

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Uroš Veber

Mentorica: asis. dr. Ksenija Šabec

GLASBA NA PRAGU DIGITALNE (RE)PRODUKCIJE

Diplomsko delo

Ljubljana, 2006

GLASBA NA PRAGU DIGITALNE (RE)PRODUKCIJE

KLJUČNE BESEDE:

glasba, tehnologija, kulturna industrija, avtorstvo, racionalizacija

POVZETEK:

Vsi pomembnejši premiki v polju glasbe, kot so vznik novih estetik in žanrov ter spremembe v ekonomski in družbeni organizaciji glasbene proizvodnje in distribucije, so povezani z uveljavitvijo ključnih tehnoloških inovacij.

Učinki družbenih procesov racionalizacije, ki so v tesni povezavi z razvojem in uporabo tehnologije, niso enoznačni. Digitalizacija medijev omogoča večjo dostopnost do glasbe in do glasbenega ustvarjanja. Vendar smo zaradi konsolidacije medijskega prostora, pogojev avtorskega prava in moderne percepcije umetniških oz. kulturnih vsebin sočasno pričča tudi nasprotnim procesom demokratizacije glasbenega sveta.

Sodobno glasbeno ustvarjalnost zaznamuje derivativna paradigma, temelječa na uporabi že obstoječih glasbenih del. Ob tem se porajajo vprašanja o naravi avtorstva v sodobni glasbi.

Izvor interneta v okolju znanstvene raziskovalne skupnosti določa njegove značilnosti decentraliziranega in fleksibilnega medija. Te lastnosti danes izkorišča pravno sporna prosta menjava glasbe preko p2p omrežij.

Vse bolj pogost ugovor veljavnemu avtorskemu pravu v obliki objavljanja glasbe pod načeli odprtih vsebin prav tako zaznamuje izvor v etosu zgodnje znanstvene računalniške skupnosti. Načela proste izmenjave vsebin so namreč skladne z modernimi predstavami o nujnosti avtonomije umetniškega oz. kulturnega ustvarjanja.

MUSIC ON THE VERGE OF DIGITAL (RE)PRODUCTION

KEYWORDS:

music, technology, culture industry, authorship, rationalization

ABSTRACT:

All significant shifts in the music field, like appearance of new aesthetics and genres and changes in economic and social organisation of music production and distribution, are connected to the emergence of key technological innovations.

Consequences of social processes of rationalization, closely tied with the development and use of technology, are ambiguous. Digitalization of media enables higher accessibility of music and music production. However, because of media space consolidation, copyright law and modern perception of arts, we are witnessing tendencies opposing the democratisation of the music world.

Contemporary music creativity is marked by the derivative paradigm based on the use of pre-existent works. Further digitalization of production and reproduction processes leads to an even greater prevalence of derivative logic of musical expression. This questions the nature of authorship in contemporary music.

The origins of internet in the environment of scientific research community determine its characteristics of a decentralized and flexible medium. These qualities are being exploited for free music exchange over p2p networks.

An increasingly common objection to the current copyright law in the form of open content publishing also stems from the ethos of early computer science. Free content exchange principles are compatible with modern perceptions about the necessity of autonomous artistic creativity.

Kazalo

1	Uvod	4
2	Zgodovinsko-kulturno ozadje nastanka sodobne glasbe	7
2.1	Racionalizacija glasbenega ustvarjanja	7
2.1.1	Vpliv racionalizacije na glasbeno ustvarjanje (M. Weber in T. W. Adorno)..	7
2.1.2	Tehnologija glasbenega spomina in trije glasbeni modusi (C. Cutler)	10
2.1.3	Demokratski potenciali mehanske reprodukcije (W. Benjamin)	12
2.2	Tehnika in glasba med reprodukcijo in sintezo zvoka	15
2.2.1	Estetske implikacije studijske glasbene opreme.....	15
2.2.2	Didžej kot glasbenik in vpeljava derivativne glasbene paradigme	18
3	Sodobna glasbena produkcija.....	21
3.1	Derivativna logika sodobne glasbe v kontekstu širše medijske ustvarjalnosti.....	21
3.2	Sodobna glasbena praksa in avtorstvo v luči (post)strukturalističnih pristopov R. Barthesa in M. Foucaulta.....	25
4	Demokratski potencial digitalizacije in nujnost ohranjanja ekskluzivnosti	29
4.1	Demokratizacija glasbenega ustvarjanja	29
4.2	Ohranjanje ekskluzivnosti	32
5	Distribucija glasbe in odprte vsebine.....	37
5.1	Internet kot novo distribucijsko sredstvo	37
5.1.1	Rojstvo interneta iz duha znanosti.....	37
5.1.2	Izmenjava glasbe preko p2p omrežij	41
5.2	Zadolge sodobnega avtorskega prava.....	44
5.2.1	Gibanje za odprto programje	44
5.2.2	Veljavno avtorsko pravo kot ščitenje investicije, ne spodbujanje ustvarjalnosti	48
5.2.3	Odprte vsebine kot boj za ohranjanje demokratičnega potenciala digitalizacije glasbene tehnologije	51
6	Zaključek (in ponovno začetek).....	53
7	Viri in literatura	58

1 Uvod

Že zaradi neskončne heterogenosti pojavnih oblik sodobne glasbe in rizomatske narave medsebojnih vplivov njenih številnih žanrov, je pisanje o glasbi kot poskusu njene umestitve v linearne in hierarhične kategorije že v izhodišču na sledi nasilne totalizirajoče redukcije. A kljub izvornemu spoznanju, da je povedati vse o splošnem enako kot reči ničesar o posameznem, se ne želim odreči želji, da bi v diplomski nalogi orisal značilnosti digitalnega duha časa, kot da obliva vso sodobno glasbeno udejstvovanje na povsem enak način. Seveda to ne pomeni, da si pri pisanju pričujoče diplomske naloge nalagam utopično nalogo, da bi o glasbi pisal na način, ki bi poskušal zajeti sodobno glasbeno ustvarjalnost v celoti, v vseh njenih podrobnostih brezštevilnih podob, nasprotujočih si tendencah in mnogoterih slojih glasbene resničnosti.

Fokus mora biti pri še tako obširnem delu vedno zožen. Pa čeprav na celoto.

V očišče družboslovnega raziskovanja glasbe tako najprej postavljam družboslovni teoretski vidik zgodovinske in kulturne pogojenosti geneze sodobnega glasbenega ustvarjanja. Začetek naloge s kratko naslonitvijo na nekatere teme, ki so jih pri obravnavi glasbe v perspektivi tehnološkega razvoja in spreminjajočega se kulturnega in družbenega konteksta izpostavili že klasiki družboslovne misli, mi olajša izgradnjo teoretskega okvira nadaljnje razprave. Hkrati pa nudi neizbežen oris nekaterih ključnih značilnosti glasbe v času njenega razcepa na "zabavno" popularno in "resno" umetniško glasbo, ki spremlja teoretsko zasnovo, tudi dobrodošlo primerjalno vrednost. Orisano zgodovinsko stanje namreč služi tudi kot merilo, ob katerem se lažje razgrnejo prave in razkrijejo lažne, zgolj navidezne, posebnosti sodobnih glasbenih praks, ki jih pogojuje tehnološki in kulturni razvoj.

Temeljna predpostavka te naloge je namreč, da so vsi pomembnejši premiki v polju glasbe, kot so spremembe in pojavi novih glasbenih zvrsti ter oblike ekonomske in družbene organizacije glasbene proizvodnje in distribucije, neizbežno povezani z uveljavitvijo nekaterih tehnoloških inovacij. Namen naloge je torej predvsem prikaz in teoretsko ovrednotenje teh sprememb.

Takšno izhodišče se nemara zdi izrazito tehnološko deterministično, zato je gotovo na mestu opozorilo, da raziskovanje vplivov novih tehnologij pri rušenju in vzpostavljanju

novih meja in oblik glasbene ustvarjalnosti, distribucije in načinov uporabe glasbe še ne pomeni tudi predpostavke, da tehnologija neposredno določa glasbeno formo in vsebino. Niti ne trdim, da tehnološke inovacije enoznačno narekujejo vzorce rabe nove tehnologije ter mesta, ki ga te inovacije zasedajo v kulturni produkciji. Iz razmišljanja o tehnoloških pogojih v glasbi in njihovih vplivih je namreč nesmiselno izključiti zgolj pogojnosti manifestacije učinkov rabe tehnologije, neizbežno odvisnih od kulturnih predispozicij okolja in konkretnega delovanja nepredvidljivega posameznika.

Kot bo podrobneje prikazano zlasti v petem poglavju, je ključno spoznanje, da tehnološki razvoj ni vrednotno nevtralen. Neizbežno je pogojen s kulturnim okoljem v katerem se porajajo specifične tehnološke inovacije, saj ta vanje vtisne podležeče kognitivne strukture na katerih sloni z vrednotnim sistemom tesno povezana konstrukcija družbene realnosti. Vpliv tehničnega razvoja na simbolno in družbeno torej ni enosmeren tok, temveč tehnologija, družba in kultura nenehno ostajajo v kompleksnem medsebojnem razmerju nenehnega so-pogojevanja in vplivanja. Prav zato se bom pri raziskovanju vpliva tehnologije na sodobno glasbeno ustvarjanje in trošenje ves čas obširno naslanjal tudi na kulturno-zgodovinski kontekst, brez katerega bi bilo takšno preučevanje bržkone nesmiselno.

Naloga bo v nadaljevanju poskusila prikazati nekatere ključne obrate, ki so botrovali nastanku sodobnih glasbenih paradigem, nato pa bo derivativno naravo današnjega glasbenega ustvarjanja skušala osvetliti tudi v širšem kontekstu umetniške oz. medijske ustvarjalnosti. Ker sodobno glasbeno ustvarjalnost, zlasti če jo primerjamo z glasbo pred digitalizacijo studijske opreme, zaznamuje predvsem redakcijski proces obdelave že obstoječih del, je smiselno, da zato nekaj prostora namenim tudi vprašanju o spremenjeni naravi avtorstva.

V nadaljevanju se bom posvetil demokratizaciji glasbenega ustvarjanja. K tej veliko prispeva zlasti kombinacija hitrega razvoja informacijske tehnologije, ki je s skoraj popolno digitalizacijo glasbenega studia omogočila večjo dostopnost tehnologije, in specifične derivativno-modularne narave elektronske glasbe. Vendar sodobni trendi razvoja ne vodijo le v vse večjo dosegljivost glasbene ustvarjalnosti, saj je zaradi procesov konsolidacije kulturne industrije (tako v smislu združevanja podjetij, kot splošnega utrjevanja lastnega položaja) sočasno opazen tudi močan nasproten trend.

Zadnji del diplomske naloge bo posvečen predvsem zadregam, ki izhajajo iz avtorskega prava. Ta zaradi narave interneta kot razpršenega distribucijskega sredstva ne more ustaviti proste izmenjave glasbe preko interneta, hkrati pa zaradi ščitenja glasbenih posnetkov enako v celoti kot po delih zlasti ekonomsko manj uspešnim glasbenikom ovira uporabo samplov, sicer ene najznačilnejših sodobnih glasbenih prvin.

Pred samim začetkom pa je morda na mestu še eno opozorilo. Kljub temu, da naloga ne obravnava zgolj popularne glasbe, je "resna" glasba v tej nalogi nedvomno postavljena ob stran. Razloga za to sta vsaj dva. Prvi je ta, da je moj glasbeni horizont ključno opredeljen z lastno glasbeno izkušnjo in iz nje izhajajočih glasbenih interesov, ki so – tega nima smisla skrivati – določeni predvsem z zanimanjem za popularno glasbo, zlasti tisto, vezano na pester, a vseeno omejen svet elektronskih žanrov.

Drugi razlog je, da je ločnica med "zabavno" in "resno" glasbo, zlasti ko gre za sodobno elektronsko glasbo in paradigmo didžejanja, v njunem medsebojnem oplajanju zabrisana bolj kot kdajkoli prej. A čeprav so dela številnih pomembnih sodobnih glasbenikov, kot so DJ Spooky, Negativland, Ryoji Ikeda ali Kim Cascone, nahajajo prav v slepi pegi optike, ki trdo ločuje svetova umetnosti in kulturne industrije, in navkljub nenehnim poskusom dekonstrukcije implicitne hierarhije te difference, dihotomija med popularno in "resno" glasbo še vedno vztraja.

Toda ker sta oba tesno prepletajoča se svetova tako in tako zavezana tehnološkim spremembam enake vrste in podobnim paradigmatskim premikom, skušam pod besedno zvezo "sodobno glasbeno ustvarjanje" zajeti tendence, ki zadevajo tako svet umetniške zvočne ustvarjalnosti, kot glasbeni del kulturne industrije. Zlasti zato, ker so se v nalogi opisane spremembe glasbenega polja in ideje novih ustvarjalnih načel neredko najprej izrazile v delih "resnih" glasbenikov, a postale samoumeven glasbeni standard šele z izpeljavo teh idej in sprememb znotraj "zabavne" glasbe, nato pa so se ponovno potrdile v svetu umetnosti, poudarek na popularni glasbi ne pomeni že tega, da obravnavane značilnosti sodobne glasbe ne zadevajo tudi polja "resne" glasbe.

2 Zgodovinsko-kulturno ozadje nastanka sodobne glasbe

2.1 Racionalizacija glasbenega ustvarjanja

Že avtorji, ki danes tvorijo samo jedro klasične družbene kritike, so se lotevali poskusov oblikovanja teoretsko-zgodovinskega pogleda. Ta je omogočil prepoznanje in teoretsko osmislitev vpliva družbenih in tehnoloških dejavnikov na procese glasbenega ustvarjanja, uživanja in načinov produkcije, distribucije in potrošnje glasbe, ter posledičnih sprememb v estetskih konvencijah. Toda, kot se bo – upam, dovolj prepričljivo – izkazalo, so navkljub navidez povsem drugačnim okoliščinam, v katerih so ta teoretska dognanja nastajala, analitične kategorije, zaznave razvojnih tendenc ter strahovi in nadejanja, ki so jih pri tem nekateri ključni avtorju izoblikovali, še vedno nadvse aktualni. Grob oris njihovih razmišljanj nam tako ne ponuja zgolj nujne teoretske opore, temveč nam služi tudi kot dobrodošel pripomoček za vpogled v zgodovinsko genezo družbenih in tehnoloških dejavnikov, ki so botrovali stanju glasbe v času, »ko jo je mogoče tehnično reproducirati«. Oboje pa nam bo v pomoč tudi pri detekciji in refleksiji razvojnih trendov in pogojev glasbe kot družbeno in tehnološko utemeljene aktivnosti.

2.1.1 Vpliv racionalizacije na glasbeno ustvarjanje (M. Weber in T. W. Adorno)

Že Max Weber, eden od utemeljiteljev sociologije kot akademske discipline, se je lotil razlage vpliva moderne zahodne družbene ureditve na glasbeno ustvarjanje. V eseju *Racionalni in družbeni temelji glasbe* (1921), se je oprl na koncept racionalizacije, sicer najbolj izrazito rdečo nit celotnega opusa njegove družbene misli, in se lotil prepoznavanja vpliva modernega družbenega projekta na zahodno klasično glasbo. S pomočjo primerjalne medkulturne analize različnih glasbenih sistemov je Weber skušal dokazati, da je naraščajoča racionalizacija v zahodnih družbah, tudi v glasbi izoblikovala smotrno najbolj urejeno mrežo pravil glasbenega ustvarjanja, ki se zanašajo na univerzalni notni sistem ter natančno odmerjena tonalna, harmonična in ritmična razmerja. (Martindale & Riedel, 1958)

Vendar je Weber lahko podal le delne rezultate posledic procesov modernizacije, saj je njegovo delo nastalo pred uveljavitvijo tisku konkurenčnih množičnih medijev. Ti so pogoj za nastanek tega, kar bosta Adorno in Horkheimer zajela s pojmom *kulturna industrija*. Čeprav je Thomasu Alvi Edisonu uspelo skonstruirati prvo napravo za snemanje in ponovno predvajanje zvoka, s katero se je začelo obdobje mehanske reprodukcije glasbe, že leta 1877, torej skoraj 50 let pred Webrovim esejem, ta še ni mogel zaznati odločilnih sprememb modernizacije glasbenega sveta z možnostjo reprodukcije in radijskega prenosa zaznamovanih načinov glasbene ustvarjalnosti in potrošnje, ki je skupaj z možnostjo prenosa zvoka s pomočjo elektromagnetnih signalov postopoma povsem preoblikovala celotno polje glasbene ustvarjalnosti in načinov glasbene potrošnje.

