znotraj modela, s katerim je velikopotezno želel zajeti nič manj kot celotno zgodovino glasbenega ustvarjanja. To je naredil z uvedbo treh glasbenih modusov, ki so utemeljeni na podlagi specifičnega sredstva reprodukcije zvoka, obenem pa so vezani vsak na svoj tip družbe. Najprej je tu *ljudski modus* (»folk mode«), ki v grobem zajema vse pred-meščanske družbene ureditve. V tem tipu je glasba tako rekoč kolektivna lastnina, produkt ustnega izročila in biološkega spomina. Zlaganje pesmi pomeni istočasno tudi izvajanje pesmi, pri čemer lahko sodeluje kdorkoli želi, kar pomeni, da so tudi produkt spontane improvizacije. Produkcijska razmerja, če o njih seveda sploh lahko govorimo, pa so neposredna in vključujoča. Uvedba notacijskega zapisa predstavlja naslednji, lahko mu rečemo *klasični modus*, ki je v bistvu negacija ljudskega, saj uvede kvalitativni preskok in poudarek premakne s poslušanja na zapisovanje. Z vzpostavljanjem mej med komponiranjem in izvajanjem glasbenih del, se vloge v ustvarjalnem procesu individualizirajo in specializirajo. Glasbena dela dobijo predznak produkta, ki so na voljo privatnim uporabnikom. Tako pridemo do tretjega *modusa posnete glasbe*, v katerem sta vlogi skladatelja/pisca in izvajalca ponovno zamenljivi ena z drugo, glasbeno ustvarjanje pa se zaradi vpliva novih tehnologij vrača k vzorcu *ljudskega modusa* (Middleton 2002).

Cutler (tudi zaradi lastnih modernističnih, avantgardnih estetskih nagnjenj) v sodobnih glasbenih praksah vidi idealiziran povratek k prvotnemu glasbenemu tipu, to je *ljudskemu modusu*, katerega glavna značilnost je kolektivno, razpršeno avtorstvo.

3 ZGODOVINSKO-KULTURNA EVOLUCIJA GLASBE

Elektronska glasba se ni pojavila iz nič, ali bolje rečeno, ni bila instanto rojena s pojavom prvih tehnoloških naprav, ki so ustvarjale zvoke. Njena osnova je po eni strani zaznamovana z prehodom klasične glasbe v modernistično fazo, po drugi pa korenini v avantgardnih umetniških gibanjih z začetka 20. stoletja. »Začenši z Debussyjem, je glasba

začela lebde. Začela se je raztapljati. Slediti ukrivljenosti horizonta. Na slepo se je pognala skozi čas in prostor ter predvidela vse fragmente in ostanke fragmentov v katere bo /.../ razpadlo 20. stoletje« (Morley 2003, 276).

3.1 Od konca romantike do konca modernizma

Kje začeti? Morda ne bi bilo povsem napačno, če omenimo, da je Dr. C.G. Page iz Massachusettsa leta 1837 poročal, da je po naključju odkril 'galvansko' glasbo, oziroma metodo ustvarjanja zvonečih tonov s pomočjo magnetov v obliki podkve in spiralnega zvitka bakrene žice. Nemara je bilo to rojstvo elektronske glasbe... Verjetneje pa zgolj napol zabavna anekdota iz opombe v zgodovini.

V prvi polovici 19. stoletja so v ZDA skupaj s trgovino s sužnji prodrli zahodno-afriški ritmi, delavske pesmi, zaklinjanja in spiritualnost, ki so kasneje usodno zaznamovali blues in jazz, posledično pa tudi rock, funk in soul, iz katerih izhaja dovršen del elektronske glasbe². Medtem pa je v evropski glasbeni tradiciji Richard Wagner s svojo opero *Tristan in Izolda* napovedal prihod modernizma. Klasična glasba je naenkrat začela postajati nepredvidljiva. Določeni odkloni v glasbenem ključu so hitro postali kompozicijska norma in predvidljivost ali bolje rečeno gotovost, ki je bila od nekdaj značilna za klasično glasbo, je počasi začenjala bledeti. Tonaliteta se je začela krhati.

John Hyatt je okoli leta 1870 veliko eksperimentiral s celuloidom, ki je bil izumljen kakih 10 let poprej, in sčasoma so njegovi vztrajni poskusi pripeljali do prvih fonografskih plošč pa tudi do izuma telefona. Svet je bil tik pred tem, da človek pridobi sposobnost za snemanje in reprodukcijo zvokov, ki ga obkrožajo, in ki jih ustvarja sam. Leta 1876 je Alexander Graham Bell končno poslal svoj glas v svet s pomočjo električnega toka. Telefon je imel patentno oznako 174,465. Samo tri leta pozneje pa je Thomas Edison izdelal fonograf, s katerim je bilo mogoče prvič v zgodovini predvajati posnete zvoke³.

Nedolgo za tem je Heinrich kot prvi začel oddajati radijske valove. Človeški govor je s tem postal nesmrten; zvok od tedaj naprej potuje onkraj omejitev časa, prostora in smrti. To je bil tudi simbolni začetek procesa, v katerem je realnost v vedno večji meri zajeta znotraj

² »Zgodbo ameriške umetnosti v 19. stoletju lahko v celoti povemo skozi mešanje, ujemanje in združevanje ljudskih tradicij nativne in imigrantske populacije« (Jenkins v Lessig 2008, 28).

³ Prvi posnetek je bila izvedba tradicionalne "*Mary Had A Little Lamb*". V reviji *Harpers Weekly* so bili nad novo iznajdbo v enaki meri navdušeni kot osupli: "Ta drobn instrument je zmožen posneti zvok človeškega glasu ter kot brezčasten zaupnik ali zaupnica, na ukaz ponoviti vsako zaupano skrivnost« (Morley 2003, 73).

virtualnega sveta tehnologije. Če za trenutek skočimo naprej v času in na odkritje radijskih valov pogledamo z današnjega zornega kota, vsekakor lahko ugotovimo, da sta bili glasbena in radijska industrija od nekdaj v vzajemno koristnem, na čase pa tudi konfliktnem odnosu. A tudi danes še vedno ne moreta eden brez drugega. Radio potrebuje glasbo, ki bo pritegnila poslušalce, založbe potrebujejo radio za prodajanje plošč. Oboji pa potrebujejo uspešnice. Čeprav založbe od prihoda digitalne dobe beležijo ogromne izgube, imajo še vedno eno, zelo pomembno konkurenčno prednost: nadzor nad radijem (Seabrook 2015).

Leta 1895 je v New Orleansu nastopil prvi jazz band, *The Spasm Band*, in istočasno se je rodila tudi glasbena zvrst *ragtime*, pri kateri gre za kombinacijo karibskih ritmov in evropskih glasbenih oblik. *Ragtime* predstavlja prvo sodobno obliko popularne glasbe, saj je bila zaradi odkritja tehnike reprodukcije zvoka prvič komercialno na voljo širši publiki. Do leta 1902 so ljudje že začeli množično kupovati fonografe in cilindre za domačo rabo – to je bil čas izjemnega razmaha popularne glasbe.⁴ Leta 1913 je revija *Billboard* že objavila seznam najbolj priljubljenih *vaudeville* popevk. Šlo je seveda za predhodnico slavnih lestvic, ki so še danes glavno merilo (komercialne) uspešnosti pesmi oziroma albuma. Obenem pa je bil to tudi čas, v katerem so drzni eksperimentatorji raziskovali nove možnosti, ki jih je ponujal bliskovit tehnološki razvoj. William Duddell je recimo razvil t.i. "*singing arc*" (pojoči lok), ki velja za prvi pravi in povsem elektronski inštrument, Thaddeus Cahill pa je iznašel *dinamofon* – inštrument, ki je tehtal več kot 200 ton in proizvajal čudne elektronske zvoke. Morda najpomembnejši od teh pa je bil izum Dr. Lee De Foresta – patentiral je namreč cev, ki je omogočala ojačanje drobcenega signala in njegov prenos na zvočni sistem, se pravi prvi prototip ojačevalca zvoka (Morley 2003).

Poleg že omenjenih tehnoloških inovacij pa ima elektronska glasba v vseh svojih oblikah še en pomemben temelj, ki je posredno vezan na njeno evolucijo. Čeprav njena današnja podoba tega morda ne kaže, je elektronska glasba del kontinuitete, ki so jo sprožili modernistični skladatelji s konca 19. stoletja in pa različna evropska avantgardna gibanja 20. stoletja. Težko bi sicer rekli, da je povezava povsem neposredna; predvsem gre za to, da sta omenjeni gibanja vpeljevali drugačne metode dela in poglede na glasbeno oziroma umetniško ustvarjanje nasploh. Omeniti je treba zlasti francoskega skladatelja Clauda Debussyja, ki je odgovoril na Wagnerjeve tonalitete eksperimente in naredil še en korak naprej. Njegova kompozicija *Prelude a l'apres-midi d'un faune* velja za prvo moderno glasbeno delo, a ga je v opuščanju tonalitete hitro presegel slavni Arnold Schoenberg, ki se jo je v končni fazi odločil

⁴ Verjetno ni napačno omeniti tudi dejstva, da je v tem času telegraf že povezoval ves civiliziran svet

kar povsem opustiti. In ne samo to; odpovedal se je celotnemu tradicionalnemu sistemu organiziranja zvokov v harmonične enote in v komponiranje vnesel kaos. Hrup.

Pozneje je Debussy v svoji glasbi začel uporabljati zanimive preskoke, ki so spominjali na montažne reze v filmski umetnosti. Istočasno je številne inovacije uvajal tudi Igor Stravinsky, ki pa se ni odločil opustiti tonalitete, temveč je namesto tega začel pisati v več kot enem glasbenem ključu naenkrat ter znane melodije in tradicionalne tehnike postavljaj v disonantne kontekste. Pozneje se je tako kot Debussy začel posluževati nenadnih skokov iz enega stila ali ritma v drugega, ne gleda na to ali so sodili v glasbeni narativ ali ne, s čimer je na nek način napovedal vse, kar bo prineslo 20. stoletje – od manipuliranja magnetofonskih trakov, do Burroughsove tehnike *cut-up* in še naprej, vse do digitalnega vzorčenja⁵. Podobno jasnoviden je bil tudi Eric Satie s svojo kompozicijo *Trois Gymnopédies*. Gre za tri glasbena dela, ki so zamišljena kot različne verzije iste kompozicije. Satie je tako verjetno kot prvi predstavil zamisel, ki jo 100 let pozneje vsi poznamo pod imenom 'remiks' in bo v nekoliko razširjenem pomenu besede obsegala praktično vse vidike človeške ustvarjalnosti. Pozneje je šel še korak dlje in ustvaril kompozicijo, ki je vključevala sirene, avtomobilske troblje, zvok pisalnega stroja, strele pištol in hrumečo perkusivno sekcijo – skratka, ustvaril je delo, ki je vpeljalo rudimentarno obliko vzorčenja (Morley 2003).