Bolj kompetentno sliko o razvoju glasbe so lahko podali šele avtorji *kritične teorije družbe*. Ti so prav tako kot Weber na glasbeno ustvarjanje svojega časa poskušali gledati skozi prizmo procesov racionalizacije in kapitalistične ekonomske ureditve. Toda spremembe, ki jih prinaša razvoj glasbe, kakor ga pogojujeta družbeni in tehnološki razvoj, niso povsem enoznačne. Tako sta celo Theodor W. Adorno (skupaj z Maxom Horkheimerjem) in Walter Benjamin, ki se ju katerokoli analitično delo o spremembi razmerij, ki se nahaja v trikotniku med glasbo, tehnologijo in družbo, le stežka ogne, navkljub skupnim analitičnim izhodiščem neomarksistične politične ekonomije, izoblikovanim v krogu okoli frankfurtskega *Inštituta za družbeno raziskovanje*, v vrednotenju glasbenega razvoja prišla do diametralno nasprotnih stališč. Adorno je, v nasprotju z Webrom in zlasti Benjaminom, v procesu modernizacije kulturne ustvarjalnosti prepoznal zlasti njeno negativno plat, tj. kolonizacijo sfere umetnosti z načeli parcialnega pogleda instrumentalne racionalnosti.

Adornov teoretski oris kulturnega razvoja, ki je v 19. stoletju narekoval umik sistema pokroviteljev in prepustitev glasbenega ustvarjanja anonimnemu tržnemu sistemu, je privedel do dveh nasprotnih si učinkov: če so glasbeniki z vstopom na anonimni trg pridobili ustvarjalno *avtonomijo*, ki jo omogočata tržna svoboda in nova družbena funkcija, je njihovo delo hkrati že postalo ujetnik tržnega instrumentalizma, ki sili h komodifikaciji glasbenih del in instrumentalni racionalizaciji ustvarjalnega procesa. Prav v tej razpetosti med imperativom sledenja cilju absolutne umetniške svobode in cilju tržnega uspeha pa gnezdi tudi razkol med tržno naravnano *kulturno industrijo*, ki proizvaja »popularno« glasbo in med, po mnenju Adorna, osvobojeno "resno" glasbo. (Adorno, 1982: 154-162)

Vendar je šele po koncu druge svetovne vojne prevladujoči način širjenja glasbe v obliki (takega ali drugačnega, navadno notnega) zapisa na papirju svoje vodilno mesto končno odstopil posnetku, na katerega je ključno vezana podoba sodobne popularne glasbe. Te zgolj v obliki "navodil za igranje" praktično ne moremo misliti. Nova ločnica, ki je glasbeno polje razdelila v ločeni sferi zabavne in resne glasbe,¹ je glasbeni industriji hkrati omogočila tudi izoblikovanje novega mednarodnega glasbenega okusa/trga. Klasična glasba je bila obsojena na postopno marginalizacijo in ko sta za domače glasbeno razvedrilo začela skrbeti predvsem radio in gramofon, se je ljubiteljsko glasbeno poustvarjanje srednjih in višjih slojev začelo umikati poklicnim glasbenim izvajalcem. Tako je postopoma prišlo tudi do izgubljanja glasbenih veščin, kakršna sta znanje branja notnega zapisa ali igranja inštrumentov.

Popularna glasba, do katere je Adorno izrazito marksistično kritičen in docela pesimistično naravnana, naj zaradi pristajanja na diktat tržne upravičenosti sploh ne bi vsebovala nikakršne prave *avtonomije* in naj bi služila le lažnemu utrjevanju *statusa quo*, ki glasbo spreminja zgolj v *družbeni cement*,² ustvarjalni proces pa v prazno šablonsko reprodukcijo. Takšno Adornovo poslušanje popularne glasbe danes izzveni kot izrazito konzervativno, posplošujoče in evropocentrično, celo buržoazno. Za teoretika, ki črpa neposredno iz Marxovega izročila in avtorja, prisegajočega na glasbo, ki domnevno »odseva razredne odnose *in toto*« (Adorno v Middleton, 2002: 40), vsekakor preveč obupana enodimenzionalna obravnava popularne kulture.

Vendar če Adornovemu pogledu na današnjo popularno glasbo spodrsne predvsem pri učinkih in oblikah recepcije produktov *kulturne industrije*, njegova kritika nedvomno vsebuje tudi relevantne nastavke za analizo sodobnih produkcijskih procesov in glasbenih form. V delovanju glasbene industrije in njihovih izdelkih je namreč pronicljivo prepoznal fordistične principe *standardizacije*, ki se kažejo v *izmenljivosti delov*/elementov popevk in ki jih zakrivajo postopki *psevdo-individualizacije*, kakršni so jazzovska improvizacija ali

¹ Razkorak v glasbenih okusih se je v poznih štiridesetih letih 20. stoletja, ko je prišlo do razrešitve spopada o novih formatih, materializiral tudi v skoraj popolni ločitvi trga na CBS-ove plošče s 33 in 1/3 obrata na minuto, ki omogočajo daljše posnetke in so bile dolgo rezervirane za klasično glasbo, in RCA-jeve plošče s 45 obrati na minuto, namenjene predvsem pop glasbi.

² Adorno je popularni glasbi pripisal funkcijo družbenega cementa, saj naj bi ta služila zgolj zadovoljivni institucionaliziranih poslušalčevih družbeno-psiholoških potreb oz. psihološko prilagoditev posameznika na neznosno realnost fordističnega kapitalizma. Adorno je prepoznal dva tipa poslušalca popularne glasbe: *ritmično-pokornega*, ki se preko mazohističnega podrejanja nareku enotnega ritma prilagaja tudi ustroju avtoritarnega kolektivismu, in *emocionalnega*, ki mu omogoča družbeno kontrolirano in nevtralizirano sprostitvev zakrnelih čustev in napetosti izhajajočih iz frustracij vsakdana. (Adorno, 1941: 311-314)

skrivanje enakosti glasbe za imeni različnih popularnih žanrov in glasbenih skupin (Adorno, 1982).

2.1.2 Tehnologija glasbenega spomina in trije glasbeni modusi (C. Cutler)

Nasproti Adornovem zavračanju lahkotne popularne glasbe je mogoče postaviti pojmovanje novejšega avtorja, Chrisa Cutlerja. Ta zavrača Adornov modernistični analitični pristop do glasbe, izvirajoč iz njegove zavezanosti avantgardističnemu glasbenemu izročilu Arnolda Schönberga in njegovega varovanca Albana Berga, katerega učenec je bil Adorno, ter pojmovanje poslanstva umetnosti, da nudi prostor refleksiji in protestu zoper trenutni družbeni ustroj. Cutler, eksperimentalni, rock in pop glasbenik, glasbeni aktivist in teoretik, je v eseju *Necessity and Choice in Musical Forms* (1990) zgodovino glasbe kot družbenega pojava, ki ga zaznamuje tehnološki razvoj, shematsko zajel s pomočjo opisa treh zgodovinskih analitičnih kategorij oz. diahronih modusov glasbe.

Iznajdba in uveljavitev notnega zapisa v srednjeveški cerkveni glasbi je omogočila nastanek *klasičnega oz. umetniškega modusa* glasbene produkcije. Zanj je značilno zaznavanje z vidom, ki je izpodrinilo predhodni, zgolj na poslušanje in *notranji* biološki spomin se zanašajoči *ljudski modus*.

Ljudska glasba je bila izrazna lastnina oz. lastnost celotne skupnosti. Enostavne matrice, ki so služile kot univerzalna podlaga za vsakič znova edinstveno permutacijo glasbenega izraza skupnosti, niso dopuščale misljivosti difference med skladateljem in izvajalcem glasbe. Glasba kot zaključeno, fiksno in dokončno delo niti ni mogla obstajati, zato si take glasbe posameznik kot avtor ne more prisvojiti. Zaokroženost glasbenega dela v nespremenljivo celoto in vloga glasbenika kot individualiziranega avtorja, nosilca zgolj sebi lastnega izraza, postaneta mogoča šele z uveljavitvijo sredstva *zunanjega* spomina – notnega zapisa.

Šele zapis glasbe na papirju je omogočil nastanek "resne glasbe" kot od ljudske ločene glasbe. Te nič več ne zaznamuje nedoločljiv kolektivni izvor, temveč gre za glasbo z znanim stvariteljem, ki si s tem pridobi vzvišeno vlogo avtorja/umetnika. Glasbo, katere pojmovanje in širjenje se zanaša na čut vida, naj bi po Cutlerjevem mnenju, v nasprotju s

holističnim zaznavanjem s sluhom, zaznamovala bistveno večja analitična (razčlenjujoča) sposobnost vida. Notni zapis je s svojima načeloma vertikalnega zapisovanja harmonij in horizontalnega deljena časa na enake dele poudaril matematičnost in vpeljal kvantificirano glasbeno mišljenje, s tem pa omogočil vse večjo objektivizacijo in racionalizacijo glasbenega ustvarjanja, kar je spodbudilo tudi večjo strukturno kompleksnost glasbe. Poleg tega je zapisano glasbeno delo fiksirano, saj izvajalcu imperativ zapisa (skoraj) ne dopušča možnosti improvizacije in lastnega izraza.

Toda naslednji kvalitativni preskok v *modus posnete glasbe* z uvajanjem posnetka kot tretje oblike glasbenega spomina po Cutlerjevem mnenju predstavlja negacijo racionalističnega pristopa, ki je prevladal v času notnega zapisa kot dominantnega glasbenega medija. Posnetek naj bi namreč poleg nastanka komodificirane popularne glasbe kot dela *kulturne industrije* hkrati narekoval tudi vrnitev nazaj k zaznavanju glasbe s sluhom, tej, za Cutlerja bistveni lastnosti ljudske glasbe, ki ne podlega pretirano analitičnemu umu. Cutler meni (1990), da tak dialektični model razvoja neizbežno vodi v novo glasbeno modaliteto posnete glasbe, v kateri se poleg nadaljevanja modusa klasične glasbe sliši tudi dobrodošel odmev ljudske glasbe. Posneta glasba namreč izničuje ločevanje avtorja od izvajalca glasbe, vrača kolektivno skladanje glasbe, ponovno primarnost živega nastopa pred posameznikovo glasbeno vizijo pisanja v tišini in ponovno odpira vrata improvizaciji.

Seveda se pri obravnavi take teoretične interpretacije zgodovinskega razvoja ne moremo znebiti občutka, da, kakor pred njim Adorno, ki je preferiral estetiko in samozadano družbeno poklicanost avantgardističnega glasbenega serializma, tudi Cutler povzdiguje predvsem idealizirano podobo ljudske glasbe. Pri tem je nedvomno spodbujen z lastno zavezanostjo (avantgardni) popularni glasbi, sicer izvoru in manifestaciji Cutlerjeve vizije modusa posnete glasbe, ki se v zanikanju hermetičnega položaja umetniške klasične glasbe zateka k predstavam o avtentičnem zvoku ljudske glasbe.

Toda jasno je, da je predvsem narava novega medija – glasbenega posnetka – odločilen dejavnik novih oblik glasbene izkušnje, ki jih merila muzikologije, ki je svoje analitično orodje in načine vrednotenja izoblikovala v skladu z razvojem elitistične glasbene umetnosti, ne morejo vedno zadovoljivo ovrednotiti. Neposreden zapis zvoka na fizični nosilec je prvič omogočil ujetje minljivosti in nepovratnosti zvoka, ki je bil pred tem obsojen na neponovljivost trenutka, v katerem je sicer nastal in zamrl. Zvok se je dobesedno

opredmetil, postal je otipljiv, viden in prenosljiv, nekakšno zvočno časovno okno v preteklost glasbene izvedbe. Vendar se je magičnost ponovljivosti glasbene izkušnje in možnost poljubnega vračanja v posebni čas, ki ga evocira poslušanje glasbenega posnetka, v svoji samoumevnosti povsem razčarala. V ospredje so ponovno stopile omejitve in posebni pogoji, ki jih glasbi narekuje tehnologija.

2.1.3 Demokratični potenciali mehanske reprodukcije (W. Benjamin)

Kjer je Adorno v novih družbenih okoliščinah prepoznal predvsem neizprosno tržno-instrumentalistično grožnjo individualizmu, je Walter Benjamin v prihodu novih medijev ugledal tudi njihove participatorne in demokratizirajoče potenciale. V eseju *Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati* (1936) se resda ne ukvarja neposredno z glasbo – loteva se namreč opisa sprememb v celotnem polju umetniškega oz. kulturnega ustvarjanja, še zlasti nove, filmske umetnosti in fotografije –, a njegova analiza posledic tehnične reprodukcije je, zlasti s sodobnim prehodom v čas digitalne reprodukcije, ostala izrazito aktualna.

Benjamin je pravilno ugotavljal, da se je zaradi vpliva družbenih sprememb, predvsem pa znanstveno-tehničnih inovacij spremenila narava celotnega umetniškega polja, ki kliče k radikalni prenovi predstav o umetnosti (Benjamin, 1998: 163). Prišlo je do spremembe produkcijskih procesov, umetniških oblik in zato tudi do nujnosti oblikovanja novih analitičnih zaznav umetniških del. V izhodišču Benjaminove analize je njegova opredelitev *avre* kot mistične privlačnosti umetnine, izhajajoče iz njene neponovljive zavezanosti k *tukaj in zdaj* ter njenem gnezdenju v izročilu. Avratičnost umetniškega dela je utemeljena v predmodernem času, v katerem je vrednost umetnine izvirala iz celote (religioznega) rituala, »v katerem je [umetnina] imela svojo izvorno in prvo uporabno vrednost« (ibid.: 154).

Možnost tehnične reprodukcije vpelje ključne spremembe v družbeno-zgodovinskih okoliščinah umetnostne percepcije. Sekularizacija umetnostnega rituala je spodjedla iz religijskega rituala izhajajočo *kultno vrednost* umetnine in jo nadomestila s *pristnostjo* (avtentičnostjo). V času tehnične reprodukcije pa naj bi – tako Benjamin – tudi ta prežitek avratičnosti začela izpodrivati *razstavna vrednost* umetnine.

Umetniško delo je zaradi možnosti reprodukcije podvrženo neusmiljeni neskončni ponovljivosti in posledično grožnji po njegovi zamenljivosti. Hkrati so to izgubo tradicionalne vrednosti pa je izginila tudi omejitev dostopa množicam k umetniškemu delu. Benjamin pozitivnega potenciala tehnične reprodukcije zato ni videl le v kvantitativni pridobitvi končno omogočenega širokega dostopa do umetniških del, temveč je računal predvsem na kvalitativne spremembe umetnostne sfere, zlasti tiste, ki omogočajo nove oblike gledalčeve participacije oz. vodijo v demokratizacijo družbenih vlog v polju umetnosti: ustvarjalni proces v umetnosti množične reprodukcije je izrazito zaznamovan s postopki tehnične konstrukcije oz. *montaže* in postaja vse bolj odvisen od kolektivnega sodelovanja. Zaradi izrazite transparentnosti teh novih tehnik vsak gledalec hitro prevzame vlogo *eksperta*. Možnosti posebnih postopkov, kakršni so povečava ali spremembe kotov in hitrosti, zaradi izgube distance do upodobljenega razkrajajo njegovo edinstvenost, avratičnost, a hkrati gledalcu omogočajo prepoznavanje tistega, kar bi se mu v naravni optiki sicer izmaknilo. S pomočjo vživljanja v pogled kamere pod snemalčevim vodstvom (!) naj bi se krepila gledalčeva kritična naravnost, ki pred celoto daje prednost *analitični* fragmentaciji in razstavljanju prikazanega. Zato Benjamin v novih tehnologijah filma vidi odrešilno možnost komunistične *politizacije estetike* kot odgovor na fašistično *estetizacijo politike*.³

Očitno je, da je Benjaminovo priseganje na emancipatorne in participativne potenciale sprememb tehnološko spodbujenih sprememb v pojmovanju in ustroju umetnosti »v času tehnične reprodukcije« preveč smelo. V svojih poudarkih se diametralno razlikuje od svojega kolega Adorna, ki je v nasprotju z vizijo širjenja kompetenc množic in kulturne demokratizacije v novonastajajočem stanju poblehovljene kulture prepoznaval predvsem pasivnost poslušalcev in prevlado parcialnega instrumentalnega razuma namesto holističnega in ireduktibilnega *substancialnega* zaznavanja umetniških del. Če je Benjamin v novih tehnologijah prepoznal odrešilno možnost zmage nad fašizmom in proletarizacijo množic, mu je Adorno odgovoril z esejem *O fetišističnem značaju glasbe in nazadovanju*

³ Tako Adornovo kot Benjaminovo delo je potrebno brati v kontekstu njune osebne in zgodovinske situacije, ki ju zaznamuje usoda nemških intelektualcev judovskega rodu v času vzpona nacizma. Ta je s svojo izpiljeno celostno podobo – *estetizacija politike* – prikril srhljivo realnost pohoda totalitarne ideje. Benjaminovo eksplicitno zatekanje h komunističnemu projektu v času krize ekonomsko-politične ureditve zahodnega sveta je zato nujno razumeti tudi kot z neposredno lastno izkušnjo spodbujeno opiranje na idealizirano podobo edine konkurenčne revolucionarne ideje.

poslušanja (1938), v katerem je razkril, »kako se domnevno odpravljena kulturna funkcija umetniških del maščevalno vrača v sodobni obliki poblagovljenega kulta glasbenih, estradnih in pop zvezd« (Debeljak, 2002: 111).

Čeprav je res, da Benjaminov esej preveva predvsem (za)upanje v prihodnost pravičnejših družbenih razmerij, pa to ne pomeni, da je sam tudi slepo verjel v izpolnitev pozitivnih potencialov, ki jih je prepoznal v novih tehnologijah, saj se mu je zapisalo tudi: »Kult zvezdnitva, ki ga podpira filmski kapital, ohranja čar osebnosti, ki je že davno le v gnilem čaru njegove blagovne narave. Dokler bo imel filmski kapital glavno besedo, današnjemu filmu na splošno ni mogoče pripisati nobene druge revolucionarne zasluge, kot da pospešuje revolucionarno kritiko preživelih predstav o umetnosti. Ni mogoče zanikati, da današnji film, razen izjemnih primerov, ne more spodbujati kritike družbenih razmer in celo privatnolastniških odnosov ne.« (Benjamin, 1998: 163) Prav tako se je zavedal tudi negativnih možnosti izgube privilegiranosti dostopa do množičnih medijev, ko je – resda le v opombi – navedel opažanja še enega znamenitega kritika nereflektirane navdušenosti nad tehnološkim napredkom, Aldousa Huxleya, ki je opozarjal na možnost vulgarizacije kulturne produkcije v času novih tehnologij in na blagostanju utemeljenega dviga splošne izobrazbe (ibid: 164-165).

Toda prav zaradi napetosti med stališči Adorna in Benjamina je njuna pogleda na pojav množične kulture (kulturne industrije) in posledice tehnološkega razvoja najboljše brati enega ob drugem oz. kot komplementarni teoriji. Ob zavedanju specifičnih zgodovinskih okoliščin, časa vzpona totalitarističnih alternativ krizi kapitalizma, v katerih so njuni spisi nastajali, nam takšna so-uporaba njunega analitičnega pristopa omogoči predvsem večjo senzibilnost pri analizi sodobnih družbenih razmerij in vpliva razvoja tehnologije na glasbo, saj se ti še vedno gibljejo v napetosti med blagodejnimi učinki demokratizacije in neizprosnim poblagovljanjem kulturnih dobrin.

2.2 Tehnika in glasba med reprodukcijo in sintezo zvoka

2.2.1 Estetske implikacije studijske glasbene opreme

Kot je ugotavljal Walter Benjamin, se je družbenost umetniške izkušnje (v smislu družabnosti, utemeljene v ritualu) razgradila. Nastop gramofona in radia sta povzročila erozijo neizbežne povezanosti glasbenega izkustva s posebnimi družbenim situacijami. Poslušanje glasbe se je izmuznilo izključni domeni posebnih družbenih (družabnih) okoliščin in postalo na voljo osamljenemu, atomiziranemu poslušalcu.

Možnost poljubnega števila ponovitev je glasbeno izkušnjo rešila pomanjkljivosti poroznega človeškega spomina, tako omogočila izrazito analitično poslušanje zvočnih odlomkov, a hkrati poslušanje glasbe napravila za vseprisotno, a nefokusirano dejavnost. Poleg tega je posnetek zaradi svoje repetitivne uporabe povsem fiksiral dojetje glasbe in, z vsemi svojimi pomanjkljivostmi v reprodukciji zvoka in navkljub morebitnim napakam v izvedbi, pri poslušalcu prevzel avtoriteto "prave" verzije skladbe, ki je vse bolj določala tudi morebitno živo izvedbo.

Pomanjkljivosti snemalne tehnologije so začele narekovati izbiro inštrumentov, način igranja in splošne estetske konvencije. Postopoma je posneta glasba dobila poseben, od živega nastopa ločen izraz, poseben zvok, ki ga ne moremo enačiti z živim nastopom. Snemanje glasbe v omejujočih in sterilnih okoliščinah glasbenih studiev je namreč narekovala prilagoditev glasbenikov tehničnim pogojem, z razvojem snemalne opreme pa so novi studijski pogoji omogočili celo preseganje lastnosti oz. možnosti zvoka žive izvedbe istih skladb. Posledično se je v studiu posneta glasba odrekla vlogi gole reprodukcije živega nastopa, saj je želja po kar se da pristni glasbeni izkušnji pripeljala do primata glasbenega studia, ki je s svojimi zelenimi in neželenimi "posebnimi" učinki prevladal nad estetiko živega igranja. Če je bil sprva ključen ideal posnete glasbe čim bolj verna reprodukcija koncerta, je postopoma v tem razmerju prišlo do inverzije, tako da je studijski posnetek zasedel izpraznjeno mesto imperativa papirnatih partitur in začel narekovati tudi zvočni ideal živega glasbenega nastopa.⁴

⁴ Tehnološke okoliščine so najbolj neposredno narekovale estetske rešitve predvsem v času pred uvedbo mikrofona (sredi 20. let 20. stol.), torej v času pred možnostjo elektronskega ojačenja, ko se je zapis zvoka zanašal zgolj na akustično-mehanske postopke zapisovanja. Številne glasbene inovacije, predvsem do začetka 2. sv. vojne, je tako potrebno pripisati zlasti prilagoditvi okorni snemalni tehniki, kot je izum Stroh violine za

Radio in gramofon sta zlasti v popularni glasbi povzročila delitev glasbene izkušnje na dva (idealna) tipa, ki nimata nujno enakih ciljev. Zaradi omejitev in prednosti hitro razvijajočih snemalnih tehnik, ki so vseskozi zagotavljale drugačen zvok kot živo igranje, je prišlo do delitve na poslušanje posnete glasbe, pri kateri je poudarek predvsem na *apolinični* popolnosti zvočne forme, in na živ glasbeni nastop, kjer v ospredje pride *dionizična* plat užitka v procesnosti, kontingentnosti, razburljivosti, kinestetičnosti in opojnosti glasbenega dogodka (Keil v Firth, 1996).

Tehnološki razvoj po drugi svetovni vojni, ko je dobo mehanske reprodukcije začel načenjati čas elektronske reprodukcije glasbe, je poleg sprememb v oblikah glasbene izkušnje povsem spremenil tudi ustvarjalni proces. Ideje o tem, da so posneti zvoki lahko tudi skladateljsko orodje, ki so se sprva razvijale v polju eksperimentalne glasbene umetnosti, v glasbi pozabljene *Grammophonmusik*⁵ in prvih elektroakustičnih umetnostnih gibanjih, še zlasti francoske *musique concrète*⁶ Pierra Schaefferja in Pierra Henryja, seriji *Imaginary Landscapes* Johna Cagea⁷ in drugih, so postopoma privedle do paradigmatških sprememb tudi znotraj tržno naravnane popularne glasbe.

snemanje klasične glasbe, redkejša uporaba *tsimbila* v klezmer glasbi, uporaba tube namesto kontrabasa in uporaba drugačnih kož na bobnih v jazzu, v času pred mikrofonom. (Katz, 2004: 38-40) A uporaba le-tega je uvedla nove težave (predvsem zaradi preobčutljivosti), posledično pa nove možnosti inovacij, ki so se počasi prelile v dominantno glasbeno estetiko...

⁵ Z izrazom *Grammophonmusik* se označuje kratek in večinoma prezrt sklop zvočnih eksperimentov in teoretiziranih nemških skladateljev in teoretikov v dvajsetih in začetku tridesetih let 20. stoletja. Ti predstavljajo prve znane ohranjene poskuse glasbenega ustvarjanja s pomočjo eksperimentalnih postopkov snemanja zvoka v kombinaciji s spreminjanjem hitrosti obratov plošče Ernsta Tocha in Paula Hindermitha in prva teoretska razglabljanja o umetni zvočni sintezi s pomočjo neposrednega ročnega vrezovanja zapisa na gramofonsko ploščo Alexandra Dillmana, Bauhausovca Lászla Moholy-Nagya, H. H. Stuckenschmidta idr.

Podobne eksperimente s spremembami hitrosti in smeri vrtenja plošč naj bi izdelovali tudi nekateri francoski skladatelji, a se njihovi poskusi žal niso ohranili do danes. (Katz, 2004: 108)

⁶ Z izrazom *musique concrète* se označuje sklop elektroakustičnega ustvarjanja, katerega glasbeniki so, v nasprotju z uveljavljeno "klasično" *musique abstraite*, skladali glasbo s pomočjo posnetih »konkretnih« zvokov iz okolice, še zlasti s posnetki zvokov narave, strojev in glasbil. Pierre Schaeffer in Pierre Henry sta zasnovala eno prvih oblik elektronske glasbe, za katero je, vsaj v primeru pričujoče naloge, pomembna predvsem kompleksna izraba možnosti enostavnega oblikovanja zank (ang. *loops*), spreminjanja hitrosti in smeri ter drugih postopkov montaže magnetofonskih trakov kot ključnih kompozicijskih orodij.

V obdobju po drugi svetovni vojni sta *musique concrète*, vezana zlasti na pariški studio RTF in usmerjena predvsem v raziskovanje posnetkov, in rivalska nemška *elektronische Musik*, zbrana okoli kölnskega studia NWDR (*Notrwestdeutscher Rundfunk*), ki se je ukvarjala predvsem z možnostmi umetne sinteze zvoka, predstavljali dva ključna gibanja in konkurenčni viziji razvoja nove – elektronske – glasbe.

⁷ John Milton Cage je najznamenitejši ameriški eksperimentalni skladatelj, mnogim znan predvsem po svoji skladbi za klavir *4'33"*, nerodno poimenovani tudi "tišina" (kar zastre Cagevo izhodiščno tezo o neobstoju popolne tišine), v kateri pianist v treh premikih, ki jo sestavljajo, ne odigra niti enega tona.

Imaginary Landscape je serija Cagevih del, v kateri je eksperimentalni skladatelj z uporabo gramofonov in radiev. V *Imaginary Landscape No. 1* in v opuščeni *No. 2* (kasneje je št. 2 uporabil za drugačno skladbo), izvedenih leta 1939 in 1940, je Cage uporabil dva gramofona s testnima ploščama, na katerih se je nahajal posnetek stalnega oz. spremenljivega tona. Pri igranju na gramofon je izkoriščal možnost spremembe hitrosti vrtenja gramofona s 33 1/3 obrata do 78 obratov na minuto, kar je spremenilo višino zaigranega tona. To ga uvršča

Serijska proizvodnja, pocenitev studijske opreme, zaradi katere je prišlo do pomnožitve števila glasbenih studiev, in postopna uveljavitev več-steznih studijskih magnetofonov, so glasbeno snemanje zaradi zmanjšanja cene studijskega časa in povečanja zmogljivosti snemalne opreme snemanje glasbe spremenile v fragmentiran aditivni proces. Glasbeniki so prenehali snemati skladbe v celoti, temveč so na studijski trak raje posneli vsako glasbilo ali skupino glasbil posamično. Ti posnetki so postali le še moduli namenjeni nadaljnji studijski manipulaciji, iz katerih sta glasbeni producent in/oz. studijski inženir sestavila končno podobo posamezne skladbe ali celo več njenih izvedenk.

Kreativna oz. umetniška komponenta glasbenega ustvarjanja je v sedemdesetih – v času ko se je na Jamajki že uveljavila povsem studio-centrična praksa *duba*⁸ – tudi v glasbeni industriji iz rok skladateljev začela vse bolj prehajati v roke studijskih poklicev, katerim se je poprej pripisovala predvsem tehnična vloga,⁹ samo igranje glasbe pa je prevzelo skoraj obrtniški značaj. Takšno zanašanje na studijsko glasbeno ustvarjanje je mestoma pripeljalo celo do opuščanja živih glasbenih nastopov, saj končni studijski izdelek nikoli ni bil izveden v enem kosu, v živo pa je takšno glasbo brez goljufive pomoči anti-spektakelskih magnetofonskih trakov postalo praktično nemogoče igrati.¹⁰

Z vse pogostejšo uporabo elektronsko sintetiziranih zvokov, sekvencerjev, zanašanjem na posebne elektronske učinke in postopnem nastanku elektronskih glasbenih žanrov se je narava muziciranja spremenila v skoraj povsem inženirsko opravilo, ki se ne

med znanilce didžej kulture, ki gramofon in ploščo tako kot Cage pojmuje kot glasbeni inštrument (cf. Shapiro, 2002). V *Imaginary Landscape No. 5* je sestavil magnetofonski zvočni kolaž, v katerem je uporabil 42 gramofonskih plošč, katerih odlomke (sample) je med seboj naključno zmešal.

⁸ Jamajški dub se je razvil iz oblike *reggae* in *ska* glasbe v okolju z izročilom t.i. *sound sistemov*, nomadskih koncertov oz. zabav na prostem, in *toastinga*, stiliziranega govora z namenom obogatitve glasbe, sicer predhodnika *rapa*. Iz studijskih posnetkov glasbenikov so producenti lahko izdelali več različic skladbe in ob spodbudi *didžejev* (uporaba izraza ustreza MCju v hip hopu) in *selectorjev* (v hiphopu didžeji), ki so s pridom uporabljali verzije z okleščenimi vokali in inštrumenti, se je razvil dub kot pod-žanr *reggae* glasbe, za katerega je značilna globoka bas linija, obsežna raba *reverb* in *echo* efektov, z malo ali nič vokalov.

⁹ Seveda ne želim zanikati pomena slavnihih studijskih umetnikov iz časov pred uveljavitvijo več-steznih studijskih gramofonov, kot so Joe Meek, Phil Spector, Brian Wilson in Teo Macero, katerih pionirsko studijsko ustvarjanje je že zaznamovala uporaba posebnih snemalnih taktik ter eksperimentiranje z magnetofonskimi trakovi, mešalnimi mizami in ostalo studijsko tehniko kot pomembnimi glasbenimi inštrumenti. Vendar je njihovo glasbeno ustvarjanje še vedno ostajalo znotraj konteksta primarne delitve glasbenih vlog na skladatelja in izvajalca.

¹⁰ Morda najbolj znan tak primer opustitve živega nastopanja so *The Beatles*, ki so v drugi polovici šestdesetih, po tem ko so njihovi studijski albumi začeli postajati vse kompleksnejši in prezahtevni za živo izvajanje, prenehali s turnejami in živimi nastopi.

Beatli so se v zgodovino, predvsem po zaslugi Johna Lenona, hkrati zapisali tudi kot eni najvidnejših glasbenikov, ki so v svoje skladbe začeli vključevati velike količine neavtoriziranih *samplov*, izoliranih s posnetkov drugih glasbenikov. Zato je po izjavi Paula McCartneya: »Bili smo največji tatovi v mestu. Plagiatri *extraordinaire*.« (citiran v Oswald, 2004: 133) toliko bolj presenetljivo, da lastniki posnetkov glasbe Beatlov ne sledijo duhu te izjave in ne dovolijo nikakršne uporabe *samplov*, ki bi izvirali iz teh zapisov.

zanaša na klasična glasbena znanja, kakršno je branje notnega zapisa. Uporaba sekvencerjev je spodbudila dekonstrukcijo ustaljenega vzorca medsebojno izmenjujočih se kitic, prehodov in refrenov *rock* in *pop* glasbe ter prednost raje prepustila iz *funka* znani strukturi *groove songa*, ki temelji na eni sami, ciklično ponavljajoči se mehanizirani ritmični frazi bas bobna, neredko povsem brez vokala.

Telesnost, taktilnost in procesna *dionizičnost* igranja akustičnih in elektronsko zgolj ojačenih inštrumentov se je veliki meri morala umakniti eteričnosti modularnega sestavljanja zapletenih zvočnih strojev. Živo izvajanje glasbe je bilo potisnjeno povsem v stran; "živost" muziciranja je ostala omejena zgolj na improvizacijo znotraj ozko omejenih parametrov, ki jih je dopuščala pretežno vnaprej sprogramirana kompozicija.

2.2.2 Didžej kot glasbenik in vpeljava derivativne glasbene paradigme

S prvimi povsem elektronskimi skladbami, ki so se uspele prebiti iz hermetičnega položaja dotedanje eksperimentalne elektronske glasbe, je na potrebo po novi obliki nastopa, ki bi lahko zasedel izpraznjeni oder glasbenih skupin, odgovoril didžej. Pot tega novega meta-glasbenika je potekala po dveh med seboj težko ločljivih in vseskozi prepletajočih se tirnicah: v okviru prve se je glasba razvijala v smeri ritmično unificiranega industrijskega tehno minimalizma elektronske plesne glasbe, temelječe na umetni sintezi zvoka, v okviru druge pa v smer organskosti ter semantične nasičenosti hip hop samplov.