Ob prihodu umetniške avantgarde, ki je začela pretresati Evropo, je italijanski skladatelj Luigi Russolo leta 1912 objavil futuristični manifest, v katerem je predlagal komponiranje glasbe, temelječe izključno na zvokih iz okolja, rekoč »naša ušesa [...] nenehno iščejo drznejša akustična občutja« (v Morley 2003, 72). V tej in drugih delih italijanskih futuristov je jasno izražena želja po raziskovanju drugačne oblike organiziranja zvokov, predvsem v obliki mehanske obdelave (industrijskih) zvokov iz okolja.

Le nekaj let za tem je v Zürichu začela delovati umetniška skupina *Cabaret Voltaire*,⁶ njeni pripadniki pa so postali gonilna sila gibanja imenovanega Dada. V tedanjo Evropo so treščili kot komet - to je bil trenutek popolne umetniške anarhije. Dadaizem namreč ni zagovarjal nobene od 'velikih idej', temveč je častil zgolj čisto »esenco duha« in svobodo izražanja. Dadaistični umetniki so izrazito nasprotovali svetovni vojni, konzervativizmu srednjega razreda in moralni degradaciji človeške vrste. Dadaizem je protest proti vsemu. In kar je zanimivo, prenašanje idej preko zvoka se je članom skupine zdel veliko privlačnejši od komuniciranja z besedami, saj je bil po njihovem mišljenju zvok bolj resničen. Glasbo so

⁵ Nasploh je Stravinsky znan po tem, da si je rad zelo liberalno sposojal glasbene zamisli in je med drugim znan tudi po ponarodelem citatu, da si dobri umetniki izposojajo, veliki umetniki pa kradejo.

⁶ Ime priljubljene taverne, v kateri so potekali njihovi večeri, prav tako imenovani Cabaret Voltaire.

ustvarjali na podlagi novo nastalih industrijskih zvokov in njen (ter svoj) celotni obstoj utemeljevali na naključnosti, vzorčenju sveta okoli njih ter kolažiranju naključnih koščkov in smeti, ki pokrivajo planet⁷ (Morley 2003).

Vsekakor torej lahko trdimo, da so bile umetniške tendence po novih oblikah izražanja jasno izražene,⁸ potrebna je bila le še primerna tehnologija za njihovo izvedbo. In ta ni potrebovala dolgo. V vsega nekaj letih razlike se je zgodilo nekaj izjemnih prebojev, ki so elektronsko glasbo potisnili korak naprej proti njeni naslednji fazi razvoja. Toda preden se posvetimo tem inovacijam, je treba omeniti, kako je tedaj štirinajstletni Les Paul lastnoročno odkril *rock 'n' roll* (no, vsaj v simbolnem pomenu). Ko je namreč gramofonsko iglo zapičil v les pod strunami svoje akustične kitare, je ugotovil, da se je zvok igranja zaslišal iz njegovega domačega fonografa. Nedolžni mladostni eksperiment je kmalu zatem pripeljal do nastanka prve električne kitare, brez katere bi najpomembnejši in najbolj dobičkonosen žanr v zgodovini glasbe, bržkone končal v vlogi nekakšnega glasbenega slepiča – odmrlega in nepotrebne organa.

Za potrebe pričujoče naloge pa je bil veliko pomembnejši naslednji veliki preboj v snemalni tehniki – leta 1935 je podjetje *Allgemeine Elektrizitaets Gesellschaft* iznašlo magnetofonski trak, ki se je izkazal za ključno sestavino pri vzpostavitvi prvih modernih snemalnih studiev. Toda kljub prelomnosti tega novega medija, je bil največji izum tistega časa brez kančka dvoma prvi prototip računalnika – naprave, ki je sčasoma uresničila najbolj nore sanje v prihodnost zazrtih glasbenih ustvarjalcev. Sloviti ameriški modernistični skladatelj John Cage je namreč ravno tistega leta, ne da bi vedel za odkritje, zapisal da »številni glasbeniki sanjajo o kompaktnih tehnoloških glasbenih skrinjicah, v katerih bi bili vsi zvoki, vključno s hrupom, na voljo skladatelju na njegov ukaz in ob katerem koli času« (Morley 2003, 92).

3.2 »Prihodnost je na plesišču.«⁹

Ob koncu 2. svetovne vojne je izbris Hirošime in Nagasakija z oblička zemlje tiste, ki so znali prisluhniti, opozoril da so bile ideje modernosti, znanosti, racionalnosti in napredka

⁷ Seveda veliko njihovih sodobnikov ni bilo navdušenih... "Za dadaiste je mnogo manj pomembna tržna uporabnost njihovih umetniških izdelkov kot njihova neprimernost za kontemplativno poglobljanje. Odločijo se za brezobzirno uničenje avre v lastnem delu, ki mu s sredstvi produkcije udarijo žig reprodukcije. [...] Umetnina je postala prostor škandala. Zadovoljiti je moralo predvsem eno zahtevo: zbuditi javno zgražanje" (Benjamin 1998, 171 in 172).

⁸ Omeniti je treba, da je v tem času pisatelj William Burroughs razvil tehniko *cut-up*, ki je verjetno eden pomembnejših doprinosov k fragmentiranemu, nelinearnemu pristopu modernega narativa. Postopek je praktično identičen tistemu, ki ga poznamo iz gibanja *musique concrete*, le da je Burroughs rezal, lepil in rekombiniral vrstice iz raznih knjig.

⁹ (Seabrook 2015, 31)

resno pomanjkljive in na najbolj grob način postavljene pod vprašaj. Nastopila je doba postmodernizma, ki je pokazala, da preteklost nikoli v resnici ne umre, temveč vedno znova zaživi v novih oblikah in se - posvojena, manipulirana in na novo ustvarjena - absorbira v prihodnost (Morley, 2003).

Pierre Schaeffer, zvočni tehnik, ki je delal na francoskem zavodu javne televizije in radia, je leta 1948 ustvaril prvi elektronski snemalni studio. Napolnil ga je s praktično vsemi kosi tedaj razpoložljive opreme in seveda z najbolj svežo pridobitvijo, magnetofonskimi trakovi ter napravami za predvajanje in snemanje. Dejansko je takšen studio funkcioniral kot ogromen predhodnik sintetizatorjev zvoka in Schaeffer je z njegovo pomočjo ustvaril novo glasbeno zvrst oziroma gibanje, *musique concrete*.¹⁰ Na magnetofonske trakove je začel snemati najrazličnejše zvoke iz okolja ter jih nato rezal, lepil, zankal, manipuliral hitrost predvajanja in višino posnetega tona ... vse kar mu je bilo na voljo in kar mu je padlo na pamet.

Kljub revolucionarnosti te ideje pa seveda ni mogel vedeti, da bo novoodkrita tehnika v nekoliko spremenjeni obliki postavila temelje – po zenitu *rocka* – verjetno najpomembnejšemu žanru moderne dobe, *hip hopu*.¹¹ Obenem pa njegove inovacije pomenijo tudi trenutek, ko je elektronska glasba iz povsem tehnološko-eksperimentalne oblike začela prehajati v nekoliko dostopnejšo formo.

Po drugi svetovni vojni je praktično vsem oblikam 'elektronske' glasbe, kljub spodbudnemu dogajanju v 50-letih spodletelo, da bi elektroakustično glasbo rešile iz objema tako imenovanih čistih elektronskih zvokov, ki so jih ustvarjali frekvenčni generatorji, filtri, modulatorji in enote za reverbizacijo. Šele, ko so bili 'čisti' elektronski zvoki uokvirjeni z drugimi 'konkretnjšimi' zvoki, ki so bili veliko bogatejši in zanimivejši /.../, je elektronska glasba lahko razvila svoj potencial (Xenakis v Manning 2004, 202).

Seveda pa elektronska glasba v obliki kot jo poznamo danes, ne bi obstajala brez prihoda sintetizatorjev zvoka, zlasti nekoliko kompleksnejših modularnih sintetizatorjev, ki so imeli tudi funkcijo zvočnega procesiranja. Prvega je leta 1961 razvil Harold Bode, najbolj slaven pa je bržkone postal sintetizator Moog, ki ga je patentiral Robert Moog. V 60-ih letih je

¹⁰ Serijo njegovih glasbenih del so sicer predvajali pod oznako "koncert hrupa". Idejo *musique concrete* je dodatno razvil Joseph Schillinger z esejem *Matematična teorija glasbe*, v katerem razmišlja, da bi popularno glasbo lahko komponirali z združevanjem koščkov obstoječe popularne glasbe. (Morley 2003)

¹¹ Herbert Eimert je približno v tem času v Kölnu ustanovil studio in radijsko postajo *Nordwestdeutscher Rundfunk*. Ko se mu je pridružil Karlheinz Stockhausen sta se skupaj lotila ustvarjanja nečesa, kar sta poimenovala *Elektronische Musik*. Šlo je za ustvarjanje glasbe na podlagi čiste sinteze zvoka. Na hitro rečeno, predstavlja vizijo razvoja elektronske glasbe, ki je bila v temelju nasprotna principu ustvarjanja v krogu *musique concrete*, se pravi prenašanju iz okolja posnetih zvokov v studijsko okolje in jih tam obdelati v glasbene kompozicije.

sintetizator postal del vsesplošne uporabe, vendar sprva zgolj kot imitacija drugih inštrumentov pri studijskih posnetkih (Morley 2003).