V začetku sedemdesetih so se v rokah newyorških *house* didžejev ločene skladbe s pomočjo *beat matchinga* – tehnike prehoda ene skladbe v drugo s pomočjo ritmično usklajenega predvajanja zvoka ene plošče vrh druge – začele zlivati v neprekinjeno plesno-glasbeno izkušnjo. Mera glasbenega dela didžeja tako nič več ni zgolj posamezna skladba, temveč didžejev nastop, neskončno sosledje posameznih skladb v neprekinjenem miksu. Ta za poslušalca-plesalca obstaja brez pravega začetka in brez konca, saj ta pride, ko glasba že igra, in odide, preden neha. V njem so posamezne skladbe zgolj osnovni gradniki, ki šele vključeni v širšo zbirko postanejo surovina, s katere didžej z izborom in spretnostmi miksanja oblikuje lasten nastop.

Kot pred tem že v *dubu* in *discu* se je tudi v *house* glasbi skladanje glasbe prilagodilo novi funkciji plesne glasbe, tako da je didžeju ponudilo ustrežnejšo glasbeno formo,

prilagojeno potrebam, ki jih narekuje didžej miks. Razširila se je praksa uporabe studijsko prirejenih skladb, t.i. remiksov oz. *extended mixov*, posebej za didžeja prilagojenih izvedenk obstoječih skladb. Namesto pogosto zgolj podaljšanih skladb s poudarjenim instrumentalnim delom, sestavljenih pretežno iz obstoječega studijskega materiala, značilnih za *dub* in *disco*, je v ustaljeni logiki remiksa v *house* glasbi prišlo do nadaljnjih paradigmatičnih premikov. Od izvirne skladbe so se postopoma v remisku ohranili le še najbolj značilni delci, pogosto zgolj refren in značilna melodija, preostali del skladbe pa je remikser, ki navadno pri nastajanju izvirne skladbi ni sodeloval, v skladu z lastnimi estetskim izrazom zložil povsem na novo.

Zlasti v minimalističnih elektronskih plesnih žanrih je šlo sprva predvsem za podlaganje prepoznavnih refrenov in melodij z značilno »standardizirano« (Adorno) uniformno enakomerno pulzirajočo ritmično podlago. Toda kmalu je skladanje novih različic postala pomembna oblika glasbenega ustvarjanja, ki omogoča remikserju, da novi izpeljanki doda tako močan pečat, da ta povsem zakrije izvorno različico. Predvsem v svetu elektronske glasbe se je remiks uveljavil kot najznačilnejša oblika sodobnega glasbenega sodelovanja v glasbi, v kateri namesto bandov/ansamblov/glasbenih skupin prevladuje izvajalec kot posameznik ali duet. Neredki glasbeniki so si izborili priznanje glasbene skupnosti predvsem kot remikserji skoraj brez produkcije lastnih izvornih skladb, saj se je remiksiranje že izvilo iz podrejene vloge zgolj tržne in promocijske adaptacije skladbe in postalo polnovredna glasbena praksa.

Kljub temu, da je didžej v izročilu *house* in *techno* žanrov že zasedel osrednje mesto, to le še ni bilo dovolj, da bi tudi skeptično večino prepričal, da si tudi več upravljavec gramofonov in mešalne mize že zasluži status pravega glasbenika. Da torej set dveh gramofonov in mešalna miza nista zgolj napravi za predvajanje posnetkov, ampak prvovrstno glasbilo. Za kaj takega je bil potreben impulz z drugega konca newyorške glasbene metropole – porajajoče se hip hop kulture,¹¹ v kateri se je predvsem po zaslugi vpliva migrantov karibskega porekla razvila vloga hip hop didžeja.

¹¹ S hip hop kulturo se navadno označuje heterogeno ulično kulturo afro-ameriškega in afro-karibskega izvora, ki je sedemdesetih vzniknila v urbanem okolju newyorkških četrti Brooklin, Queens in Bronx ter se v osemdesetih in devetdesetih razširila po vsem svetu. Kot njene konstitutivne elemente se navadno navaja MCing (rapanje), didžejanje, B-boying (breakdancing) in grafite, a je vanje potrebno vpisati vsaj še beatboxing, modo, sleng in kritično družbeno-politično držo.

Enega najpomembnejših temeljev bodoče hip hop¹² glasbe je leta 1973 v Bronxu položil jamajški priseljenec DJ *Kool Herc*, ki je z namenom, da bi ustregel svojim poslušalcem-plesalcem, *break*¹³ umetno podaljšal s pomočjo izmeničnega predvajanja z dveh identičnih plošč. Tako ustvarjeni *break beat* je delce obstoječih posnetkov prvič spremenil v gradnike nove glasbene kompozicije, ki ne čuti spoštovanja do skladbe kot celote in si zato njene delce lahko poljubno prikraja. Toda šele slučajno odkriti čudni čudoviti zvok skreča, »hip hop ekvivalent kitarškemu solu« (Shapiro, 2002: 165), je didžejanju omogočil, da se je to postopoma razvilo v *turntablism* – glasbeno tehniko uporabe gramofonov in mešalne mize kot samostojnega sklopa inštrumentov. Cela vrsta skreč, *beat-juggling*¹⁴ in sorodnih spretnosti, ki so jih iznašli hip hop glasbeniki, so tehniko didžej nastopov izpilile do te mere, da je posnetek na gramofonu nedvoumno stopil v povsem podrejen položaj, neprimerljivo s posameznim glasbilom.

Skladba kot celota je postala nepomembna, saj štejejo zgolj kratki zvočni odlomki, ki jih didžej-turntablist najde v njej. Ti so postali surov material, mali ritmični fragmenti ali navedki, z manipulacijo katerih didžej (ali skupina didžejev) sestavi svoj nastop.

Uveljavitev glasbenega načela, ki prosto jemlje zaključena dela drugih, jih razgradi in si nato poljubno prisvaja njihove delce, pa ni ostala omejena zgolj na prakso hip hop didžejev. Samplerji, ki lahko shranijo kratke zvočne odlomke in jih nato lahko predvajajo kot glasbeno frazo ali zgolj kratek zvok, z namenom uporabe v skladbi, so bili v času prvih let hip hopa že razmeroma dobro razširjena studijska oprema. Vendar to še ni pomenilo tudi množične uporabe sposojenih zvokov. Za ta paradigmatški premik – tudi v posneti glasbi – se navadno največ zaslug pripisuje skreč inovatorju Grandmastru Flashu, ki je v prelomni skladbi *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel* v živo "urezal"¹⁵ eklektičen nabor odlomkov skladb izvajalcev, kot so Queen, The Sugar Hill Gang, Blondie, Chic, The Hellers, The Incredible Bongo Band in drugih. Šele po tej v živo odigrani *cut-up* skladbi je samplanje postalo tako značilen element hip hopa kot rap in šele hip hop je

¹² Izraz hip hop naj bi nastal kot opis didžejevega "skakanja" (ang. *hopping*) sem in tja med eno in drugo ploščo.

¹³ V žargonu didžejev izraz *break* označuje kratke odlomke *soul*, *funk* in *disco* skladb, v katerih utihnejo vsi inštrumenti razen bobnov. Večkratno zaporedno predvajanje posameznega *breaka* se imenuje *break beat*.

¹⁴ Didžeji so kmalu razvili celo vrsto tehnik oz. skrečov. Najbolj osnovnemu, *baby* skreču, pri katerem gre zgolj za pomikanje plošče sem in tja, se je kmalu pridružila še cela kopica skreč tehnik: *military*, *forward*, *scribble*, *stab*, *drag*, *chirp*, *transformer*, *crab*, *flare* in drugi. Beat juggling pa je ime za sklop tehnik, pri katerih z izmenično uporabo in prevrtavanjem dveh ali več plošč didžej sestavi lasten daljši ritmični odlomek.

¹⁵ *Cutting*, predhodnik *beat jugglinga*, je danes ena temeljnih tehnik skreč didžejev, ki jih je iznašel Grandmaster Flash.

didžeja spremenil v enakopravnega glasbenika, ki igra skupaj z ostalimi inštrumentalisti, če ne celo namesto celotnega ansambla.

Kakor skrečanje tudi raba tujih posnetkov v lastnih skladbah ni ostala omejena zgolj na hip hop in njemu bližnje žanre, temveč se je konvencija uporabe samplov uveljavila v številnih, zlasti elektronskih žanrih popularne glasbe (kamor lahko, ni pa to nujno, prištevamo tudi hip hop). Pri tem ne smemo pozabiti, da gre za čas prvih široko razširjenih digitalnih samplerjev. Ti so odpravili uporabo redkih elektro-mehanskih predhodnikov, kakršna sta Mellotron in Chamberlin. Dominantno glasbeno ustvarjanje je tako nadaljevalo logiko dela studijskega inženirja, ki ustvarja z že ujetimi, *konkretnimi* (Schaeffer) zvočnimi gradniki. A ustvarjalna paradigma, katere končno delo je derivativne in ne izvorne narave, ni značilna zgolj za didžej miks kot glasbeno delo, temveč je postala prevladujoča glasbena metoda, ki jo srečamo vse od didžejanja, remiksiranja in skrečanja do njene kulminacije v široko razširjeni rabi samplov.

3 Sodobna glasbena produkcija

3.1 *Derivatívna logika sodobne glasbe v kontekstu širše medijske ustvarjalnosti*

Čeprav hip hop didžeji nedvomno niso črpali iz dediščine prvih elektronskih eksperimentov glasbe Johna Cagea, *musique concrète* ali *elektronische Musik* iz štiridesetih in petdesetih let 20. stoletja, so ti nevede rehabilitirali rabo prav za njih značilnih inovativnih skladateljskih postopkov in jih v posodobljeni oz. spremenjeni obliki, s pomočjo razcveta naprav, temelječih na mikroprocesorjih, uvedli kot *de facto* standard sodobne glasbene produkcije.

Prosta manipulacija najdenih zvokov (Schaeffer in Cage) in dejanska možnost poljubne umetne sinteze vseh zvokov (fascinacija in nadejanje *elektronische Musik*) sta se resnično uveljavila šele v času uveljavitve didžeja kot polnovrednega glasbenika in sočasno začete digitalizacije ustvarjalnega procesa. Če je prvi poskrbel predvsem za paradigmatški preskok, pa je slednja olajšala in odprla nove možnosti rokovanja s posneto glasbo, ki je v

obliki digitalne informacije postala izrazito gnetljiva. Digitalni sampler in računalniška obdelava sta namreč omogočila uporabo hitre in učinkovite manipulacije posnetih segmentov, ki jih omogočata hitra dostopnost in učinkovitost obdelave digitalnih informacij.

Šele v (digitalizirani) elektronski glasbi se je tako lahko z veliko zamudo (v primerjavi z likovnimi umetnostmi in filmom) uveljavil princip *montaže* kot eden ključnih konceptualnih postopkov zgodovinskih avantgard z začetka 20. stoletja. A s to razliko, da v sodobni glasbi postopki rekombinacije in predelave ne nastopajo več v funkciji povzročanja množičnega šoka oz. dramilne provokacije, saj so zlasti z uveljavitvijo računalnika kot osnovnega (in najmočnejšega) pripomočka kulturne produkcije in potrošnje ti postali dominantna in hkrati tudi razmeroma nevtralna ustvarjalna praksa. Kulturne prakse, ki so jih v preteklem stoletju teoretiki postmoderne opisovali s pojmi, kot so eklektičnost, poližanrskost, pastiche, kolaž, apropiacija in citiranje, pa tudi ukinjanje razločevanja med umetnostjo ter ljudsko in popularno kulturo, samoironija in avtoreferenčnost, so ob prelomu novega stoletja prevladale v celotnem polju medijske oz. umetniške produkcije.

S tem se je sodobni umetnik prelevil v nekakšnega posebnega poklicnega potrošnika, se postavil celo v vlogo glasnika tujega dela in hkrati ohranil status izvirnega ustvarjalca.

Lev Manovich, eden najvidnejših teoretikov »novih medijev«, opaža: »Konec dvajsetega stoletja, problem ni več, kako narediti nek medijski objekt, npr. sliko, temveč kako najti objekt, ki nekje še obstaja.« (Manovich, 2001: 35) Sodobna kulturna ustvarjalnost temelji na tem, da je vse že narejeno; kar želimo uporabiti v lastnem delu moramo zato le še poiskati. Skoraj identično opažanje zasledimo tudi pri Nicolasu Bourriaudu, francoskem kuratorju in umetnostnem teoretiku, sicer znanem predvsem zaradi vpeljave pojma *relacijske estetike*¹⁶ kot ključa za razumevanje umetniških praks od začetka devetdesetih let naprej. Avtor je v knjigi *Postproduction* (2002), nekakšni nadgradnji oz. nadaljevanju knjige *Esthétique relationnelle* (1998), piše: »Problem ni več izdelati objekt, temveč izbrati enega od že obstoječih in ga uporabiti ali prilagoditi v skladu s specifičnim namenom.«¹⁷

¹⁶ Relacijska estetika je postala eden osrednjih teoretičnih diskurzov o umetnosti, ki skuša osmisliti številne umetniške prakse, zlasti od začetka devetdesetih dalje. Bourriaud pravi, da namen sodobnega umetnika ni več ustvarjanje pomenov, temveč ustvarjanje relacij s svetom. Sodobni umetnik se posveča predvsem družbenim odnosom, ki se oblikujejo v/ob njegovem umetniškem delu ali pa izumljanju novih modelov družbenosti.

¹⁷ Bourriaud gre pravzaprav pri tem še dlje kot Manovich, saj ne govori zgolj o umetnosti t.i. novih medijev, temveč o celotni sferi umetnosti, pri kateri opaža primat postprodukcije kot območja aktivnosti oz. procesa, v katerem prihaja do obdelave že obstoječega gradiva kot osrednjega postopka celotne sodobne umetnosti. Pri tem izhaja iz iskanja vzporednic praks elektronskih glasbenikov, didžejev in internetnih uporabnikov s praksami ostalih sodobnih umetnikov.

(Bourriaud, 2002) Računalnik je namreč z vpeljavo univerzalnih funkcij, kakršni sta »izreži in prilepi« (*cut and paste*) ter »vstavi« (*insert*), poenotil načela medijske manipulacije, pa naj gre za tekst, sliko, video ali zvok, hkrati s tem pa je z intermedijsko konvergenco zabrisal tudi razločnost njihovih medsebojnih meja in, kakor opaža Manovich (2001), poenotil tudi njihovo semiotško strukturo in estetiko.

Digitalizacija ustvarjalnega procesa vodi tudi v vse večjo virtualizacijo glasbene opreme. Glasba, še zlasti elektronska (če elektronsko glasbo razumemo kot ohlapni krovni slog, ki obsega glasbo, temelječo na zvočni estetiki elektronskih glasbil, od sintetizatorjev zvoka do samplerja, in zajema vse od sodobnega popa, hip hopa, pa do t.i. *dance* žanrov in sodobne eksperimentalne elektronike), se danes pretežno ustvarja zgolj s (prenosnimi) osebnimi računalniki, na katerih lahko ustvarjalci softversko emulirajo celotno opremo hipotetičnega glasbenega studia. Računalniška simulacija je namreč v zadnjih nekaj letih postala tudi zvočno dovolj dovršena, da njenega zvoka ni mogoče ločiti od zvoka analogne elektronske opreme.

Računalniškemu glasbeniku je načeloma na voljo vse – ustvari lahko kakršenkoli zvok, skonstruira kompleksne ritmične strukture, zvočne gradnike pa zlahka in hitro premešča na poljubno mesto v skladbi. A hkrati s svobodo, ki jo omogoča lahkotnost zvočne manipulacije, glasbenik postaja tudi ujetnik inherentne logike računalniškega programa, s katerim ustvarja. Glasbeno ustvarjanje se je zaradi informatizacije spremenilo v poseben redakcijski proces. Ustvarjanje zaznamuje logika izbire gradnikov iz vnaprejšnje zaloge elementov, na voljo ustvarjalcu. Ne le, da avtor išče in odbira že obstoječa dela, ki jih porabi za navdih, kot predlogo ali kot gradnik novega dela, temveč logiki izbire podleže že zaradi načela selekcije kot enega temeljnih načinov upravljanja s programsko opremo.

Računalniški programi, s pomočjo katerih nastaja glasba, namreč vsebujejo številne vnaprej pripravljene funkcije, predloge, filtre, efekte, teksture, prehode, ukaze, pripravljene delce programske kode in ostale gotove dele na voljo za nadaljnjo modifikacijo ali takojšnjo uporabo. Hkrati pa privzeto količino zbirk navadno še dodatno bogati široka ponudba dodatkov k uveljavljenim glasbenim programom.

Manovich to značilnost sodobnega medijskega ustvarjanja označi za »ustvarjanje kot izbira iz menija« (Manovich, 2002 in 2001: 123-160). Takšna selekcijska narava ustvarjalnega procesa zajema tako ljubiteljsko kot poklicno ustvarjanje in se začne že pri

izbiri primernih programskih paketov. Logika izbire se nadaljuje pri odločanju o uporabi ustreznih podatkovnih zbirk (v glasbi: npr. zbirke vnaprej pripravljenih že izoliranih samplov, posebnih učinkov ali softverskih emulatorjev raznih inštrumentov) in se izteče v uporabi opcij, ki jih ponujajo konkretni programi za medijsko oz. glasbeno ustvarjanje. To je torej definirano kot vnaprej voden in zamejen izbor primernih konkretnih zvočnih gradnikov in postopkov obdelave zvoka, ki jih črpa iz zbirk, ki so mu na voljo pri uporabi specifičnega programskega paketa.

Možnost dekonstrukcije in poljubne rekonstrukcije, ki jih omogočajo sodobni samplerji, s katerimi lahko iz zaključene celote posnetka ponovno izoliramo posamezen zvočni element (npr. vokal ali določen inštrument), spodbuja percepcijo, v kateri sta namesto organske celostnosti v ospredju fragmentiranost in modularna konstruiranost glasbe. Skladba ni več nedeljiva celota, temveč montažna struktura, ki jo vselej lahko razstavimo, njene elemente pa vedno znova ponovno uporabimo v poljubnem novem kontekstu. Avtor svojega glasbenega dela nima več v popolni oblasti, saj je ta postal manipulabilen tok informacij, podatkovna zbirka, surovina, duchampovski in potrošniški *ready-made* pripravljen na ponovni *DIY* poslušalca-ustvarjalca. Je torej predmet poljubne manipulacije in rekontekstualizacije. Namesto stabilnega artefakta se je skladba spremenila, v *odprto delo* (it. *opera aperta*) (Eco, 2005), torej v nikoli zaključen sistem, ki predpostavlja aktivnega prejemnika, v delo, ki je vedno znova podvrženo procesom remiksiranja, samplanja in skrečanja, skratka v zgolj začasen zapis v procesu pisanja neskončnega glasbenega palimpsesta.

In to ne le kot posamezna skladba, temveč tudi na ravni celotnega glasbenega izročila. Njegov razvoj poleg zasledovanja modernega imperativa novuma, torej raziskovalnega duha, ki se posveča eksperimentiranju in oblikovanju novih paradigem, hkrati sledi aktivnemu črpanju in vračanju k preteklim glasbenim slogom. Ti odmevajo bodisi v konkretnih prevzetih zvokih, bodisi v retro principu uporabe referenc estetskih form zavrženih in pozabljenih glasbenih žanrov, ki jih sodobni glasbeniki znova in znova rehabilitirajo, neredko zgolj z majhnimi posodobitvami.

Takšni postopki nenehne reciklaže niso značilni zgolj za polje popularne glasbe, temveč v skladu s postmoderno opustitvijo adornovskega hierarhičnega ločevanja glasbenega sveta na ločena simbolna sistema industrijske množične in elitne resne glasbe,

zlasti ko gre za črpanje iz različnih izročil, predstavljajo izhodišče celotnega sodobnega kulturnega ustvarjanja. Sodobna glasba se namreč v skladu z duhom časa povsem prilaga tako modelu postmoderne kulture, katere konstitutivni element estetske zavesti je svobodna razpoložljivost gradiva in suverena igra z danimi oblikami preteklosti (Bürger v Debeljak, 1989: 118), kot postmodernim kulturnim praksam v širšem, antropološkem smislu, v katerih se poslužuje identičnih postopkov kot sodobni potrošnik, ki svoj lastni izraz (in hkrati vse bolj tudi "jaz") oblikuje predvsem preko izbora s polic veleblagovnic (pa naj gre za industrijske izdelke ali religijsko-duhovne izkušnje). Za vse te je namreč značilno delovanje na podlagi poljubnega združevanja označevalcev v poljuben semantični konglomerat.

Izrazito derivativna narava ustvarjanja, ki popolnoma zaznamuje popularno glasbo od začetka devetdesetih dalje, torej ni zgolj v domeni specifičnega glasbenega razvoja, temveč je hkrati tudi odmev dediščine umetniških avantgard, predvsem pa je v sozvočju z razvojem ostalih kulturnih vsebin tako na področju medijev, (novo)medijske umetnosti, (na kar nas opozarja Manovich) in ostalih umetniških praks, kjer smo vse pogosteje priča zgolj »reprogramiranju obstoječih del« (Bourriaud, 2002: 8), kot tudi v širši kulturni realnosti, v kateri se posameznikova identiteta vse bolj oblikuje predvsem na podlagi tega, kar troši.

3.2 Sodobna glasbena praksa in avtorstvo v luči

(post)strukturalističnih pristopov R. Barthesa in M. Foucaulta

Derivativno naravo glasbenih oblik, kot so remiks, didžej miks, priredbe in samplanje, zlahka razumemo tudi kot posebno vrsto kolektivnega avtorstva. Še zlasti v elektronski glasbi, v kateri izvedbo glasbe krmili računalnik in v kateri izginja delitev vlog na pisca in izvajalca, z njo pa tudi nuja po tradicionalnih oblikah glasbene kooperacije, načela izpeljevanja novih glasbenih del iz že obstoječih predstavljajo pomembno obliko so-ustvarjanja posameznih glasbenih del. Tako se porajajo nove oz. – če sledimo toku mišljenja Chrisa Cutlerja – zgolj ponovno prebujene in prenovljene stare oblike ljudskega pojmovanja ustvarjanja, izhajajočega iz kolektivnega avtorstva. V teh glasbenik kot didžej, remikser in samplerski citatoman ustvarja neposredno s prosto apropiacijo del drugih glasbenikov ter črpanjem iz raznoterih glasbenih izročil in zvočne podobe sodobnega vsakdana (pri uporabi samplov neglasbenega izvora).

Z odkritim napajanjem z deli ostalih pa se hkrati razkriva tudi neizogibna vpetost avtorja v specifično kulturno-zgodovinsko okolje. Sodobni glasbenik ne skriva svojih vplivov in inspiracij, temveč jih izpostavlja, saj se izraža neposredno skozi njih. Takšen glasbeni "govor z glasovi drugih" pa ponovno kliče na plan ideje francoskih (post)strukturalistov Rolanda Barthesa in Michela Foucaulta, ki sta konec šestdesetih let 20. stoletja pozivala k ponovnemu premisleku kategorij avtorja in avtorstva, češ da pojmovanje ustvarjalca kot stvarnika, izoliranega posameznika in v dobro drugih trpečega genija ni (več) ustrezno.

Sodobni glasbeni postopki namreč presenetljivo neposredno utelešajo Barthesove premise iz eseja z nietzschejanskim naslovom *Smrt avtorja* (Barthes, 1995), v katerem je o avtorju-piscu zapisal: »Zdaj vemo, da tekst ni zaporedje besed, iz katerega bi izžareval en sam, teološki pomen (kot "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, 1998: 22) Barthes radikalno, celo s pozivom k smrti avtorja, zanika vizijo avtorstva, kakršna se je artikulirala v romantiki, torej tisti umetnostni smeri, ki je izoblikovala mnoga še danes privzeta izhodišča ključnih kategorij moderne in sodobne umetnosti. Zanika torej podobo umetnika-Avtorja kot osamljenega individualističnega izbranca, kot *kreatorja*, ki ustvarja umetnine *ex nihilo* oz. iz svoje najgloblje notranjosti s pomočjo dara/bremena njegove posebne senzibilnosti.

Če ta Barthesova izvajanja prenesemo iz območja besedila na področje sodobnih glasbenih paradig, temelječih na rekombinaciji in predelavi obstoječega zvočnega materiala, bi jih lahko razumeli tudi kot enostavno zavračanje oz. priklic stališč nekaterih adornijanskih kritik, ki so v široko razširjenih praksah samplanja in remiksiranja videli zgolj splošen upad "prave" glasbene kreativnosti. Vendar takšno stališče zgreši spoznanje, da je celotno, torej tudi pred-digitalno glasbeno ustvarjanje zgolj oblikovanje »tkiva citatov«, da je popolna avtonomnost le romantični privid, izhajajoč iz poudarjanja novuma kot imperativa modernega kulturnega ustvarjanja. Barthes namreč ne razvrednoti avtorja in sodobnih praks, temveč predvsem izvede epistemološki obrat, v katerem umetniško delo¹⁸

¹⁸ Barthes se v svojem eseju resda omejuje zgolj na besedilo, vendar, kot je v lastnem odgovoru poudaril že Foucault (1995), *mutatis mutandis*, ni pravega razloga, da bi razpravo o avtorstvu omejili zgolj na področje besedila.

ne izvira iz Avtorja, temveč je delo tisto, ki določa avtorja, v katerem je subjekt ujet v kontekst, zapisujoč se v tekstu.

Sodobni glasbenik ne skriva več neizbežne derivativne narave svojih del, dejstva, da lahko črpa le iz lastnega habitusa¹⁹, da torej neizbežno izhaja iz obstoječih glasbenih diskurzov, saj izenači prevzemanje glasbenih tehnik, tematik in taktik z neposredno izposajo zvočnih gradnikov. Zaradi na računalniško tehnologijo opirajočega se in tako vse bolj tehnicistično naperjenega ustvarjalnega pristopa, ki glasbo obravnava kot nevtralen sklop informacij, ki jih je potrebno le uporabiti v pravi strukturi, glasbenik manj sramežljivo zakriva svojo resnično podobo, ki bi sicer utegnila zmotiti idealizirano predstavo o Avtorju.

Toda nezmožnost zagotavljanja popolne avtonomije posameznika oz. odprava govora širšega glasbenega konteksta skozi posamezno delo Avtorja, še ne pomenita, da je avtorstvo tudi neuporabna kategorija. Še več, ta ostaja kategorija, ki jo poslušalec (bralec) pri mišljenju dela, vsaj v obliki simbolnega avtorstva oz., kot pravi Foucault, zaradi *avtorske funkcije*, nujno potrebuje. Foucault torej ne pristane na možnost popolne odprave avtorja, saj potem »ne bi slišali drugega kot glas ravnodušnosti: "Kaj pa je pomembno, kdo govori?"« (Foucault; 1995: 40) Avtor se v besedilu oz. skladbi glede na avtorsko funkcijo razlikuje od svoje manifestacije kot "resnične osebe", saj podoba avtorske funkcije nastane šele v postopku branja oz. poslušanja, torej znotraj subjekta, ki njegovo delo bere oz. posluša.

Spoznanje neizbežne ujetosti ustvarjalca v kontekst veljavnega diskurza, izročila in uporabljanega inštrumenta še ne terja tudi pokopa institucije avtorja, h kateri je pozival Barthes, saj je potrebno prepoznati iluzijo, ki izvira iz imena kot enega označevalca, ki v sebi skriva (vsaj) dva označenca – resničnega človeka oz. pisarja, proizvajalca besedila in abstraktno avtorstvo, proizvoda besedila oz. skladbe (in ne obratno) v očeh bralca oz. poslušalca. »[V]ez med lastnim imenom in poimenovanim posameznikom ter vez med avtorjevim imenom in tistim, kar poimenuje, nista izomorfni in ne delujeta na enak način.« (ibid.: 29) Prav vzpostavitev te difference, ki jo v sebi združuje *avtorska funkcija*, Foucault ne pristaja na Barthesov klic k smrti avtorja.

¹⁹ Pojem habitus je na tem mestu uporabljen bourdieuejsko.

Bourdieu je pojem habitusa opredelil kot družbeno pogojevan sistem predispozicij, ki kot določa sleherni posameznikovo prakso in percepcijo. Gre za od kulturnega okolja odvisen sklop kognitivnih struktur in načel delovanja s katerimi operira posameznik oz. družbena skupina in služijo kot osnova za oblikovanje konkretnega vedenja in vednja.

A pomenljiva je tudi Foucaultova ugotovitev, da *avtorske funkcije* ne posedujejo vsi diskurzi, temveč le natančno določene oblike izražanja, ki prav na ta način terjajo svojo posebno veljavo. To so tisti diskurzi (in glasba je nedvomno eden teh), ki niso »vsakdanji, brezбриžni govor, ki pride, lebdi in mine, govor, ki je v trenutku konzumiran in pozabljen, temveč gre za govor, ki ga je treba sprejeti na določen način in ki mora v dani kulturi, v kateri se širi in ga ta regulira, dobiti določen položaj.« (ibid.: 30)

Foucault opozarja, da je prav možnost regulacije ena ključnih potez avtorske funkcije, saj je delu pripisano ime hkrati že nosilec odgovornosti, ki omogoča izpostavljanje avtorja morebitnim (pozitivnim ali negativnim) sankcijam. Avtorska funkcija je nujen pogoj tako (samo)cenzure kot modernega statusa umetniškega dela kot lastnine. (ibid: 30-31) Sodobni glasbenik se zaveda, da je sleherno delo hkrati prispevek v biografijo abstraktnega Avtorja, ki nam služi kot sredstvo klasifikacije, in da se njegova podoba gradi na enak način kot blagovna znamka, da se njegov pomen ter (menjalna) vrednost oblikujeta v *procesu* potrošnje vseh njegovih del.

Skrivanje za psevdonimi kot sodobnimi maskami omogoči resnični osebi, da vstopi v vlogo abstraktnega avtorja, da se torej odreče svoji empirični osebi, v zameno pa pridobi moč vloge, ki jo poslušalcem zagotavlja avtorjeva biografija oz. avtorska funkcija in v kateri še gnezdi Benjaminova avratičnost, ki jo generira romantična predstava o genialnem ustvarjalcu. A sodobni glasbenik si ne nadene zgolj enega umetniškega imena, temveč izkoristi možnost lahkotnosti uporabe multiplih identitet v glasbi, v kateri se živa izvedba, z njo pa telesna pojavnost, izgublja. V njem se ne nahaja zgolj en Avtor, saj že pregled peščice diskografij elektronskih glasbenikov hitro pokaže, da je objavljanje glasbe pod različnimi umetniškimi psevdonimi prej pravilo kot izjema.

Sodobni elektronski glasbenik v skladu s postmodernim trendom razsrediščenja subjekta pogosto ustreže poslušalcu in sebi z namensko fragmentacijo lastnega subjekta in se predstavlja z različnimi psevdonimi v skladu z večimi glasbenimi projekti. Glede na ustrezen glasbeni mikro-žanr oz. različen tržni namen vklaplja in izklaplja posamezne biografije, da z žanrsko raznolikostjo lastne produkcije ne prekine predvidljivega toka razvoja ozke glasbene linije, ki se veže na njegovo posamezno identiteto. Avtorjevo ime kot avtorska funkcija je namreč praktično izenačeno s položajem blagovne znamke. To je še posebej izrazito v elitnem svetu sodobnih gramofonskih plošč, namenjenih zlasti didžejem in redkim ostalim poznavalcem, kjer v funkcijo avtorja kot nosilca specifičnega glasbenega

sloga neredko stopa kar ime založbe, torej dobesedno trgovska znamka. Le-to pa ponovno priča o novih oblikah kolektivnih ustvarjalnih praks v času na prvi pogled povsem samozadostnega posameznega računalniškega glasbenika.

4 Demokratični potencial digitalizacije in nujnost ohranjanja ekskluzivnosti

4.1 Demokratizacija glasbenega ustvarjanja

Kakor opaža Henry Jenkins (2004), redni profesor za literaturo in primerjalne medijske študije na *Massachusetts Institute of Technology*, na področju kulturne produkcije danes sočasno potekata dva antagonistična trenda. Tako sodobna tehnologija vsakdanjemu uporabniku daje vse večjo možnost, da hrani, sortira, prilagaja, spreminja in distribuira velike količine medijskih vsebin. S tem mu omogoča, da se ta iz zgolj pripadnika pasivnega občinstva prelevi v aktivni ustvarjalni delček sodobnega decentraliziranega polja kulturne ustvarjalnosti.