Rojstvo elektronske plesne glasbe je leta 1960 napovedal La Monte Young, s tem ko je sprožil proces, ki je postopoma premostil razkol med eksperimentalno, akademsko glasbo Stockhausna (pa Vareseja, Babbita in še mnogih drugih) ter tedanjo popularno glasbo. Young je reagiral na avantgardne premike v polju klasične glasbe, ki so v veliki meri postali standard po Schoenbergovi uvedbi 12-notne metode. Enostavno rečeno ji je pomagal vrniti njeno dionizično naravo in navdihnil trend, ki ga zaznamujejo sistemska organiziranost in predvsem repetitivnost.

Kmalu za tem, nekako v začetku 70-ih let 20. stoletja, je prišlo do točke, ko je elektronska glasba prvič preseгла svoje avantgardno poreklo in za kratek trenutek pokukala v sredinski tok glasbene industrije. Še bolj čudno pa je, da je to uspelo čudaški četverici zasanjanih tehnologov iz Nemčije. »Kraftwerk so začeli svojo pot kot umetniki, ne rock zvezde; kot eksperimentatorji in ne kot zabavljači. [...] Želeli so zgraditi nove mite o glasbi, od kje je prišla in kam gre v tehnološki dobi« (Morley 2003, 131).

Nekajkrat se je zgodilo, da je njihovo glasbo zaneslo na lestvice popularne glasbe, kar pomeni, da so bili pri ustvarjanju svoje šaljivo-ironične verzije pop glasbe tako uspešni, da je postala dejanska pop glasba. Njihov glasbeni komentar sodobnega življenja je naenkrat postal del njega – komentirali so tisto, česar del so počasi postajali ter se tako hkrati znašli v vlogi objekta in subjekta. Pa vendar, obstajali so tako zelo daleč izven znanega spektra pop in rock glasbe – logično, saj so konec koncev sledili samo lastni zgodovini in naboru glasbenih referenc – da so, kadar so se zavihteli v *mainstream*, čisto zares delovali kot nezemljani.

Kraftwerk so našli svoj glasbeni prostor, v katerem je mešanje predvidljivih in nepredvidljivih elementov doseglo vrhunec skrivnostnosti in čustvenega naboja. Bili so zunaj vsega in obenem znotraj vsega. Držali so distanco, v komercialnem smislu niso imeli smisla, a so bili kljub temu ves čas pred našimi očmi in ušesi. Izvor njihovega popa niso bili blues, soul, Amerika, beat, seks, ljubezen, klišeji – temveč umetnost, hrup, tehnologija, ideje. Njihova glasba je predstavljala povsem nov model, ki je temeljil na fantaziji o tem, kako bi bila slišati pop glasba, če ne bi izhajala iz bluesa, iz lesa, jeze, poželenja, seksualnosti, iz revščine. Kaj če bi izhajala iz avantgarde, iz kovine, proslavljanja, abstraktne umetnosti, univerzalne zamaknjenosti, iz sodobnega udobja pretkanega s psihološko anksioznostjo (Morley 2003, 134 in 135).

Kmalu zatem so v ZDA glasbeni ustvarjalci iz urbanih okolij na podlagi čudaškega modela skupine Kraftwerk, v katerem se mešajo umetnost in tehnologija, preprostost in mehaničnost,

humor in resnost, ustvarili plesno glasbo – »telesno glasbo za um, umsko glasbo za telo« (Morley 2003, 137). Lahko bi tudi rekli, da je s prihodom Kraftwerka nastopil trenutek, ko se je elektronska glasba dokončno otresla adornovske etikete 'umske' glasbe; se pravi glasbe, ki naj bi stimulirala intelekt s tem, da glasbeno občutje potiska vedno dlje izven polja ugodja. Tako je torej glasba, narejena z različnimi elektronskimi napravami, vstopila v polje popularne glasbe. Kraftwerk so zamislili avantgardnih skladateljev, ki so jih občudovali (zlasti Stockhausna) – hote ali nehote –, uspeli prenesli v domeno popa. Ustvarjali so elektronske pesmi s preprostimi, ponavljajočimi se melodijami, ki so temeljile na durovskih akordih in nekatere od njih so začuda postale uspešnice. Vredno pa je omeniti tudi, da je njihov opus pomagal vzponu *synth-popa*, ki je povsem dominiral na glasbenih lestvicah v prvi polovici 80-ih let. Pozneje, ko se je že povsem približal plesni oziroma klubski glasbi, pa se je vse skupaj ustavilo. V Veliki Britaniji je prihod *indie rocka* s skupinami, kot so The Smiths, naznanil vrnitev h kitarski glasbi, plesna glasba pa se je znova pomaknila v podtalje. V ZDA pa je bil odziv na sladkobnost *synth-popa* še izrazitejši – izrazil se je v *grungeu*, ki je postal glas generacije X in pa *hip hopu*, ki je začel pridobivati na pomenu ter konec 90-ih let prevzel primat na glasbenih lestvicah.

Zato pa tega nikakor ne moremo trditi za nove (elektronske) plesne žanre, ki jih je navdihnila glasba skupine Kraftwerk – ostali so pogreznjeni v glasbeno 'podtalje' in se šele v različnih hibridnih oblikah zopet prebili na površje. Številni (predvsem) temnopolti ameriški glasbeniki so pod vplivom hipnotične mehanske repetitive nemškega četverca, začeli združevati vplive *funka* in *disca* z zvoki, ki so jih ustvarjale elektronske naprave. Derrick May, ki je skupaj s kolegi Juanom Atkinsom in Kevinom Saundersonom zaslužen za rojstvo *techna*, je nekoč dejal, da je ta žanr glasbeni ekvivalent srečanja med Georgeom Clintonom in skupino Kraftwerk. *Techno* je mešanica konceptualne glasbe v evropskem slogu in glasbene tradicije afro-ameriškega prebivalstva v ZDA. V njej se je zgodila fuzija, ki je bila produkt nasprotujočih si polov metikulozne natančnosti elektronske glasbe in razpuščenega urbanega soula; »Motown presejan skozi kraftwersko sito, spoj mehanskega in čutnega« (Morley 2003, 143). Skratka, šlo je za novo glasbeno zvrst, ki se je zavestno odpovedala komercialni viziji plesne glasbe, poosebljene v *discu*.

V skladu s tradicijo je bil v ospredje znova postavljen pri avantgardnih umetnikih tako zelo cenjeni hrup, ki jim je predstavljal nasprotje glasbe. *Techno*, glasba sintetizatorjev zvoka, ki so mleli in predelovali industrijski šum takratnega Detroita, je kolaž zvočnih efektov neposredno posnetih s pomočjo naprav za vzorčenje, podloženih s pulzirajočim štiričetrtinskim ritmom. Predstavlja torej žanr, ki je brisal meje med hrupom in glasbo.

Poetični modernizem, italijanski futurizem, angleški vorticizem, francoski dadaizem, ameriški precizionizem – vsa avantgardna gibanja z začetka stoletja – so bila obsedena z reprezentacijo hrupa. Bili so predhodniki današnjega 'težno popa' – slišane v nočnih klubih, na rejvih ter v slušalkah mladine na podzemni železnici. Glasbe, ki ji največ pomenijo repeticija, drama in evforija (Morley 2003, 142).

V skladu s tem je prišlo do paradigmatnega obrata tudi v izvajanju glasbe. Zaradi vse bolj kompleksnih struktur rock pesmi, ki so bile posledica razvoja snemalnih studiev in uvajanja večkanalne snemalne tehnike, je izvajanje v živo postalo praktično nemogoče brez nadležnega goljufanja s hkratnim predvajanjem trakov. Izpraznjeno mesto na odrih je tako počasi začel prevzemati didžej, katerega vzpon je povezan zlasti z vzponom drugega velikega plesnega žanra, ki je bil v nasprotju s *technom*, dobesedno izpeljan iz disco glasbe - *house*. Newyorški didžeji so studijsko podaljšane različice določenih disco skladb predvajali v klubih v večurnih, neprekinjenih *setih*. V tej obliki glasbene izkušnje so bile posamezne pesmi zgolj gradniki didžejeve vizije, kar je napovedovalo prihodnost sodobnega glasbenega ustvarjanja.

3.3 DJ kultura in rojstvo hip hopa

V 70-ih letih se je torej na newyorški sceni vse bolj uveljavljala nova oblika glasbenika. *Miksanje* oziroma praksa vrtenja plošč se je izoblikovala preko studijsko podaljšanih različic *disco* pesmi, ki so imele na začetku in koncu dodan zgolj osnovni ritem in morda skico melodične fraze, da jih je DJ lahko stapljal skupaj v tekoč, nemoten set. Toda, da bi ta tehnika lahko razvila svoj poln potencial, je bila potrebna nova glasbena zvrst, ki se je ravno v tistem času rojevala na ulicah Bronxa. DJ Kool Herc, Jamajčan, ki je svojo novo domovino našel v New Yorku, je postavil temelje *hip hopu*, zlasti pa tehniki, ki jo imenujemo *turntablism*. Na zabavah je namreč opazil, da se ljudje najbolj razplešejo ob tako imenovanem *drum breaku*, se pravi delu pesmi, pri katerem se vsi instrumenti razen bobnov in basovske linije umaknejo. Zato je na dva gramofona položil identični plošči ter s preskakovanjem iz ene na drugo in sočasnem prevrtavanju, najbolj priljubljeni del pesmi del umetno podaljšal.

Obstajajo mnogi, ki v vrtenju plošč (*DJ-anju*) vidijo neke vrste komponiranje v realnem času, se pravi povsem avtorsko ustvarjanje. To zlasti ali pa kar praviloma velja za prej omenjeno vejo DJ kulture, ki se imenuje *turntablism*. V praksi se izraz nanašana na kombiniranje številnih specifičnih tehnik, kot so *scratchanje* (ročno premikanje plošče naprej

in nazaj, medtem ko druga roka uravnava dolžino zvoka, ki bo stekel v zvočni sistem), *beat juggling* (hkratio predvajanje dveh identičnih plošč in ustvarjanje novih, drugačnih ritmov) ter *beat matching* (ujemanje tempa in tekoče prelivanje ene pesmi v drugo). »Plošča v rokah *turntablista* [...] producira zvoke, ki so edinstveni in ne reproducirani – gramofon tako postane glasbeni inštrument« (Oswald v Vandemast-Bell 2013, 242).