Vendar smo ob procesih decentralizacije in demokratizacije glasbene produkcije hkrati priča tudi oženju oligopolov znotraj celotne kulturne industrije, kar ponovno zmanjšuje decentraliziranost nadzora nad kulturno produkcijo. Poleg tega interesi sodobnega korporacijskega kapitalizma narekujejo maksimalističen pristop do prava intelektualne lastnine, kar omogoča nadaljnje poblagovljenje glasbene ustvarjalnosti. Trenutno veljavne ureditve zaščite avtorskih pravic so namreč naravnane tako, da ne ustrezajo sodobni paradigmi derivativne medijske produkcije, pri tem pa ogrožajo predvsem ustvarjalnost izven okolja velikih glasbenih multinacionalk.²⁰

Internet kot informacijsko in distribucijsko sredstvo omogoča bolj neposreden stik poslušalcev z glasbenimi založbami in glasbeniki. Njihova spletišča so se iz sprva oglaševalskih spletnih strani, namenjenih enosmernemu toku informacij, zlasti z uvajanjem forumov in blogov, ki omogočajo večstransko komunikacijo, ter nenehnim dodajanjem novih informacij in vsebin neredko spremenila v osrednje mesto za srečevanje njihovih

²⁰ Argumenti, ki izpostavljajo problematičnost sodobnega avtorskega prava, bodo podrobneje predstavljeni v drugi polovici petega poglavja pričujoče naloge.

privrženec. Glasbeni industriji tako ni omogočen le tesnejši stik z lastnimi potrošniki, temveč so glasbeniki in njihovi sodelavci pri oblikovanju svoje podobe prisiljeni v nenehno generiranje novih vsebin, negovanje stikov z lastnimi navdušenci in aktivno prilagajanje njihovim željam.

Podobno učinkuje možnost prodaje glasbe s pomočjo interneta: prodaja plošč po pošti omogoča pokritost širokega svetovnega trga, v katerem globalno razpršeni kupci lahko kupujejo glasbo neodvisno od omejenega izbora, ki ga ponujajo lokalni trgovci. Ekonomski obseg prometa z glasbo prek interneta, ki je na voljo v konvencionalnih prodajalnah z glasbo, je že manjši od prihodkov, ki ga generira zaloga glasbe, katere iskanost je premajhna, da bi opravičila stroške prodaje v nespecializiranih glasbenih trgovinah (Anderson, 2004). Rastoča neposredna prodaja glasbenih datotek preko interneta pa ima še bolj neposreden učinek na večanje vpliva poslušalcev, saj možnost kupovanja posameznih skladb odpravlja potrebo po plačevanju odvečne vsebine zlasti tistih neizrazitih skladb, ki služijo zgolj zapolnjevanju praznega prostora na ploščku. Gre torej za očiten odmik od ekonomije velikih hitov, na katero je osredotočena industrija velikih glasbenih založb, v smer vse bolj personaliziranega glasbenega izbire.

Čeprav razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologij ni izpolnil vseh vznesenih napovedi iz časov zgodnje fascinacije nad hipotetičnimi potenciali digitalne tehnologije in svetovnega medmrežja, je nesmiselno zanikati, da se možnosti posameznika z razmahom dostopnih in zmogljivih digitalnih tehnologij niso občutno povečale. Prej zgolj pasiven potrošnik zdaj namesto običajne enosmerne pasivne kulturne potrošnje lažje zavzame kreativno vlogo. Na voljo mu je tehnologija, za preoblikovanje, skladanje, objavljanje glasbe. Tudi z lastno potrošnjo vse bolj neposredno vpliva na vsebine kulturne industrije. Široka razširjenost osebnih računalnikov, ki omogočajo enostavno, ceneno, a razmeroma kakovostno in učinkovito manipulacijo zvoka, je številnim uporabnikom omogočila, da se ti ne zadovoljijo zgolj s potrošnjo glasbe. Lažje lahko prevzamejo aktivnejšo vlogo bodisi kot ljubitelji neke založbe, posamezne glasbene skupine oz. posameznega izvajalca ali kot (ljubiteljski) glasbeniki.

Svetova institucionalne in ljubiteljske glasbene ustvarjalnosti seveda ostajata ločena, toda zlasti zaradi digitalizacije in popolne virtualizacije glasbenega studia sta se v zadnjem času tesno zblížala. Internet je končno omogočil oblikovanje medija, v katerem je mogoča

večsmerna komunikacija mnogih z mnogimi, o kateri se je že leta 1932 navduševal sloviti dramatik Bertold Brecht, ko je klical k nadaljnjemu razvoju radia iz »sredstva distribucije v sredstvo komunikacije« (Brecht, 1994).

Nove glasbene založbe tako nič več ne nastajajo (in propadajo) zgolj v *offline* prostoru, temveč tudi na medmrežju. Te spletne založbe v sodobni elektronski glasbi postajajo vse pomembnejši prostor glasbenega objavljanja, ki v stremljenju po inovativnosti dopušča večjo svobodo eksperimentiranja, saj je zaradi cenenosti takšno objavljanje glasbe osvobojeno tržnega pritiska po množični vsečnosti. Spletni prostor, preplavljen²¹ s sadovi glasbe z domačih računalnikov, se tako danes kaže kot učinkovito glasbeno distribucijsko sredstvo, ki postaja tudi vse pomembnejša alternativa uveljavljenemu distribucijsko-produkcijskemu sistemu glasbenih založb. Predvsem največje založbe so se zapoznalo, šele v zadnjih nekaj letih, začele prilagajati novemu statusu osebnega računalnika (in nanj vezanih naprav) kot osrednjega sistema celotne medijske, s tem pa tudi glasbene potrošnje.

Nekoliko ekonomistično bi lahko dejali, da so se vstopni stroški za zagon glasbenega ustvarjanja drastično znižali, saj se lahko domači osebni računalnik razmeroma preprosto in ceneno uporabi tudi kot virtualni glasbeni studio, z možnostjo ustvarjanja po načelu »izbire iz menija«. To pa uporabniku omogoča tudi relativno hitro dostopno razmeroma kompleksno glasbeno skladanje brez večjega vlaganja v osvojitev posebnih predhodnih glasbenih znanj, saj zadostuje predvsem splošna računalniška pismenost.

Poklicni glasbenik in zgolj ljubiteljski glasbenik se namreč zaradi virtualizacije glasbenega studia neredko ne razlikujeta več v uporabi različne tehnologije, temveč predvsem pri spretnosti uporabe široko dostopne tehnologije, ki pa zaradi učinkovitega računalniškega vodenja ustvarjalnega postopka postaja vse manj odločilen. Tako je na sledi razvoja popularne glasbe, ki je v primerjavi z obdobjem klasične glasbe omilila zlasti kriterij zahtevanega glasbenega znanja, ki se v smislu zmožnosti igranja na določen inštrument kaže tudi kot nižanje praga posebnega tehničnega znanja za upravljanje z glasbenim orodjem, prepričljivost računalniško simuliranih inštrumentov močno skrhalo tudi ločnico dostopnosti do ustrezne glasbene tehnologije. Skratka, ekskluzivnost

²¹ Na diskusijsko-novičarski spletni listi *net_label_releases* <http://launch.groups.yahoo.com/group/-/net_label_releases/>, preko katere skladatelji oz. založbe zainteresirane uporabnike obveščajo o novih spletnih izdajah, je bilo v letu 2005 objavljenih prek 900 informacij o novih spletnih izdajah glasbenih albumov, didžej miksev ali posameznih skladb. Toda gre zgolj za manjši del v spletu objavljene glasbe. Spletna stran *archive.org* gosti preko 33.000 glasbenih del na voljo za prosto nalaganje na lastne računalnike. Gre torej za množičen pojav, o katerega skupni velikosti pa žal nisem uspel najti ocen, ki bi jim zaupal.

glasbenikovega statusa je po tehnični plati otopela tako z vidika obvladovanja posebnih veščin kot z vidika dostopa do posebne glasbene opreme kot materialnega predpogoja "prave" glasbene ustvarjalnosti. Povedano še bolj grobo: če osebni računalnik vsem nudi dostop do bogatega virtualnega elektronskega studia, ki igra sam in nudi izdatno pomoč pri komponiranju glasbe, neizbežno pride do razvrednotenja tako enostavno ustvarjene glasbe.

Možnost takšne instant ustvarjalnosti s pomočjo računalnika vodi v banalizacijo estetskih rešitev, ki zaradi enostavnosti njihove uresničitve hitro postanejo okostenele konvencije. Izginjajo poslednji ostanki avratičnosti, izvirajoči iz statusa Avtorja-genija-zvezdnika kot nosilca posebnih glasbenih spretnosti, v katerega posameznik lahko projicira lastne želje. Digitalizacija je omogočila uresničitvev in zaostritev prav tistih demokratičnih in emancipatornih potencialov, ki jih je Benjamin prepoznal že v možnostih tehnične reprodukcije umetnine; spremenilo se je pojmovanje glasbene ustvarjalnosti in uveljavilo se je načelo montažnega modularnega ustvarjanja. S tem postajajo glasbenikovi postopki vse bolj transparentni, zaradi česar se izgublja distanca do glasbenega dela in ustvarjalnega postopka, kar vodi v razkroj v kultu zvezdnitva gnezdečih prežitkov avratičnosti. Vir njihove magične presežnosti je namreč prav skrivnostnost, zavoljo katere imaginacija poslušalcev potrebuje le malo spodbude za vztrajanje v kulturni funkciji in idealiziranju avtorja in umetnine.

4.2 Ohranjanje ekskluzivnosti

Toda sočasno z udejanjanjem Benjaminovih optimističnih obetov demokratizacije kulturnega ustvarjanja (zlasti v smislu razširitve ceznusa) se uresničujejo tudi Adornovi strahovi vdora instrumentalnega uma v polje glasbenega ustvarjanja. S tehnično racionalizacijo glasbenega udejstvovanja se je le-to tudi zbanaliziralo. Glasba, ki jo ob pomoči računalnika lahko proizvede skoraj vsakdo, namreč neizbežno postane le prazno tehnično dejstvo, zgolj postopek, ki sam na sebi ne more delovati ne v polju umetnosti niti v polju popularne kulture. Glasbeni izdelek je »v času tehnične reprodukcije« zaradi preprostosti mehanskega kloniranja posameznega umetniškega dela izgubil pretežen del skrivnostne presežnosti lastne avre. Z močnim računalniškim vodenjem ustvarjalnega postopka, ki laiku omogoča enostavno izdelovanje kakovostno zveneče glasbe, pa je ta

prikrajšan še za obsežen del tiste preostale moči, ki jo je glasba črpala iz kulta ustvarjalca/glasbenika. Dostopnost glasbenega udejstvovanja, ki jo omogoča ustvarjanje s pomočjo umetne inteligence »izbire iz menija« erodira predstavo o glasbenem delu kot manifestaciji avtorjevih nereduktibilnih kvalit. Računalniško vodeno glasbeno ustvarjanje preprečuje, da bi tako narejena glasba lahko prerasla v nosilca presežne vrednosti. Zato ta vse težje služi bodisi kot podlaga za formiranje trajnih oblik iskanja umetniških in čutnih presežkov bodisi kot nosilec posebnih pomenov, okoli katerih bi se lahko oblikovale skupne (sub)kulturne identitete.

Ne gre zgolj za vprašanje omejene inovativnosti, temveč predvsem za avtomatično izpraznjenost serijskega zvoka. Glasba namreč svojo vrednost črpa predvsem iz svoje prikrite govorice ekskluzivnosti, saj kljub demokratizaciji, ki jo nudijo napredna digitalna glasbena orodja, zaradi premika kriterijev okusa ne more priti do uresničitve nadejanj Walterja Benjamina in umetniških avantgard z začetka 20. stoletja. Ta iz-rednost, posebnost je namreč ena temeljnih valut vsakršnega modernega kulturnega oz. umetniškega udejstvovanja in se poraja na sleherni ravni konstrukcije pomena: tako na ravni izjemnega statusa samega polja negativne avtonomije umetnosti (v smislu njenega samoreferenčnega horizonta vrednotenja, iz-vzetega iz vsakdanje instrumentalne in etične misli) kot na ravni označevalca (sub)kulturnih identitet (temelječih na osnovi difference, ki izključuje "ostale") ali preko imperativa inovativnosti (ki to ni, če je nova rešitev očitna oz. vsem jasna).

Zato bi radikalna demokratizacija glasbo v najboljšem primeru zvedla zgolj na estetsko skladnost zvoka, na brezpomenski zvočni dizajn brez prave veljave. Do tega ne pride, ker se splošni glasbeni okus v skladu s presojo po načelu iz-vrstnosti samodejno prilagodi tistim oblikam, ki v sebi še vsebujejo elemente posebnosti, ki izvirajo iz redkosti kot osnovnega predpogoja za izjemnost oz. ekskluzivnost. Če kot privzeto vzamemo antiesencialistično razumevanje družbene pogojenosti glasbenega okusa, lahko določene splošne estetske preference v sodobni glasbi delno razložimo prav na podlagi njihove inherentne govorice redkosti, ki vselej onemogočajo uresničitev radikalne glasbene demokratizacije.

Elektronski glasbenik-umetnik, po tem ko so se izničile možnosti ločevanja umetniškega ustvarjanja od profane/trivialne/možične ljubiteljske ustvarjalnosti s pomočjo ekskluzivnega dostopa do elektronske glasbene opreme (kot npr. v času ozkega elitizma izjemno dragih naprav po naročilu, dostopnim samo velikim radijskim studiem nacionalnih

RTV servisov ali ameriškim univerzam v petdesetih in šestdesetih letih 20. stoletja), ohranja nujen razkorak med ljubiteljem in umetnikom predvsem z zavarovanjem vstopa v prostor umetniškega izražanja s pogojem obvladovanja naprednejših računalniških veščin – t.j. sposobnostjo računalniškega programiranja.

Sodobni zvočni umetniki pogosto skušajo ubežati tipiziranemu zvoku široko razširjenih programov s kodiranjem lastnih softverskih inštrumentov oz. modulov, s pomočjo katerih glasbenik-umetnik skonstruira skladbo ali zvočni dogodek. Tako prihaja do spajanja vlog hekerja²² in glasbenika, saj se elektronska glasba vse bolj seli na področje softverske umetnosti, v kateri se umetnik-heker skuša distancirati in polemizirati s profanostjo instant ustvarjalnosti. Predvsem pa se ta skuša ogradi od nereflektiranega hegemonškega diskurza inherentne logike uveljavljene programske opreme, ki vodijo posameznikov ustvarjalni proces in ponujajo uveljavljen nabor operacij na način, da se zdijo ponujene rešitve kot povsem intuitivne, predvsem pa kot edine naravne in funkcionalne.

Na tem mestu najverjetneje ni odveč opozoriti na skladnost teh zaznav z Adornovimi, ki je glasbi kot izdelku kulturne industrije očital standardizacijo in izmenljivost njenih delov, psevdoindividualizacijo, ki zakriva temeljno enakost različnih skladb in avtorjev, pa tudi (včasih bolj, drugič manj eksplicitno) podrejenosti načelom trga, katerega posledica je fetišizacija posameznih izdelkov kulturne industrije.

V sledenju tem adornovskim argumentom se softverski glasbenik-umetnik distancira od nereflektiranega prevzemanja implikacij uporabe studijskega softvera, hkrati pa stopa tudi stran od trenda, ki moč računalniške opreme izkorišča za radikalno lajšanje izdelave zvočnega ali kateregakoli drugega medijskega izdelka. S tem se nekateri sodobni elektronski glasbeniki oddaljujejo od tistega, v čemer je sodobno »ustvarjalnost kot izbiro iz menija« mogoče primerjati z *ready made* umetnostjo Marcela Duchampa, ki je z radikalizacijo apropiacije "najdenih del" iz kreativnega procesa hkrati odstranil tudi nujo po posebni (ročni) spretnosti umetnika. Prav redka ekspertna spretnost, npr. obvladovanje

²² Oznaka *heker* tu ni uporabljena v smislu negativne konotacije, kakršna mu je ta pripadla po zaslugi površnega medijskega diskurza. Nasprotno, izraz je mišljen docela pozitivno, torej ne kot nekdo, ki neupravičeno vdira v računalniške sisteme, jih izkorišča in ruši, kakor površno uporablja izraz kulturna industrija, ali kot zasmehovanje neveščega programerja, temveč *heker* kot tisti, ki je več v rokovanju z računalniško opremo, izdeluje in modificira programsko oz. strojno opremo. Hkrati pa se približujem tudi uporabi pojma v širšem smislu – torej *heker* kot spretni ekspert s katerega koli področja, zlasti tistega, ki terja tehnično misel.

programiranja v enem od t.i. *dataflow* programov (npr. Max/MSP ali Pure Data), pa predstavlja tudi pomemben pogoj, ki v veliki meri zagotavlja tudi legitimnost delovanja v ekskluzivni vlogi elektronskega zvočnega umetnika.

Kljub želji po preseganju kvazi svobodne izbire, ki jo vsiljujejo uveljavljeni programski paketi, pa takšno glasbeno ustvarjanje ne more v celoti negirati principa ustvarjanja »kot izbire iz menija«. Tudi napredno programiranje zvoka še vedno temelji na logiki selekcije in uporabe vnaprej pripravljenih elementov. Zaradi obsežnosti dela (nenazadnje še tako spreten koder-glasbenik ne more izdelati celotnega glasbenega programa, ne da bi se zanašal na uporabo že obstoječe prosto dostopne kode) se glasbenik-heker mora zatekati k naboru elementov, ki jih v skladu z načeli »visoko tehnološke ekonomije obdarovanja« (Barbrook, 1997) nudi skupnost, ki deluje po načelih gibanja za odprto kodo oz. vsebino. Poleg tega kot enega pomembnih načinov oblikovanja zvoka uporablja postopke granularne sinteze,²³ s čimer še vedno ostaja v polju ustvarjalnosti, ki nujno potrebuje predhodno obstoječ zvočni odlomek – neizogibno izbran iz menija.

Tudi v popularni elektronski glasbi prihaja do podobne spontane reakcije na možnost radikalne demokratizacije priznavanja glasbenih kompetenc. Čeprav je glavni očitak popularni glasbi z vidika "resne" oz. umetniške glasbe prav to, da ta ne sledi imperativu inovativnosti in dopušča ustvarjanje kljub nezadovoljivemu glasbenemu znanju, bi bilo zmotno zaključiti, da popularno glasbo obvladujejo zgolj kriteriji prijetne všečnosti in splošne dopadljivosti. Izvzemanje načela ekskluzivnosti bi namreč pomenilo odrekanje čislanja inovativnosti in nemoč glasbe, da bi delovala kot označevalec posebne (sub)kulturne identitete.

V elektronski glasbi, v sklopu katere "zdravorazumska" kritika vztraja na preferiranju bolj prestižnega zvoka analognih sintetizatorjev in drugih analognih glasbenih naprav, tako prihaja do vztrajanja na zvišanem vstopnem pragu. Čeprav je rezkost kakovostnih digitalnih naprav danes praktično odpravljena, analogni sintetizatorji in njihov zvok še vedno posedujejo konotacijo večvrednega. Med najbolj čislanimi so neredko prav

²³ Granularna oz. zrnata sinteza zvoka navadno deluje na podlagi poljubno izbranih sampljev, ki jih računalnik razdeli v drobne zvočne enote, zrnca, ki jih računalnik v skladu z različnimi algoritmi vklaplja in izklaplja ter manipulira njihovo trajanje, stiskanje in raztezanje mikro-zvokov, gostoto granul, vzpon in razkroj zvoka ipd. Na ta način glasbenik navadno ne dobi posameznih tonov ali prepoznavnih ritmičnih vzorcev, temveč zvočne pokrajine (ang. *soundscape*) oz. zvočne oblake.

najstarejši in zato tudi najredkejši sintetizatorji. Ti so svojo današnjo vrednost pridobili šele s pravim časovnim odmikom. Šele s pomočjo nostalgичnega pogleda na "dobre stare čase" kot mitični čas "avtentične" glasbeno-tehnološke inovacije, v kateri je bil zvok analogne tehnologije nesporno kakovostnejši od prvih digitalnih poskusov, se je njihova glasbena in tehnološka rudimentarnost (npr. monofonost) lahko spremenila v nosilko žlahtne patine.

Ta prednostna pozicija danes težko dosegljive opreme, katere kulturni status izvira iz zgodovinsko-kulturno pogojenega okusa, pa v skladu z Matejevim učinkom²⁴ večja prednost že uveljavljenim elektronskim glasbenikom, katerih zvezdniška avra se oplaja s posedovanjem retro glasbene opreme (in obratno).

Podobnih primerov oblikovanja kriterijev vrednotenja (popularne) glasbe, ki učinkujejo (oz. si domišljajo, da učinkujejo) kot preprečevalci zatona v sivino neinovativne mediokritete, bo vedno dovolj. Razumljivo je, da bo glasbena kritika vedno imela dovolj veliko zalogo argumentov za pritoževanje nad kakovostjo glasbenega nabora z vrhov glasbenih lestvic, s katerimi bo hkrati utemeljevala tudi žlahtno posebnost izbora po lastnem okusu. Preplavljenost interneta z glasbenimi izdelki iz domačih spalnic, posledica dostopnosti in enostavnosti glasbenega ustvarjanja ter enostavnosti spletnega objavljanja, se zato nikoli ne bo prevesila v popolno demokratizacijo glasbenega sveta, ki bi lahko resno ogrozila ločnico med poklicnimi in ljubiteljskimi ustvarjalci.

Kvečjemu je mogoče sodobnemu razvoju, ki je z avtorjo digitalizacije močno razširil možnosti ustvarjanja elektronske glasbe, pripisati izgubo konotacije ekskluzivnosti, ki jo je ta nosila kot opozicija uveljavljenim kitarskim žanrom. Z demokratizacijo so elektronski žanri neizbežno izgubili svojo vlogo kot poroka avantgardne opozicije kitarski glasbi, zato verjetno ni presenetljiv povratek številnih vidnih elektronskih glasbenikov, založb in poslušalcev k uporabi glasbil, značilnih za pred-elektronske žanre. Teh namreč ni mogoče igrati v zgolj z neprivlačnim klikanjem po zaslonu prenosnega računalnika kakor

²⁴ Izraz *Matejev učinek* je v družboslovne discipline vpeljal Robert K. Merton, da je z njim označil problem kumulativne prednosti v znanosti. Ta nastane zaradi pripisovanja znanstvenega ugleda na podlagi preteklih raziskovalnih dosežkov, podeljevanje prihodnjih pozitivnih sankcij kakršne so nagrade in uspešno zbiranje raziskovalnih sredstev, pa na podlagi (današnjega) ugleda. Tudi v polju glasbe gre za podobno kombinacijo medsebojnega oplajanja uspeha, temelječega na preteklem delu in zagotavljanja sredstev za uspešno prihodnje delovanje na podlagi doseženega uspeha.

Učinek je dobil ime po verzih iz Evangelija po sv. Mateju XIII: 12 in XXV: 29 (»Kajti kdor ima, mu bode dano, in preobilo bo imel, kdor pa nima, se mu vzame tudi to kar ima« oz. »Kajti vsakemu, kdor ima, se bo dalo, in preobilo bo imel; onemu pa, ki nima, se vzame tudi to, kar ima«). Iztrgana iz konteksta sta začela označevati resignirano prepričanje, v katerem bogati bogatijo, reveži pa postajajo le še revnejši.

elektronsko glasbo, ki omogoča in terja vnaprejšnje programiranje, poleg tega pa omogočajo povratek k bolj živahnemu živemu nastopu.

5 Distribucija glasbe in odprte vsebine

5.1 Internet kot novo distribucijsko sredstvo

Osebni računalnik, ki je prevzel glavno vlogo v glasbenem produkcijskem procesu, predvsem po zaslugi interneta sočasno postaja tudi osrednje mesto medijske potrošnje. Kot ugotavlja Luka Prinčič, ljubljanski elektronski glasbenik, računalniški umetnik, didžej in aktivist, »laptop glasbenik« uporablja svoj prenosni računalnik kot edino orodje v vseh fazah ustvarjalnega procesa: ne le pri raziskovanju, kompoziciji, inovaciji, performansu, temveč, vključen v digitalna omrežja, tudi pri vzpostavljanju distribucije lastne glasbe (Prinčič, 2003: 40-41). Zato sedaj pozornost od novega razmerja med pasivnim potrošnikom in aktivnim ustvarjalcem na ravni ustvarjanja konkretnih del preusmerjam k implikacijam interneta kot distribucijskega sredstva. Toda še preden se lotim obravnave interneta kot sredstva proste izmenjave glasbe, bom nekaj prostora namenili orisu nekaterih kulturno-zgodovinskih okoliščin, v katerih je nastajal zgodnji internet, saj te tudi v času njegove prevladujoče komercializacije še vedno otežujejo nadzor nad načini njegove uporabe, s tem pa tudi oblike proste izmenjave glasbenih datotek.

5.1.1 Rojstvo interneta iz duha znanosti

Ko je govor o nastanku zgodnjega interneta in posledičnega izpeljevanja njegovih značilnosti, se pogosto omenja, da je njegovemu nastanku botroval predvsem razvoj informacijske tehnologije za namene ameriške vojske. A, kot opozarja tudi Manuel Castells, eden najvidnejših zgodnjih sociologov interneta, to le delno drži, saj je značaj interneta zaznamovala predvsem nenavadna kombinacija "velike" znanosti, vojaškega raziskovanja in libertarne univerzitetne kulture (Castells, 2001: 17).

Glavni prekursor današnjega interneta,²⁵ omrežje ARPANET, je nastalo s pomočjo finančne podpore vojaškega proračuna vlade ZDA v meritokratskem kulturnem okolju nekaterih pomembnejših ameriških univerz in raziskovalnih centrov. »Bila je to preveč drzna tehnologija, predrag projekt in preveč tvegana pobuda, da bi njegov razvoj prevzele prvotno k dobičku usmerjene združbe« (Castells, 2001: 22). Ključno pri tem je, da se je sama narava bodočega interneta oblikovala in izboljševala v neposrednem procesu uporabe nastajajočega omrežja znotraj akademskega okolja, raziskovalnih potreb in v skladu z znanstvenimi načeli delovanja

Arhitekti nastajajočega super-omrežja so bili predvsem podiplomski študentje in zaposleni v znanstvenih središčih v ZDA in Evropi. Njihovo delovanje je zaznamoval duh mertonovskega "znanstvenega etosa",²⁶ ki zapoveduje prosto deljenje dostopa do informacij, spoznanj in dosežkov raziskovalnega dela znotraj znanstvene skupnosti. Raziskovalna skupnost je v razvoju nastajajočega globalnega omrežja prepoznala orodje, ki ji omogoča dostop do informacij, neposredno komunikacijo s strokovnjaki s sorodnim interesom izven lastnih ustanov ter dostop do redkih tehnoloških resursov, kot je procesorska moč redkih super-računalnikov in novih softverskih rešitev. Vpetost v znanstveno okolje je zagotovila, da je pri razvoju interneta obveljal imperativ odprtosti novo uvedenih aplikacij, ki so dopuščale njihovo nenehno izboljševanje s strani vseh uporabnikov, ter nediskriminatornost tehnoloških standardov in postopkov, ki so bili zasnovani tako, da namenoma niso omejevali vnaprej nepredvidenih načinov uporabe.

Tako je nastalo omrežje z: (1) decentralizirano, odprto in razpršeno arhitekturo, večsmerno v svoji interaktivnosti; (2) vsi komunikacijski protokoli omrežja in njihove implementacije so odprte, deljive in omogočajo nadaljnje modifikacije; (3) upravljanje z omrežjem je zasnovano v skladu z načeli in značilnostmi odprtosti in kooperacije omrežja

²⁵ Navadno se kot predhodnika sodobnega interneta omenja predvsem ameriški ARPANET, a je pri tem nujno omeniti, da to ni bilo edino veliko omrežje, iz katerega je kasneje nastal internet kot na TCP/IP protokolu temelječe omrežje vseh omrežij. Vanj so se namreč združila še mnoga druga velika računalniška omrežja, osnovana na drugih protokolih in z lastnimi hrbtenicami (ang. *backbone*), kot so Usenet, Bitnet in številna omrežja, ki so temeljila na X.25 protokolu, kot so Telenet, Compuserve, Tymnet idr.

²⁶ Castells se sicer eksplicitno ne sklicuje na "znanstveni etos", kot ga je opredelil Robert K. Merton, vendar sta njuni (idealizirani) predstavi o duhu znanstvenega delovanja oz. raziskovalni kulturi združljivi. R. K. Merton je prepoznal štiri ključne elemente "etosa znanosti": univerzalnost (vrednotenje rezultatov zgolj na podlagi internih znanstvenih meril), nepristranost (motiv raziskovanja je predvsem napredek univerzalnega znanstvenega védenja, ne pa drugi osebni vzgibi), sistematični skepticizem (nenehna možnost ponovnega kritičnega pretresanja in nadzora novih in starih znanstvenih idej, predstav in dejstev) in, v primeru razlikovanja s tržnim lastniškim sistemom, najznačilnejša diferenca, komunalnost (dognanja in rezultati znanstvenega razvoja niso last posameznika, temveč javnosti), ki zapoveduje predvsem prosto deljenje idej in rešitev tako znotraj skupnosti kot v širši družbi. (Merton, 1996a)

(Castells, 2001: 28-29). Šlo je torej za eksplicitno odrekanje temu, da bi posamezno tehnološko rešitev postavili v dogmatski položaj, ki bi preprečeval njeno izboljšanje ali prosto prirojavanje v skladu z lastnimi potrebami.

Te lastnosti zgodnjega medmrežja, kot živ odtis načel delovanja mednarodne raziskovalne skupnosti, tudi v sodobnem internetu onemogočajo nadzor nad načini rabe omrežja in otežujejo njegovo pravno regulacijo. Navkljub premikom k informacijski družbi kot digitalnemu panoptikumu za posamičnimi zasloni izoliranih posameznikov in erozije uporabnikove zasebnosti (cf. Kovačič, 2005 in 2003: 26-60, Boyle, 1997, Kitchin, 1998: 116-119), ima tehnologija zgodnjega interneta, vrh katerega je zgrajeno sodobno komercializirano omrežje, inherentne lastnosti, ki onemogočajo nadzor nad njegovo rabo in cenzuro. Te je ameriški profesor prava in navdušenec nad libertarno naravo novega medija, James Boyle (1997), označil kar kot »sveto Trojico interneta«. Tvorijo jo (1) tehnologija medija, (2) geografska razpršenost njenih uporabnikov in (3) narava vsebine medmrežja.

Tehnološko ozadje (ad 1), ki preprečuje vzpostavitev cenzure, je posledica nehierarhičnosti in decentraliziranosti omrežja v smislu odsotnosti osrednje točke toka informacij. Regulator ali cenzor tako ne more zaustaviti toka ali dostopa do informacij, saj izločitev ene same točke ali celo večjega območja iz medmrežja še ne onemogoči tudi dostopa uporabnikom do želenih informacij. Oziroma, kot naj bi rekel John Gilmore: »Internet interpretira cenzuro kot poškodbo in tok informacij preusmeri okoli nje.«²⁷

Geografska razpršenost (ad 2) uporabnikov in dostopnost do informacij v kiberprostoru načeloma med seboj nista povezani. Ni pomembno, kje v geografskem prostoru se nahaja strežnik, saj informacijskega pretoka ne ovirajo meje držav, temveč zgolj meje na posameznih strežnikih, s katerimi ne upravljajo vlade, temveč upravitelji zasebnih sistemov. Zato lahko lokalne zakonodaje zaradi geografske razpršenosti in decentraliziranosti zgolj z omejenim uspehom regulirajo vsebine,²⁸ ne da bi pri tem zapadle

²⁷ Sam pravi, da se te, sicer med internetnimi navdušenci ene najbolj citiranih izjav ne spomni, a ker jo vsi pripisujejo njemu, to dela tudi sam. John Gilmore, znan karizmatičen hekerski guru, je sicer so-ustanovitelj ameriške organizacije Electronic Frontier Foundation (EFF), ameriške neprofitne organizacije, zagovornice libertarnih načel in svobode govora v povezavi z digitalnimi tehnologijami. Za seboj ima tudi nadvse uspešno podjetniško kariero, ki mu je omogočila, da se je, z namenom posvečanja drugim dejavnostim, predčasno upokojil kot bogat poslovnež.

²⁸ Ena boljših ilustracij te premise je razplet afere Udba.net, v kateri je inšpektor za varstvo osebnih podatkov 17. aprila 2003 vsem slovenskim ponudnikom dostopa do interneta izdal odločbo o prepovedi posredovanja dostopa njihovim uporabnikom do v New Yorku registrirane spletne strani na naslovu <http://www.udba.net>, ki

tudi v drago totalitaristično prakso regulacije izražanja, posegov v zasebnost in zbiranja parcialnih informacij v dosjeje.

Slehera vsebina (ad 3), ki je dostopna preko digitalnega omrežja, je namreč najprej (na najnižji ravni) informacija, šele nato pa dokument, računalniški program, video ali glasbeni zapis. Kot je v, zlasti med aktivisti za ohranjanje internetnih svoboščin, zelo znanem eseju *The Economy of Ideas* (1994) zapisal John Perry Barlow:²⁹ takoj ko je informacija izrečena oz. objavljena v omrežju, ne pripada zgolj avtorju, temveč postane last vseh (z dostopom). Kot digitalen niz podatkov njen obstoj ni pogojen z obstojem specifičnega fizičnega nosilca, na »steklenico« (Barlow), temveč jo je mogoče kot idejo povsem enostavno ter zanemarljivo poceni in brez izgube kakovosti neskončno razmnoževati. To v omrežju, namenjenem učinkovitemu pretoku in širjenju informacij, onemogoča nadzor nad njimi.