DJ je tako postal polnopravni glasbenik, gramofoni in mešalna miza pa njegovi inštrumenti. Z rekontekstualizacijo koščkov že posnetega materiala v živo ustvarja nova glasbena dela, pri tem pa uporablja različne nove tehnike. Vendar pa praksa digitalnega vzorčenja, ki je bila sicer že v vsakdanji studijski rabi, še ni postala množično uporabljana v glasbeni produkciji. Za naslednji premik je poskrbel Grandmaster Flash, ki je na prelomni plošči iz leta 1982, *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheelz of Steel*, združil odlomke iz številnih znanih skladb (Queen, Blondie, Incredible Bongo Band...), posebnost tega pa je bila, da je posnetek nastal v živo. Po velikem uspehu plošče je vzorčenje postalo del samega DNK-ja hip hopa. Za njegov značilen zvok je bila tako potrebna samo še ena stvar – Roland TR-808. To je bila prva ritem mašina (*drum machine*), ki jo je bilo moč odpreti, pokukati v njeno drobovje in jo sprogramirati po svoje. Zvok njenih basovskih linij, potopljenih v efekt imenovan *reverb*, je *hip hopu* dal potrebno ogrodje, poleg tega pa so jo producenti lahko uporabljali kot vzorčnik in nanjo shranjevali lastne zvoke, zankali ritmične sekvence ter na ta način gradili bogate, večplastne komade. Seveda je šlo v tej zgodnji fazi za uporabo vzorcev brez dovoljenja lastnikov originalnih pravic, zaradi česar se je teh pionirskih producentov prijel nekakšen odpadniški glamur. Eden od njih, Afrika Bambaata, si je recimo za svojo klasiko *Planet Rock* brez dovoljenja sposodil glasbo skupine Kraftwerk (melodijo iz *Trans-Europe Express* in ritem iz pesmi *Numbers*, vse skupaj pa podložil z nezgrešljivim zvokom Rolanda TR-808). Nastali produkt je danes eden najbolj legendarnih hip hop komadov, obenem pa je v času, ko je bil narejen, v veliki meri vplival na razvoj *electra*.

3.4 Prehod v digitalno dobo in vprašanje ustvarjalnosti

»Otroci dadaizma nenehno razstavljajo in ponovno sestavljajo na sebi lasten način. Vzorčijo svet« (Morley 2003, 71).

V začetku 80-ih let se je elektronski snemalni studio, kot smo ga spoznali pri pregledu gibanja *musique concrete*, pod vplivom novih tehnološki pripomočkov razvil v sodobno obliko. Prihod sekvencerjev, ritem mašin in kontrolerjev, zlasti pa osebnih računalnikov in pripadajoče programske opreme za obdelovanje zvoka, je producentom na široko odprl vrata.

Vsi znani postmodernistični koncepti, kot so *pastiche*, apropiacija, kolažiranje, samoironija, in samonanašalnost, so se naenkrat udejanjili v konkretni obliki. Nič ni bilo svetega, ker ničemur ni pripisan prevelik pomen. Povedano z Lyotardom, absolutne resnice ni, so le metanarativi (Morley 2003).

Sledili so prihodi vedno novejših in naprednejših tehnoloških glasbenih pripomočkov. Podjetji Roland in Prophet sta razvila vsak svoj polifonični sintetizator, na trgu so se znašli Linnova ritem mašina ter Fairlightova in Synclavierjeva digitalna vzorčnika. Leta 1983 se je zgodila naslednja mini revolucija z uvedbo MIDI standarda – gre za vmesnik med klaviaturo in računalnikom. Možnosti so postale neomejene; glasbenik je po novem lahko zaigral kratko pasajo ali *rif* na klaviaturi in nato zamenjal ta zvok s katerim koli obstoječim glasbilom. Glasba je tako za svoj prevladujoči tip ustvarjanja prevzela princip montaže kot so ga utemeljila avantgardna gibanja (sicer s precejšnjo zamudo v primerjavi s filmom in fotografijo). Dele kompozicije je bilo po novem moč poljubno rezati in prenašati na željeno mesto, jim spreminjati tempo, višino tona in obliko ritma s pomočjo procesa, ki mu pravimo *kvantizacija*. Poleg tega so napredni kompresorji lahko stisnili glasne in mehkejške zvoke znotraj pesmi v dinamično srednje območje, kar je pomenilo, da je tudi najtišji šepet lahko imel enako moč kot najbolj udaren boben. Vse to je producenta iz nebogljenega pomočnika glasbenikom, ki slepo uboga ukaze, spremenilo v glasbenega guruja. Do prihoda 90-ih let so producenti lahko ustvarjali glasbo popolnoma brez pomoči studijskih glasbenikov. Vse je bilo lahko narejeno »v eni škatli,« natanko tako kot je 30 let pred tem sanjal John Cage (Seabrook 2015).

Akt ustvarjanja, zlasti v digitalni dobi, je potopljen v meglo raznoraznih mitov. Mitov kot je ta, da je ustvarjalnost neposredni produkt (pogosto božanske) inspiracije. In pa seveda, da do nje pride hipno, kot električni tok, ki prižge žarnico. Seveda pa v resnici ustvarjalnost ni nič čudežnega. Gre za povsem običajen miselni proces, ki se napaja z že obstoječimi elementi. Osnova zanj pa je kopiranje.

Praksa posnemanja oziroma kopiranja je nujno prisotna v vseh kulturah. Posnemanje je del učenja in kreativno ustvarjanje je nemogoče, dokler človek ni domač v jeziku svoje kulture. Tudi večina glasbenih izvajalcev začne svoje kariere s preigravanjem že posnete glasbe. Kopiranje nam v končni fazi pomaga graditi nekakšno bazo znanja in razumevanja ter je v tem smislu osnovni gradnik ustvarjalnosti. Šele ko smo v tej praksi povsem domači, lahko preidemo na naslednji element – transformacijo. To pomeni vzeti idejo in iz nje ustvariti poljubno število verzij, pri čemer pa do najboljših rezultatov navadno pride takrat, ko delamo z več idejami hkrati. Tako pridemo do treh elementarnih gradnikov ustvarjalnost:

kopiranje, transformacija in združevanje. Zaradi dominantnih kulturnih idej je bila skozi zgodovino meja med njimi in samo ustvarjalnostjo zabrisana, a z napredkom tehnologije postajajo povezave vse bolj jasne. Tudi evolucija poteka po principu kopiranja, transformacije in združevanja; tam je osnovni gradnik gen, ko pa zadevo prenesemo na področje družbe oziroma kulture, njihovo mesto zavzamejo *memi*. Najbolj prevladujoče ideje našega časa so *memi*, ki se najhitreje širijo, pri čemer gre za obliko družbene evolucije. In nove ideje vedno ali pa vsaj praviloma izhajajo iz njihovih predhodnic. Seveda pa sodni sistemi ne priznavajo te derivativne narave človekove ustvarjalnosti. Na ideje se danes gleda kot na produkte, lastnino; in do te lastnine smo ljudje inherentno obrambno nastrojeni (Ferguson 2014).

Čeprav uporabo že posnete glasbe v novih kompozicijah praviloma povezujemo s prihodom *hip hopa* (in digitalnega vzorčenja), nikakor ne gre za nov koncept. Vsako glasbeno obdobje se je prejšnjim poklonilo v obliki *homage-a*, z obliko citiranja torej. Rečeno drugače, z analognim predhodnikom vzorčenja. Igor Stravinsky je v svojem baletu *Pulcinella* uporabil koščke kompozicij iz 18. stoletja in končni produkt pospremil z besedami, da je odkril preteklost. "Dober skladatelj ne posnema, temveč krade," je eden njegovih najbolj znanih citatov, ki je praktično že del pop kulturne kolektivne zavesti.

4 NARAVA AVTORSTVA IN VPELJAVA AVTORSKE PRAVICE

4.1 Drugačen model avtorstva

S tradicionalnim pogledom na vlogo avtorja je radikalno prekinil Roland Barthes v svojem odmevnem eseju *Smrt Avtorja* (1995). Njegovo pisanje je zgrajeno okoli analize tekstov, vendar se da njegove ideje presenetljivo lahko prenesti na polje našega raziskovanja. Z razvojem glasbenih ustvarjalcev v neke vrste tehnologe, s skoraj neskončnimi možnostmi, ki jih ponuja sodobni snemalni studio in vedno zmogljivejši računalniki, rekontekstualiziranjem že posnetega (ustvarjenega) gradiva in drugih postopkov digitalne dobe, ki smo jih omenili, se nam v spomin priključuje Cutlerjeva razdelava *ljudskega modusa* glasbe, v katerem avtorstvo ni avtonomna in nespremenljiva kategorija, temveč je zanj značilna oblika kolektivnega ustvarjanja. Barthes namreč v svojem eseju zagovarja idejo, da je romantična fascinacija nad v vakuum ujetem Avtorju, ki ustvarja zgolj iz globin svoje notranjosti, v modernem času postala povsem neprimerna.

V tradicionalnih družbah ni za pripoved nikoli zadolžena neka oseba, ampak posrednik, šaman ali pripovedovalec, pri katerem lahko v skrajnem primeru občudujemo njegovo 'spretnost' (oziroma obvladovanje pripovednega koda), nikoli pa 'genialnosti'. Avtor je oseba moderne dobe, nedvomno produkt naše družbe, ki je na prehodu iz srednjega veka z angleškim empirizmom, francoskim racionalizmom in osebno vero protestantizma odkrila čast individuuma ali - z bolj vzvišenimi besedami - 'človeške osebe' (Barthes v Pogačnik 1995, 19).

Kot rečeno pa je takšno pojmovanje avtorja preživeto (Barthes celo poziva k njegovi smrti), kajti »[z]daj vemo, da tekst ni zaporedje besed, iz katerega bi izžareval en sam, na nek način teološki pomen (ki bi bil "sporočilo" Avtorja-Boga), ampak je prostor s številnimi dimenzijami, v katerem se povezujejo in si nasprotujejo raznolika pisanja. Toda nobeno od njih ni izvorno: tekst je tkivo citatov, ki izhajajo iz tisoč različnih žarišč kulture« (Barthes v Pogačnik 1995, 22).

V najčistejši obliki je takšno novo kolektivno ustvarjanje prisotno pri praksi remiksiranja, ki je danes postala umetnost množic – vsakdo se ga lahko loti, pri čemer v drugačne, nove kontekste postavlja glasbeno, video ali pa slikovno gradivo. Potrebna nista niti draga oprema, niti distributor. Posnemanje, preobrazba in re-kombiniranje so postopki, ki jih najdemo na vseh ravneh ustvarjanja. V določenem smislu lahko trdimo, da je prav vsak izdelek remiks tisočerihih vplivov iz preteklosti. »Vzorčenje, presajanje, kolažiranje, prilaščanje, rezanje, trganje, miksiranje, remiksiranje, lepljenje, zankanje, sekvenciranje, združevanje, hibridizacija – vse to so oblike nečesa, kar lahko poimenujemo avdio citiranje /.../ Vsekakor gre za dobesedno počastitev dela predhodnikov in posameznikove lastne avtobiografske zgodovine« (Saiber 2007, 1620).

Lawrence Lessig v svoji prodorni in – njegovemu statusu primerno – izjemno citirani knjigi *Remix* (2008) analizira dve kulturi, ki zaznamujeta amatersko in profesionalno ustvarjanje. Pri tem poskuša pokazati, kako lahko sodobne tehnologije internetne dobe v ekonomskem smislu koristijo obema. Predvsem pa je za nas pomembno njegovo razlikovanje med dvema tipoma kulture, ki jima nadene iz računalništva izposojena izraza *Read-Only* (RO) in *Read-Write* (RW). Prvi tip kulture, *Read-Only*, je bil prevladujoč skozi večji del 20. stoletja. V tem modelu so naprave oziroma v širšem pogledu tehnologija, ljudi naredile pasivne, zaradi česar ta tip kulture doživljamo izključno kot konzumenti.

Nasproti nje pa je postavljen tip kulture *Read-Write*, ki se nanaša na možnost, da posameznik ne samo bere določeno vsebino, temveč lahko vanjo tudi vnaša popravke – se pravi jo doživlja kot aktivni uporabnik. V tem tipu posamezniki 'berejo' kulturo, tako da jo ali

poslušajo ali pa si pomagajo z njenimi reprezentacijami, na primer, z glasbenimi ploščami. Vendar pa je to samo prva faza, v naslednji lahko z uporabo enakih orodij, kot so na voljo originalnim avtorjem, predrugačijo originalni posnetek. Remiks je seveda le ena od oblik takšnega povratnega pisanja, v izrazu RW kultura se uporabnikova interaktivnost z vsebinami dojema v širšem pomenu. Obstaja namreč poseben odnos med kulturo in načinom, na katerega jo ljudje poskušamo regulirati – in to je zakon o avtorskih pravicah (Lessig 2008).

Lessigov pojem *RW* kulture gre tako še nekoliko dlje od Barthesa. Ne samo, da so kulturni produkti na nek način rezultat kolektivnega preteklega znanja, obenem ima vsak od nas možnost, da vanje poseže in jih prenese v svoj kontekst. Da jih remiksa.

4.2 Komu služi avtorska pravica?

»V svoji najboljši različici vzorčenje koristi družbi, saj ustvarja dragocen nov vnos v sodobno glasbeno pokrajino. V svoji najslabši pa je vzorčenje vandalizem in kraja /.../« (Victoroff v Challis, 2009).

Lastnina avtorske pravice daje imetniku pravico do reproduciranja (kopiranja) dela, distribucije, predelave (ali priprave derivativnih del iz njega), javne izdaje primerkov dela, javne izvedbe dela in pa radijskega oddajanja. Zakon varuje originalna avtorska dela, ne pa tudi metode dela. Prakse vzorčenja kakopak kršijo vse avtorske zakone, vendar pa od leta 1976 obstaja pravna luknja, saj je tedaj v veljavo stopil t.i zakon *Fair Use*, ki je bil utemeljen na prostem pretoku informacij in bogatenju kulture. Preprosto rečeno gre za zakonsko dopolnitev, ki pod določenimi pogoji dovoljuje uporabo avtorsko zavarovanih del brez pridobivanja sicer potrebnih licenc, vendar v omejeni obliki (Frith in Marshall 2012).

Razen te drobne pridobitve v korist ustvarjalcev, pa je bila glasbena industrija »glede prisvajanja /.../ nenavadno hinavska. Vzorčenje spodbuja, ko se pokaže možnost ustvarjanja novih uspešnic, hkrati pa zatira njegovo uporabo ali vztraja pri pretirano visokih, vnaprejšnjih plačilih za uporabna dovoljenja« (Théberge v Frith in Marshall 2012, 218). Vpeljavo pravne kategorije avtorskih pravic lahko časovno povežemo z drugim Cutlerjevim modusom glasbe, se pravi z opustitvijo ljudskega tipa in prihodom notnega zapisa, čeprav je zakon dejansko stopil v veljavo šele leta 1897.¹²

¹² V zvezi z nastankom zakona o avtorskih pravicah obstaja slavna anekdota o skupini pariških skladateljev, ki so se zbrali na pogovoru v kavarni, kjer je hišni orkester zabaval zbrane obiskovalce. V nekem trenutku so skladatelji prepoznali nekaj svojih del, kar je v njih sprožilo ogorčenje, češ, kako si dovolijo izvajati njihov repertoar, ne da bi bili za to primerno kompenzirani. Zavrnilo so plačilo zapitka in že naslednji dan vložili tožbo na sodišču ter jo tudi dobili. S tem je bil postavljen precedens za vse naslednje obravnave.

Področje avtorskih pravic je sicer ena sama nepregledna množica strokovnega izrazoslovja, študij precedenčnih primerov in namerno komplicirano spisane zakonodaje. S tem v mislih se ne želim spuščati v podrobne razdelave posameznih primerov, dovolj bo če omenimo, da so se morali *hip hop* producenti redno zagovarjati na sodišču zaradi kršenja pravic. Od prvih sodb, ki so vsakršno obliko uporabe vzorcev označile za krajo (in odločitev utemeljevale na podlagi sedme božje zapovedi!), je sčasoma prišlo do sodne odločitve, ki je trend obrnila. Podjetje Bridgeport Music Inc. je leta 2001 na sodišče vložilo gromozansko tožbo, ki je zajemala več kot 500 primerov kršitve avtorske pravice. Za nas je pomemben predvsem primer povezan z glasbo Geoga Clintona in *hip hop* zasedbo N.W.A., ki je uporabila kratek vzorec iz ene od njegovih pesmi. Sodnik Thomas A. Higgins je kot prvi v zgodovini zavrnil odškodninski zahtevek lastnika avtorske pravice, pri čemer je svojo odločitev utemeljil z »načelom *de minimis non curat lex* (zakon se ne peča z malenkostmi) in presodil, da je gradivo, vzorčeno iz avtorsko varovanega dela, nezadostno za potrditev kršitve« (Théberge v Frith in Marshall 2012, 215). Pri tem pa še dodal, da bi moralo sodišče »obdržati ravnotežje med interesi, ki jih varujejo avtorski zakoni, in posledicami dušenja umetniškega razvoja novih del, ki bi jih lahko pustilo preveč togo uveljavljanje teh zakonov« (prav tam, 215).

Pozneje se je sicer izkazalo, da s tem ni bil postavljen precedens, ki bi pravno razbremenil ustvarjalce pri uporabi praks vzorčenja – danes so odškodninski zahtevki vsakodnevna praksa. Obstajajo podjetja, ki so se specializirala izključno za kupovanje vseh vrst avtorskih pravic in posledično iztoževanje ustvarjalcev, ki so jih kršili; velike glasbene založbe pa imajo zaposlene cele vrste ljudi, katerih edina naloga je prečesavanje aktualnih glasbenih del, da bi našli tiste, ki so si nedovoljeno izposodile kakšen košček njihove lastnine. Skratka, ureditve, povezane z intelektualno lastnino na glasbi, so ostale krepko za časom. Povzročile so zmedo, poglobile neenakost in zadušile kreativnost, kajti zakoni so še vedno napisani tako, da ima od njih ogromno koristi industrija, ustvarjalec pa – če ima srečo in ne pride do tožbe – ostane praznih rok.

Lessig v zaključku svoje prej omenjen knjige *Remiks* ponudi nekaj napotkov za dopolnitev zakona o avtorskih pravicah, ki bo sposoben zajeti tudi danes povsem prevladujoči tip kulture RW in njemu lastne ustvarjalne prakse. Za začetek bi bilo potrebno uvesti deregulacijo ne-komercialnih amaterskih projektov, pri katerih avtorji ustvarjajo nelicenčne remikse, in jih postaviti v območje izven dosega zakona. Naslednji pomembni poudarek se nanaša na dolžino trajanja lastništva avtorske pravice na določeno delo; Lessig meni, da se je potrebno vrniti k tradicionalnemu oziroma prvotnemu sistemu določanja avtorskih pravic, ki

je narekovalo, da se obnavljanje avtorske pravic ponovno določi že med samim obdobjem njenega trajanja. Predvsem pa je pomembno tudi, da se jezik zakona poenostavi, da bo razumljiv tudi ljudem brez obširnega poznavanja pravnih detajlov. K temu sodi tudi vpeljevanje izjem, ki bi komplementirale zakon Fair Use. Nadalje Lessig poziva k vrnitvi v tradicionalen sistem, v katerem so bile kopije povsem neregulirane, na koncu pa se dotakne še vprašanja, ki ga je odprl prihod interneta kot globalnega distributorja – zavzame se namreč za dekriminalizacijo deljenja datotek med uporabniki, ki bi jo uravnotežili z uvedbo neke vrste davka oziroma prostovoljnega licenčnega sistema, s čimer bi bili ustvarjalci primerno kompenzirani. (Lee 2008)

5 SODOBNA GLASBENA PRODUKCIJA IN GLASBENE PRAKSE

»Glasbena industrija je kruta in plehka denarna jama brez dna; je dolg plastičen hodnik, kjer se prosto sprehajajo tatovi in zvodniki ter dobri ljudje umirajo kot psi. Potem pa je tu še negativna plat.«

-Hunter S. Thompson (v Seabrook 2015, 13)

5.1 Struktura glasbene industrije

Po tem, ko smo dodobra obdelali razvoj in današnjo podobo elektronske (plesne) glasbe, se je treba ozreti še na stanje v polju 'srednjega toka' glasbene produkcije. Ob prehodu v novo tisočletje je glasbeno industrijo obvladoval oligopol petih založniških velikank, ki so imele skupaj več kot 70-odstotni tržni delež. Največja je bila Universal Music Group, katere lastnica je korporacija Vivendi Universal. Sledi ji Warner Music Group, ki sodi pod okrilje korporacije AOL Time Warner. Nato pa so tu še Sony Music Entertainment, Bertelsmann Music Group in na koncu EMI Group, ki je bila nenehno tik pred tem, da jo pograbi ena od preostalih štirih. Do konca leta 2010 pa so bile na trgu samo še tri – Sony je absorbiral nemško BMG, EMI pa je končno obupal in postal del skupine Universal Music. Te tri korporacije so nato vsaka zase sestavljene iz ducata in več manjših založb, zaradi česar je veliko neodvisnih založb ali zaprlo svoja vrata ali pa pristalo na prevzem s strani katere od njih. Glasbena industrija se je s komercialnim uspehom rocka v 70-ih in 80-ih letih ter na krilih izjemno uspešnega prehoda z vinilnih plošč na CD-je, počasi spreminjala iz

umetniškega v korporativno upravljanje, kjer so v ospredju bliskoviti rezultati in tabele s četrtletnimi zaslužki. (Seabrook 2015)

Chris Anderson je leta 2005 napisal knjigo *The Long Tail*, v kateri je napovedoval triumfalni prihod niš v popularni kulturi. Uspešnice so po njegovem mnenju v prvi vrsti pojav, ki temelji na pomanjkanju dostopnosti. Toda z internetom naj bi se vse to spremenilo, kar pomeni, da se založbam ne bo več treba osredotočati na produkcijo uspešnic. Zaslužek naj bi lahko po novem ustvarjale z dolgo verigo ustvarjalnega srednjega razreda – avtorjev z majhnim, a zelo zvestim krogom oboževalcev, ki kolektivno sestavljajo nekaj, kar Anderson poimenuje tiha večina. Jasno pa takšna nišna ekonomija ogroža ustaljene metode klasičnega glasbenega ustvarjanja in glede na moč velikih treh založb ni bilo najbolj verjetno, da bi dopustile prehod na drugačen model. Deset let po izidu knjige je produkcija uspešnic večja kot kdajkoli. Leta 2008 je bilo na trg poslanih okoli 13 milijonov pesmi. Od tega jih je 52,000 ustvarilo 80 odstotkov vsega zaslužka glasbene industrije v tistem letu, kar deset milijonov pesmi pa ni bilo nikoli prodanih niti v enem izvodu. Danes je za 77 odstotkov celotnega profita glasbene industrije zaslužen 1 odstotek glasbenih izvajalcev. Anita Elberse, profesorica na Harvardovi poslovni šoli ugotavlja, da so »mega uspešnice« najpomembnejša stvar v zabavni industriji. »Pametno vodstvo bo vedno stavilo na nekaj potencialnih zmagovalcev. Tu se namreč obračajo največje vsote« (Elberse v Seabrook 2015, 16).

Teorija dolgega repa je vsekakor privlačen koncept – pomeni namreč relativen uspeh veliko večjega števila ustvarjalcev. Vendar pa ima veliko večji pomen v svetu tehnologije, kjer se nanaša na upanje, da bo fundamentalna logika mreženja pomagala ustvarjati pogoje za meritokracijo. Toda glasbena industrija ne deluje po načelih logike in zaslužnost praviloma ne pomeni prav dosti. V tem svetu vladajo moč, strah in pohlep (Seabrook 2015).

Današnja popularna glasba (v pomenu *mainstreama*, se pravi glasbe, ki jo posluša najširši možen krog ljudi) je po eni strani adorno polje standardizirane proizvodnje v slogu tovarn uspešnic, ki smo jih spoznali v drugem poglavju, po drugi pa je tudi prostor v katerem je *status quo* nenehno postavljen pod vprašaj – značilnost, ki je bila od nekdaj povezana z avantgardno in pozneje elektronsko glasbo. To pa je posledica tega, da so glasbene meje danes zabrisane do neprepoznavnosti. Postopek ustvarjanja uspešnice, ki pristane na vrhu glasbene lestvice, je praktično identičen tistemu, ki se ga poslužujejo ustvarjalci glasbe v domačih dnevnikih sobah – t.i. *laptop artisti*. Računalniki, skupaj z vse naprednejšo programsko opremo, so omogočili instant produkcijo, ki je bila posebljena v fantovskih in deklških zasedbah iz 90-ih let, kot so Backstreet Boys in Spice Girls. En sam producent lahko – če mu/ji uspe odkriti zmagovalno formulo – poskrbi za prav vse postopke

snemalnega procesa. In natanko to je uspelo družini, zbrani okoli stockholmskega studia Cheiron, ki je postala najnovejša, največja in najbolj trdoživa tovarna uspešnic, kar jih je poznala glasbena industrija.

5.2 Glasbena uniformnost

Čisti center pop glasbe je periodično pod udarom novejših, bolj drznih slogov, ki so posledično (in neizogibno) absorbirani v mainstream, navadno v desetletnih ciklih. Najstniški okus, ki ga popularna glasba historično poskuša zadovoljiti, je seveda spremenljiv in minljiv. Toda skozi vse spremembe so vedno obstajale uspešnice. V glasbenem smislu današnja proizvodna linija pošilja na trg dva tipa uspešnic. Ena veja izvira iz Evropopa, druga iz R'n'B-ja. Prva ima daljše, nekoliko progresivnejše melodije in ostrejšo ločnico med verzom in refrenom, poleg tega pa deluje bolj metikulozno. Druga ima bolj ritmičen '*groove*', značilen pa je tudi melodični *hook*, ki se ponavlja skozi celotno pesem, včasih kar ob odsotnosti refrena. *Hook* je dejansko postal standard kovanja uspešnic, saj so v dolgotrajnih studijskih postopkih natančno oblikovani tako, da v naših možganih igrajo na najmočnejše karte – melodijo, ritem in repeticijo. Seveda pa gre za dva modela, ki se nenehno nadgrajujeta in rekombinirata (Seabrook 2015).

Ustvarjalcem so danes vsi zvoki, ki si jih lahko zamislijo, na voljo s pritiskom miškinega gumba – inštrumenti so postali nepotrebni in ne samo to, izginila je tudi potreba po kakršnem koli formalnem glasbenem znanju. Potrebno je samo dobro uho. Seveda je na prvi pogled v tem mogoče zaznati velik demokratični potencial, saj na široko odpira polje ustvarjalnosti, a obenem se zdi tudi kot neke vrste goljufanje. S pomočjo tehnološko napredne opreme in postopkov digitalne kompresije namreč lahko producenti ustvarijo zvoke, ki so bolj zvočno udarni od česarkoli, kar lahko ustvarijo glasbeniki s tradicionalnimi inštrumenti. Nekateri instrumentalni zvoki temeljijo na vzorčenju dejanskih glasbil, vendar jih je praktično nemogoče prepoznati kot take. Elektronska atmosfera in dinamične spremembe v gostoti zvoka so v resnici ravno tako prijazne ušesu kot virtuoznost glasbenikov, če ne celo še bolj. Nemogoče je spregledati občutek prisotnosti računalnikov v instrumentizaciji, *cut & paste* arhitekturo in rigorozno perfekcijo ritmičnega ujemanja ter višine tonov. Z novo ureditvijo procesa ustvarjanja glasbe, ki je izhajala iz velikih napredkov v tehnologiji za snemanja in reprodukcijo zvoka, se je spremenil pomen besede *glasbenik*. Primernejši postaja izraz *tehnologi*, saj so »zaradi znanja in spretnosti pri uporabi snemalnega studia in z njim

povezanih tehnologij, postali tako pomembni kot njihovo znanje o glasbi, slogu ali vokalni in instrumentalni izvedbi« (Theberge v Frith in Marshall 2012, 197).

Producent, ki je odgovoren za ritmično podlago, progresijo akordov, aranžma in instrumentalizacijo, sodeluje s piscem melodije in besedila. Takšna metoda ustvarjanja je seveda pisana na kožo razmeram tovarniškega produciranja uspešnic. Producenti lahko ustvarijo cel kup podlag in jih nato razpošljejo vokalistom in piscem melodije, na koncu pa le še izberejo najboljšo verzijo. Poleg tega pristop omogoča specializacijo za posamezna področja, kar se prav tako sklada s procesom tekočega traku. Specialisti za različna področja delajo zgolj na posameznih delih pesmi, na koncu pa ideje združijo v enotno kompozicijo. Vse skupaj bolj spominja na pisanje TV serije, pri kateri sodeluje polna soba piscev kot pa skladanju pesmi. Posamezna melodija je največkrat produkt dela številnih piscev, ki med procesom dodajajo in odvezemajo določene dele. Švedski producenti iz tovarne uspešnic *Cheiron* so prakso industrializirali. V njihovi verziji popularne glasbe je besedilo povsem drugotnega pomena, čeprav so ustvarjali izključno vokalne pesmi za največje pop zvezde na planetu. Pomemben je predvsem zvok – ritmično ogrodje je vzeto iz *hip hopa* (pozneje tudi iz različnih drugih plesnih žanrov), vendar je namesto robotosti, ki je tej zvrsti dajala prepoznaven pečat, sprocesiran v ušesu prijaznejšo obliko, ki bolj spominja na *synth pop* iz 80-ih let. V kombinaciji z značilnim švedskim smislom za melodično fraziranje, je bil tako ustvarjen nad-žanrski hibrid, ki je združeval popularno glasbo po evropskem okusu z ritmičnostjo ameriške urbane glasbe. Nastal je *elektro pop*, ki je nemudoma začel svoj zmagoviti pohod na svetovne lestvice. Studio Cheiron oziroma tehnolog, ki so v njem delovali (ko je zaprl svoja vrata, so se večinoma preselelili v ZDA), je svojo zgodbo začel z ustvarjanjem glasbe za skupino Ace Of Base, ki je postala vzorec za vse naslednje – veriga pa se vleče vse od Backstreet Boys in Britney Spears, do današnjih pop zvezd, kot so Taylor Swift, Katy Perry in Rihanne. V njihovem modelu produkcije izvajalci zavzemajo osrednjo vlogo, vendar bolj kot osebnosti ne pa dejanski pevci/pevke¹³ (Seabrook 2015).

5.3 Kriza industrije

¹³ V zvezi z nastankom zakona o avtorskih pravicah obstaja slavna anekdota o skupini pariških skladateljev, ki so se zbrali na pogovoru v kavarni, kjer je hišni orkester zabaval zbrane obiskovalce. V nekem trenutku so skladatelji prepoznali nekaj svojih del, kar je v njih sprožilo ogorčenje, češ, kako si dovolijo izvajati njihov repertoar, ne da bi bili za to primerno kompenzirani. Zavrnilo so plačilo zapitka in že naslednji dan vložili tožbo na sodišču ter jo tudi dobili. S tem je bil postavljen precedens za vse naslednje obravnave.

Obdobje med letoma 1993 in 2001 je bila zlata doba glasbene industrije. Zasluzki so dosegali rekordno raven, ki je prodaja do zdaj še ni in je zelo verjetno ne bo dosegla nikoli več. Kaj se je zgodilo?

Pred letom 2000 večina vodilnih v industriji ne bi znala povedati, kaj je to datoteka mp3. Čudno, če ne perverzno je, da so se od nekdanj bali novih tehnologij kot hudič križa in praviloma vedno reagirali odklonilno, čeprav je na tehnoloških inovacijah osnovana celotna panoga. Založniške hiše so pred 90 leti tožile izdelovalce *pianol* (klavirjev, ki igrajo sami) češ, da bodo ljudje prenehali kupovati notne zapise. V 20-ih letih 20. stoletja so založniki tožili radijske postaje zaradi kršenja avtorskih pravic. Bali so se najprej gramofonskih plošč in posnetega zvoka nasploh, nato pa še radia, ki naj bi ustavil kupovanje plošč. Ko so se pojavile kasete na magnetofonski trak, ki so omogočale preprosto snemanje in presnemavanje, so znova zagnali vik in krik. Ko je na trg prišel CD, so skočili v zrak, ker je bilo napovedano obdobje prilagajanja, res pa je, da so nato z neverjetno uspešno strategijo izvedli gladek prehod na nov medij. Toda dejstvo ostaja – vedno znova in znova so v tehnologiji videli sovražnika (Seabrook 2015).

V trenutku, ko se je glasbena industrija bližala zgodovinskemu vrhu in drugega za drugim podirala prodajne rekorde, je Napster leta 1998 kot hišico iz kart zrušil njen poslovni model. Ob koncu 20. stoletja, ko so se CD-ji prodajali po 17 dolarjev, je glasba po zaslugi tehnologijo *peer2peer* naenkrat postala brezplačna. Napster je odprl problem piratstva in sprožil kataklizmo, ki je povzročila upad prodaje s 27 milijard dolarjev letno v letu 1999, na 15 milijard dolarjev v letu 2014. Ustanovitelja Napsterja, programer Shawn Fanning in pogajalec Sean Parker, sta upala, da bodo glasbene založbe kupile njuno podjetje in iz njega naredile platformo za distribucijo svojih digitalnih vsebin. Toda založb v takratni panični kratkovidnosti niti pod razno ni zanimalo pečanje s hudičem – namesto tega je bilo proti Napsterju leta 1999 vloženih več tožb, ki so ga posledično spravile pod rušo. Parker pravi:

To je bil edinstven trenutek v zgodovini. Dejala sva jim, da se bodo v primeru, da zadušijo Napster, zelo kmalu srečali s problemom hidre; da se bodo torej borili z vedno novejšimi storitvami, ki bodo nadomeščale stare, uporabnikov pa nikoli več ne bodo imeli na enem kupu. Bila je ena tistih reči, ki je najinim vrstnikom samoumevna; njim sva jo poskušala predstaviti z najosnovnejšimi izrazi, brez kakršnihkoli groženj ali pogajalskih taktik. Enostavno sva jim povedala kaj jih čaka, a oni tega preprosto niso videli. Stali so pred največjo eksistenčno krizo njihove industrije, in enostavno niso poslušali (v Seabrook 2015, 115).

Čeprav so založbe veliko izgubile od prihoda Napsterja, so kot rečeno v drugem poglavju, ohranile pomembno konkurenčno prednosti – nadzor nad radiem. Zaradi njihovega tesno prepletenega odnosa, ki temelji na ustvarjanju in predvajanju uspešnic, je logična posledica, da pesmi povečini zvenijo zelo podobno. »Ni več dovolj, da ima pesem en *hook*. Eden mora biti v *intru*, v verzu, pred refrenom, v refrenu in v prehodu. Znana je ugotovitev, da ljudje pesmi, ki jo slišijo na radiu, namenijo sedem sekund preden se odločijo zamenjati postajo. V tem času jih moraš ujeti« (Brown v Seabrook 2015, 202).

Prodaja plošč, se pravi stvar, ki je več kot pol stoletja poganjala glasbeno industrijo in prinesla nesluteno bogastvo peščici na vrhu, se počasi končuje. Odkar je Napster leta 1998 'osvobodil' glasbo, lahko uporabnik poseže po katerikoli uspešnici, ne da bi zanj odštél en sam cent. To pa je seveda velik problem, saj produkcija uspešnic ni poceni posel. Tudi na legalnih platformah za pretakanje glasbe, kot je Spotify, je glasbena (u)poraba brez vsake ovire. Kar pomeni, da sicer ni povsem zastoj, vsekakor pa je neobremenjena z dejanskim kupovanjem produktov. Tako je glasbeni potrošnik prešel v svet izobilja, ko je vse na dosegu roke. Kupovanje plošč pa je postalo del preteklosti (Seabrook 2015).

5.4 Stapljanje žanrov – pop glasba je plesna glasba, plesna glasba je pop glasba

Ko je v 90-ih letih v Veliki Britaniji in drugod po Evropi eksplodirala tako imenovana *rave* scena, ki je široko popularizirala elektronsko plesno glasbo, je bila le-ta varno spravljena globoko v podtalju. Zvezde teh zloglasnih, na pol ilegalnih zabav so bili *techno* in *house* didžeji, ki so nadaljevali tradicijo botrov žanra iz Detroita, in jih ni preveč zanimal komercialni uspeh. Razen seveda v smislu tega, da so na svojih nastopih pred sabo videli množico ljudi v euforiji. Le občasno se je pojavil posameznik ali zasedba, ki se je znašla na kateri od lestvic priljubljenosti glasbe, pa še takrat je bilo treba zvok približati okusu širše množice, tako da težko govorimo o preboju avtentične plesne glasbe v *mainstream*.¹⁴

V ZDA je bilo obdobje 90-ih let preveč okupirano z *grungeom* in *hip hopom*, da bi lahko plesni glasbi posvečali večjo pozornost. V zadnjem desetletju pa se je prav tam zgodil največji premik znotraj tega žanra. V Evropi izjemno priljubljena *dubstep* in *eurodance* (nekakšna kombinacija *trance-a*, *techna* in *popa*) sta naenkrat postala hit med mlado publiko v ZDA, očitno naveličano nad tedanjo glasbeno ponudbo. Sledil je fenomen, ki ga povzema

¹⁴ To se je recimo zgodilo na vrhuncu priljubljenosti vrstni big beat, pri kateri so v dopadljivo, melodično celoto združeni vplivi techna in breakbeata. Njeni protagonisti so bili Fatboy Slim in The Chemical Brothers, ki so se tedaj redno pojavljali na lestvicah.

kratica EDM (*Electronic Dance Music*), a je izraz popolnoma neprimeren, saj gre v resnici le za do skrajnosti poblagovljene različice zgoraj omenjenih zvrsti – skladbe z najnižjim možnim skupnim imenovalcem, ki se zanašajo izključno na precizno izdelano postopno naraščanje in evforični vrhunec. Za vse glasbene cinike je bila neverjetno hitra popularizacija te oblike le še en dokaz tega, kako nekritična in dovzetna za manipulacijo je današnja publika. Za vse ostale pa je vse skupaj le ena sama dolga zabava, ki se bo (verjetno) hitro končala (Battan 2015).

A vse to še ni bilo dovolj, da bi se novi žanr pojavil na radarju širše javnosti preko pojavljanja na radiu in lestvicah. Instrumentalne podlage so potrebovale vokal, po možnosti katere od že uveljavljenih pop zvezd. Šele takrat je plesna elektronska glasba, pa čeprav v popačeni obliki, zavzela lestvice. Seveda pa je težko reči, kdo je v tem procesu končal na boljšem. EDM je na eni strani postal pribežališče odpadnikov iz *mainstreama*, ki poskušajo z intervencijami v polju EDM žanrov rešiti svoje kariere in nekaterim to tudi uspe, po drugi strani pa obstaja malo morje pevk in pevcev, katerih vokal je določeni pesmi pomagal do izjemnega uspeha, a kljub temu ostajajo v relativni anonimnosti. Na koncu pa EDM vseeno ni uničil kulture, kot so se nekateri bali, temveč je zgolj nekoliko spremenil obstoječi model in ustvarjalne prakse elektronske glasbe približal tistim iz področja popa. Na ta način se je ustvarilo nekakšno vzporedno pop veselje, ki je v resnici presneto podobno originalnemu, le da vsebuje več basa (Battan 2015).

Če so si nekoč najbolj zaželjeni *mainstream* producenti izposojali zamisli od v danem trenutku najbolj vročih neodvisnih, predvsem pa neznanih avtorjev podtalne elektronike in jih prenašali v kontekst popularne glasbe, je danes ta proces poenostavljen. Producenti plesne elektronske glasbe kar sami pišejo glasbo za zvezde ali pa jih obratno, najemajo kot gostujoče vokaliste na svojih izdajah.

Končni rezultat pa je enak.

6 SKLEP

Temeljne predpostavke te naloge, namreč, da je glasba tesno vezana na tehnološki razvoj, verjetno ni potrebno na dolgo in široko utemeljevati. Kot smo videli bi glasba brez ključnih premikov, zlasti v smislu tehnične reprodukcije zvoka in prihoda digitalnih tehnologij, bržkone še vedno obstajala zgolj v obliki ustnega izročila. Posneta glasba pa je sprožila eksponenten razvoj, ki je vodil do izjemnih inovacij v smislu glasbenih tehnik in žanrov, vendar pa se glasbeno ustvarjanje razen redkih izjem, nikoli ni uspelo povsem izogniti Adornovi napovedi standardizacije. Če je elektronska glasba ob svojem rojstvu veljala za povsem avantgarden tip glasbenega izražanja, so procesi konsolidacije glasbene industrije v kombinaciji z nenehno racionalizacijo ustvarjalnih procesov, pripeljali do prevladujoče uniformnosti. V zadnjem delu naloge omenjeni EDM je tako zgolj zadnja v vrsti, morda pa tudi najbolj izrazita oblika tega procesa. Elektronska plesna glasba, za katero je sprva kazalo, da je imuna na profitno logiko in je ob nastanku celo delovala kot antipol prevladujoče popularne glasbe (*disca*), je v sodobnem času prav tako postala ujetnica standardiziranih praks.

Sofisticirani tehnološki postopki so v sodobni glasbeni produkciji pomembnejši kot kdajkoli. Poteze 'spectorskega' postopka ustvarjanja glasbe lahko vsekakor identificiramo tako

v današnji klubski glasbi, kakor tudi v najbolj priljubljenih pop skladbicah. Glasbena ideja v resnici ni tako zelo pomembna, veliko več pozornosti se namenja t.i. 'zvočnemu oblikovanju' (*sound design*). Tako kot je Phil Spector pred 50 leti poskušal doseči čim bolj poln zvok, ki bo poslušalca osupnil, tudi novodobni producenti z znastveno natančnostjo iščejo ravno pravo frekvenco basovske linije, ravno pravšnjo kompresijo snare bobna...

Ob tem pa je treba dodati še vse bolj obsesivno gojenje kulta zvezdnitva, ki so ga v zadnjih letih družbena omrežja prignala do vrtoglavih višin. Benjaminovo *avro*, ki je izginila iz umetniških del, lahko danes najdemo na Instagramu. In ni redkost, da se skrbno kultivirana podoba na družbenih omrežjih, enostavno transformira v komercialen uspeh na glasbenem (ali katerem drugem umetniškem) področju.

Seveda pa vse to ne pomeni, da v določenih glasbenih žanrih demokratični potencial tehnološkega razvoja, ni pripeljal do izrazito pozitivnih premikov. Cutlerjev idealizirani *ljudski modus* glasbe se je z neustavljivim pohodom digitalne tehnologije, ki je vodila do oblikovanja nove vrste kolektivnega avtorstva, vrnil v močnejši obliki. *Hip hop* in z njim povezana DJ kultura sta iz izposojanja glasbenih idej naredila pravo umetnost. Glasba je tako prevzela odkrito derivativen značaj, vendar pa to ni pomenilo konec ustvarjalnosti, temveč je ustvarjala vtis, da prehaja v naslednjo kreativno fazo svojega obstoja.

Kot smo namreč govorili v tretjem poglavju, je ustvarjalnost nujno vezana na prakse posnemanja, združevanja in preoblikovanja. Avtorja v tradicionalnem pomenu besede ni več, saj ga je nadomestil barthesovski bralec. Glasbeni ustvarjalci tako črpajo svoj navdih iz tisočerih citatov glasbene zapuščine, jih prenašajo v kontekst lastne vizije ter jih v končni fazi naredijo za svoje. *Hip hop* producenti (pozneje pa tudi številni drugi) ki glasbo ustvarjajo tako, da si izposojajo koščke že posnetega materiala, tega ne počnejo, ker je kraja 'kul'. Vrednost najdejo v postopku, tehniki obdelave izbranega vzorca. Prav tako je pomembno poudariti, da praksa vzorčenja ni končni rezultat navadne lenobe, ker je pač lažje uporabiti del neke znane pesmi in profitirati na račun nekoga pred tabo, kot pa ustvariti nekaj povsem lastnega. Cilj teh producentov je vedno popolnoma predrugачiti izbrani vzorec, mu odvzeti preteklost in jo nadomestiti s svojo. V tem smislu je vzorčenje vsekakor docela avtorska in ustvarjalna oblika muziciranja.

Toda na žalost lahko ugotavljamo, da tudi v tem žanru ni ostalo pri tem. Preprostost računalniškega ustvarjanja in dostopnost potrebne tehnologije, je neizogibno vodila v hiperprodukcijo, ta pa v poplavo podpovprečnega, na prvo žogo ustvarjenega glasbenega materiala. Vedno enaki postopki vodijo do vedno enakih rezultatov. V resnici gre za identičen

proces, ki se je pripetil vedno, ko je dominantna popularna glasbena zvrst dosegla svoj zenit in nato izodenela v blede kopijo same sebe.

Poleg tega pa takšen model ustvarjanja glasbe grobo omejuje tudi vpeljava avtorske pravice na intelektualna dela, ki je dandanes primarno v vlogi iztoževanja producentov, ki so 'pozabili' kupiti pravice za uporabo vzorcev. Hkrati je bila ustavljena tudi neomejena distribucija, ki naj bi jo ponujal internet, saj glasbena industrija ni mogla požreti velikih izgub in je z vsemi pravnimi sredstvi zatrla porajajočo se globalno distribucijsko mrežo.

Po skorajda popolnem propadu fizičnih nosilcev (z izjemo trenutnega 'vstajenja' vinilnih plošč, kar pa je vezano na povsem banalen potrošniški slog znotraj pojava '*hipsterstva*') pa tudi veliki stagnaciji prodaje glasbe v digitalni obliki, je glasbena industrija prešla v fazo, ko je začela krčevito iskati nove možnosti zaslužka v spremenjeni obliki konzumiranja glasbe, ki jo zaznamuje prihod storitev za pretakanje glasbe. Danes smo tako priča otročji bitki med ponudniki, kot so Spotify, Soundcloud, Apple Music, TIDAL ipd., ki so v nenehnem konfliktu z založbami, založniki, izvajalci in konec koncev, med sabo – vsi v boju za svoj košček pogače.

Profitna logika, nujnost kovanja uspešnic zaradi upada prodaje – vse to spodopava demokratičnost in kolektivno glasbeno ustvarjanje (v smislu reappropriacije, rekontekstualizacije, remiksiranja...) ter vodi v uniformnost zvoka. Kar je zlasti lepo opazno kreiranju vzporednega pop univerzuma, ki ga omenjam v zadnjem delu naloge. Industrija je potrebovala nov vir zaslužkov, ustvarjalci pa po drugi strani morajo preživeti.

Toda kljub vsem strahovom pred totalno banalizacijo glasbe, je v njej od nekdaj obstajalo polje boja, kot temu reče Middleton (2002). Na poneumljajočo banalnost *eurodance*-a z začetka 90-ih let je elektronska sfera odgovorila s pojavom tako imenovane IDM glasbe (*intelligent dance music*), kjer so prevladovale kompleksne ritmične strukture, ki so bile v večini primerov povsem neprimerne za plesišče. Melodične linije pa so bile nadomeščene z naključno postavljenimi sintetičnimi zvoki. Skratka, nasproti pobilagovljenemu svetu glasbene industrije vedno vztraja ustvarjalno polje, ki se izmika kategorizacijam, in ki ga profitna logika ne zanima.

Glasbeno ustvarjanje je tako že od nekdaj, zlasti pa v svoji sodobni obliki, v konfliktnem odnosu do samega sebe. Po eni strani gre za nenehno iskanje avtentičnih izrazov, ki se kažejo v odkrivanju novih tehnik in izumljanju žanrov, po drugi strani pa je ujeta v primež industrije, ki ga uravnava in omejuje. Vsak glasbenik jasno želi biti unikatni, a če želi od svojega ustvarjanja živeti, se mora vsaj v določeni meri podrediti diktatu trga. Kot smo

namreč videli v delu naloge, ki omenja teorijo dolgega repa, se zanašanje na ozek krog zvestih poslušalcev enostavno ne obnese.

7 LITERATURA

Barthes, Roland. 1995 Smrt Avtorja. V *Sodobna literarna teorija*, ur. Aleš Pogačnik, 19 – 23. Ljubljana: Krtina.

Battan, Carrie. 2015. Past peak: Electronic dance music finds its limits. *The New Yorker*, 91(35): 82 – 83. Dostopno prek:

<http://eds.a.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=0bfbeb36-66c5-46b2-aaa0-dc1be478f20f%40sessionmgr4006&vid=4&hid=4211> (30. julij 2016).

Benjamin, Walter. 1998. *Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati*. Ljubljana: Studia Humanitatis.

Challis, Ben. 2009. The Song Remains the Same: A Review of the Legalities of Music Sampling. *WIPO Magazine* (November): 16 – 20. Dostopno prek: http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2009/wipo_pub_121_2009_06.pdf (19. julij 2016).

Ferguson, Kirby. 2015. *Everything is a Remix*. Dostopno prek: <http://everythingisaremix.info/watch-the-series/> (22. julij 2016).

Frith, S., Marshall, L. 2012. *Glasba in avtorska pravica*. Ljubljana: Studia Humanitatis.

Gilbert, J., Pearson, E. 1999. *Discographies : dance music, culture, and the politics of sound*. London, New York: Routledge.

Lee, Edward. 2010. Remixing Lessig. *Journal of Law and Policy for the Information Society*, 6(1): 41 – 66.

Lessig, Lawrence. 2008. *Remix*. London: Bloomsbury Academic.

Manning, Peter. 2004. *Electronic and computer music*. Oxford: Oxford University Press. Dostopno prek: <http://eds.b.ebscohost.com/nukweb.nuk.uni-lj.si/eds/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fMTQwNTU0X19BTg2?sid=56ed7f58-3d3b-443d-9465-f6239876807b@sessionmgr106&vid=3&format=EB&rid=2> (20. julij, 2016).

Mauch, Matthias, Robert M. MacCallum, Mark Levy in Armand M. Leroi. 2015. *The evolution of popular music: USA 1960-2010*. Dostopno prek: <https://arxiv.org/abs/1502.05417> (15. julij 2016).

Middleton, Richard. 2002. *Studying popular music*. Buckingham: Open University Press.

Morley, Paul. 2003. *Words and music*. London: Bloomsbury Publishing.

Saiber, Arielle. 2007. The Polyvalent Discourse of Electronic Music. *PMLA*, 122(5): 1613 – 1625.

Dostopno prek: <http://www.jstor.org/stable/25501810> (17. julij 2016).

Seabrook, John. 2015. *The song machine: Inside the hit factory*. London: Penguin Random House

Theberge, Paul. 2012. Tehnologija, kreativna praksa in avtorska pravica. *Glasba in avtorska pravica*: 197 – 220. Ljubljana: Studia Humanitatis.