Takšne presoje o lastnostih interneta kot popolnoma liberalnega medija so resda delno pod vplivom akutne idealizacije obljub čudovitega novega medija, saj zanemarjajo resnično družbeno stanje, v katerem je internet v resnici medij svobode (če sploh to je) zgolj za omejeno peščico razmeroma večjih uporabnikov. Vse ostale omejuje serija t.i. *digitalnih ločnic* (ang. *digital divide*), od različnih stopenj funkcionalnega znanja do finančnih in drugih ovir, hitrost dostopa in neprimerna računalniška oprema. Vendar tudi takšni pogledi skozi »rožnate zaslone« (Kitchin v Oblak, 2000: 1054) opisujejo pomembna (tudi ideološka) načela, ki so omogočila internetno revolucijo in še danes sicer veljajo, a vse bolj le načeloma in vse manj tudi *de facto*.³⁰

je vodila do streznika s fizično lokacijo v tajskem Bangkoku. Toda odločba je bila že 28. aprila 2003 zaradi nezmožnosti zagotavljanja popolne blokade umaknjena, saj je onemogočanje neposrednega dostopa sprva zaustavilo le manj večše uporabnike, po objavi enostavnih navodil, kako preslepiti zaporo, v številnih medijih in spletiščih pa je postala praktično brezpredmetna.

²⁹ J.P. Barlow je eden od ustanoviteljev EFF, zagrizen libertarec in računalniški navdušenec, sicer znan tudi kot tekstopisec kulturnih *Graetful Dead*, znanih tudi po spodbujanju izmenjevanja posnetkov njihovih kocertov med njihovimi privrženci - t.i. *Deadheads*. Odmevna je bila tudi njegova »Deklaracija o neodvisnosti interneta« (*A Declaratiom of the Independence of Cyberspace*, 1998).

³⁰ Dober primer tega, da internet ni nujno medij svobode govora, so razmeroma učinkoviti sistemi nadzora nad vsebinami, do katerih lahko dostopajo prebivalci nekaterih držav, kot so Kitajska, Singapur, Kuba, Saudska Arabija, Združeni arabski emirati, Burma, Tunizija, Iran, Jemen in Bahrain, v katerih uporabnikom preprečujejo dostop do določenih strani in prostega objavljanja na spletu. Najučinkovitejši in najtemeljitejši cenzor je Kitajska, ki v filtrirni sistem tudi veliko vlaga in blokira predvsem (potencialno) politično sporne strani, številne muslimanske države pa filtrirajo predvsem vsebine, vezane na "neprimerno" spolnost. (Podrobneje o tem na straneh kanadsko-ameriško-angleškega med-univerzitetnega projekta OpenNet Initiative (<http://www.opennetinitiative.net/>), ki objavlja podrobne študije po posameznih kritičnih državah.) Kljub vsemu še vedno obstajajo načini, s katerimi je mogoče prelistati tudi vse bolj napredne vladne filtre in si tako priboriti vsaj del pravice do odklonilnega javnega izražanja preko blogov in drugih vrst osebnih strani.

Kot poudarja profesor prava in ustanovitelj projekta *Creative Commons*, Lawrence Lessig (2001: 26-48), je ključ uspeha interneta v tem, da samo omrežje ni "inteligentno", temveč slepo, saj ne loči med različnimi vrstami podatkov, ki se po njem pretakajo, in se zato do njih ne more obnašati diskriminatorno. Njegova "pamet" (tako v smislu zbiranja podatkov kot sposobnosti njihovega razumevanja in upravljanja) je skoncentrirana na robovih oz. na strežnikih kot končnih ciljih, ne pa v samem vozlišču omrežij. Mrežni sistem zgolj usmerja fragmentirane skupke podatkov na želeni naslov brez zmožnosti prepoznavanja vsebine. To omogoča fleksibilnost rabe samega omrežja (npr. za elektronsko pošto, www, ftp strežnike, IP telefonijo, p2p omrežja itd.), saj bi močna informiranost same mreže pomenila tudi njeno ozko specializiranost in nezmožnost njene nadgradnje.³¹

Opisane inherentne lastnosti zgodnjega interneta so v prehodu k stanju zrelega medija začele počasi plahneti. Te premike narekujejo zlasti učinki komercializacije omrežja, saj veliki ponudniki vsebin in storitev zaradi ščitenja gospodarskih interesov zahtevajo vse večjo zaprtost lastnih (lastniških) standardov. Vendar tako poleg njihove zlorabe preprečujejo temveč tudi vsako nepredvideno ("slabo" ali "dobro") rabo oz. spontano inovacijo lastne tehnologije.

Hkrati zahteve po vse večji kontroli nad vsebinami in tehnologijo spodbujajo tudi oblikovanje vse bolj restriktivne pravne regulacije. Internet je namreč v dobrem desetletju prešel iz sprva zakonsko povsem nereguliranega medija v medij, pri katerem pravna regulacija z namenom vzpostavljanja družbene kontrole postopoma načenja tudi tehnično odprtost kot zagotovilo svobodnega pretoka informacij.

5.1.2 Izmenjava glasbe preko p2p omrežij

Odločilno vlogo pri oblikovanju prostega pretoka glasbe preko interneta je imela uveljavitev formata mp3 kot *de facto* standarda računalniške oblike zvočnega zapisa in učinkovito

Nekaj teh postopkov je zbranih v publikaciji Reporterjev brez meja, »Priročnik za blogerje in kiber disidente« (Villeneuve, 2005).

³¹ Gre za učinek dobro znan ljubiteljem lego kock. Sprva zgolj univerzalnim gradnikom so izdelovalci začeli dodajati vse več vse bolj specializiranih delov, tako da so danes ti povsem prevladali. Tako je bilo sprva iz kock mogoče graditi "vse", danes pa je ozko specializirane module, kakršen je že izdelan pes, mogoče uporabiti le še na tovarniško natančno določen način oz. za "nič" drugega.

izkoriščanje zgoraj opisanih tehnoloških temeljev interneta, ki onemogočajo nadzor nad rabo omrežja, za namene proste izmenjave datotek s pomočjo p2p omrežij.

Mp3 oblika zapisa je omogočila, da se s pomočjo zgoščevalnih algoritmov izrazito zmanjša velikost datoteke brez večje redukcije kakovosti zvoka, kar je zmanjšalo tako rabo pomnilniškega prostora kot – kar je še pomembneje – omogočilo hitrejši pretok posameznih skladb preko medmrežja.

P2p omrežja za izmenjavo datotek so se razširila predvsem kot učinkovito sredstvo za brezplačno distribucijo glasbe (v zadnjem času, s porastom širokopasovnega dostopa, pa tudi filmskih datotek, programskih paketov in celo internetne telefonije (npr. Skype)). Ker izkoriščajo decentraliziranost interneta in, ko gre za vprašanje načina izrabe, njegov nediskriminatorni značaj, je njihovo delovanje izjemno težko omejiti. V p2p mrežah namenoma ni osrednjih vozlišč oz. strežnikov ali pa je njihova centraliziranost močno omejena. Njihova ključna funkcija, prenos podatkov, je v nasprotju s prevladujočo uporabo osrednjih strežnikov porazdeljena med v omrežje na nehierarhičen *ad hoc* način priključene uporabnike. Zato je razširjanje vsebine posredovane v takšno mrežo, zlasti če zanjo med uporabniki obstaja interes, v primerjavi s sistemom osrednjih strežnikom, ki ga oblast vedno lahko izklopi, toliko težje omejiti.

Delovanje p2p omrežij se zanaša na dobesedno v tehnologijo vgrajen *quid pro quo* odnos med naključnimi anonimnimi uporabniki mreže, v kateri datoteka, denimo skladba, ki jo uporabnik pridobi preko njih, hkrati postane tudi vir za prenos k preostalim uporabnikom omrežja. Večja uporaba p2p mreže tako le poveča, ne pa zmanjša, njeno moč, kot se to dogodi v primeru (pre)obremenitve posameznega strežnika.

Vendar, kot v knjigi *Code* opozarja Lawrence Lessig (1999), odprtost interneta, na katero se zanašajo p2p omrežja, ni njegova edina mogoča narava, saj se ta z uporabo ves čas razvija in spreminja. (Ne)regulacija, ki se je sprva zanašala na arhitekturo omrežja in akademsko-hekerske norme, se že dolgo umika pravni in tržni regulaciji. Tako prihaja do vse večjih omejitev svobode, zapisane v »kodi« interneta, kot npr. pri ponovno oživiljenih javnih zavzemanj nekaterih velikih ponudnikov dostopa do interneta, kot sta AT&T in Verizon, da bi preprečili morebitno zakonsko prepoved ukinitve *nevtralnost omrežja* v ZDA.³² Gre za vprašanje o odpravi nediskriminatorne narave omrežja, ki preprečuje, da bi

³² V času pisanja pričujoče naloge je v ameriškem Kongresu ponovno oživela razprava o načinih oz. smiselnosti zakonskega varovanja omrežne nevtralnosti. Gre za lobističen boj med velikimi podjetji, kot so

bila informacijam določene vrste ali izvora zagotovljena prednost pri pretoku preko omrežja ali da bi operaterji onemogočili nekatere načine uporabe omrežja (npr. internetne telefonije, ker so ponudniki internetnega dostopa navadno tudi telefonski operaterji).

Še bolj radikalen je poskus omejevanja anarhičnosti interneta z Direktivo Evropskega parlamenta in Sveta o hrambi podatkov (2006/24/ES), ki narekuje članicam EU sprejetje zakonodaje, ki bo od vseh operaterjev elektronskih telekomunikacij zahtevala obvezno hrambo podatkov o **vseh** komunikacijah (vseh dostopih na določen strežnik oz. spletno stran in vseh poslanih elektronskih sporočilih) **vseh** njihovih uporabnikov 6 do 24 mesecev. Direktivo je kljub opozorilom, da bi njena uveljavitev pomenila drag, nepotreben, neučinkovit in predvsem z vidika državljskih pravic močno sporen način protiterorističnega delovanja³³, v času po napadih na London (7. julija 2005) pripravila britanska vlada in sprejel Evropski parlament. Sprejeta direktiva pa, kot kaže, ne bo koristila zgolj (če sploh) protiterorističnemu boju, temveč bo njeno uveljavljanje, ki uvaja centralizacijo nadzora nad digitalnimi omrežji (Kovačič, 2005), služilo predvsem preprečevanju prostega izmenjevanja video in glasbenih vsebin.³⁴

Zaradi možnosti neskončne zastonjske reprodukcije digitalnega zapisa in širjenja preko informacijskih mrež brez izgube kakovosti lastnik prvotnega zapisa v primeru deljenja teh vsebin z ostalimi člani omrežja le-teh ne izgubi. Glasba v obliki digitalne informacije ni več vezana na fizične nosilce, t.j. plošče ali kasete, na kontroli katerih je osnovan nadzor nad širjenjem in manipulacijo medijskih vsebin. Nadzor nad kopijo umetniškega dela zato polzi iz rok stroja »kulturne industrije« (Iz rok avtorjev je ta spolzela že z vstopom umetnine v čas, »ko jo je mogoče tehnično reproducirati.«).

Amazon, eBay, Microsoft, Google in široko koalicijo civilne družbe, ki so v podporo prizadevanju za ohranitev nediskriminatorne narave omrežja zbrali več kot milijon podpisov, ter interesi največjih ponudnikov hitrega dostopa do interneta, kot so AT&T, Verizon in drugi, ki bi svoj prevladujoč tržni položaj želeli ekonomsko bolje izkoristiti.

³³ Čeprav sprejeti "kompromisni" predlog *Direktive 2006/24/ES Evropskega parlamenta in Sveta, z dne 15. marca 2006, o hrambi podatkov, pridobljenih ali obdelanih v zvezi z zagotavljanjem javno dostopnih elektronskih komunikacijskih storitev ali javnih komunikacijskih omrežjih, in spremembi Direktive 2002/58ES*, prepoveduje hrambo podatkov o vsebini komunikacij, se za najmanj 6 in največ 24 mesecev hranijo podatki o času in trajanju, lokaciji (tudi pri prenosnih telefonih), lastnikih oz. naročnikih (npr. uporabniško ime pri elektronski pošti), izvoru in cilju (klicanega in klicatelja, pošiljatelja in prejemnika), uporabljeni opremi, uspešnih in neuspešnih (npr. pri zasedeni liniji) telefonskih (tudi prenosnih telefonov) in internetnih digitalnih komunikacij, kar je eden večjih zakonsko zapovedanih premikov k uresničitvi grožnje družbe digitalnega panoptikoma.

³⁴ Iz sprejete direktive je bila izločena določba, da je Direktivo mogoče uporabljati zgolj za uporabo v protiteroristične namene. Združenje CMBA (Creative Media Business Alliance), ki združuje številne medijske velikane, med drugim tudi glasbene založnike, kot so EMI, Universal Music in Sony BMG, je odkrito lobiralo za sprejetje direktive v obliki, ki razširja področje rabe zbranih podatkov.

Veljavna zakonodaja, naj gre za angleško-ameriški *copyright* ali sistem avtorskih (in sorodnih) pravic celinske Evrope (*droits d' auteur*), ni prilagojena za delovanje v času analogne množične reprodukcije. V digitalnem svetu, v katerem (če tako želimo) med kopijo in originalom ne obstaja nobena razlika, razmnoževanje pa praktično ne pomeni nikakršnih stroškov, obstoječe pravo ne more več kontrolirati manipulacije in širjenja medijskih vsebin. Odgovor na polzenje kontrole nad vsebinami (popularne) kulture iz rok zabavne industrije je v večini zahodnih držav pripeljal do vse bolj zaostrene kaznovalne politike, kar pa ni uspelo omejiti proste izmenjave glasbe in drugih vsebin.

Koncept intelektualne lastnine, ki reificira in komodificira neoprijemljivo, da lahko tudi tam, kjer to brez posebnega pravnega statusa ni mogoče, vpeljuje načela delovanja trga tako, da omogoča kontrolo nad ponudbo, ki se v razmerju s povpraševanjem odraža v ceni, je v dobi digitalizacije vseh medijskih vsebin zastarel. Zanaša se namreč na kontrolo materialnih nosilcev zapisa vsebin, ki pa s pretvorbo v digitalno obliko pridobijo sposobnost hitre in poceni migracije. Vse manj je smiseln nadzor nad širjenjem glasbe, ki je privzela naravo informacije, z vztrajanjem pri lovu na sporni fizični nosilec.

5.2 Zadrega sodobnega avtorskega prava

5.2.1 Gibanje za odprto programje

Vprašanja o ustreznosti obstoječe zakonodaje za oblikovanje pogojev, ki bodo čim učinkoviteje spodbujali glasbeno ustvarjalnost in kar se da pošteno zaščitili pravice glasbenikov, pa ni naplavilo na površje šele s pojavom p2p omrežij. Prav nasprotno. Praktično vsaka pomembnejša tehnološka inovacija glasbene distribucije je zlasti med uveljavljenimi glasbeniki in drugimi z glasbo povezanimi poklici spodbudila sumničavo nezaupanje in zavračajoč odnos. Razumljivo je, da so bili med še posebno glasnimi zlasti tisti, katerih uspeh je ogrožala prav negotovost povezana z uvedbo novih tehnologij.

Tako so v času popularizacije prvih gramofonskih plošč na prelomu v 20. stoletje številni glasbeniki zavračali potencial posnete glasbe in njihov obstoj razglašali kot grožnjo degradacije tako glasbenega izražanja kot poslušanja. Podobni strahovi so nekaj let kasneje zaradi vse večje priljubljenosti radia mučili prav razmeroma mlado industrijo gramofonskih

plošč, ki se je bala, da bo možnost poslušanja glasbe s pomočjo radijskih sprejemnikov za vedno pokopalo željo po kupovanju posnete glasbe, pa se je njihov strah izkazal ne le kot votel, temveč predvsem kot velika poslovna priložnost.

Na podoben način je glasbena industrija glasno bila plat zvona v začetku osemdesetih, ko se je javnost ogrela za praktično in ceneno Philipsovo avdio kaseto ter njene možnosti snemanja in presnemavanja. A tudi kasete ni uničila glasbe, niti vse ožjega oligopola glasbene industrije, podobno kot fotokopiranje ni uničilo knjigarn in knjižnih založnikov ali morda video-rekorder Hollywooda. Je pa res, da je nenazadnje drastična pocenitev snemalne tehnologije – zlasti prihod dovolj kakovostnih in cenениh magnetofonov – botrovala številnim glasbenim inovacijam, od pojava duba, prve uporabe samplov v rock glasbi, do oblikovanja pogojev za revolucionarno punk kritiko vse bolj pretenciozne rock glasbe.

Podobna vprašanja o varovanju pravic izhajajočih iz obstoječega avtorskega prava so se, prav tako v začetku osemdesetih, pojavila tudi pri uporabi samplov. A vendar niti ena od bitk, ki so jo bojevali potrošniki in kulturna industrija, ni prinesla veliko več kot zgolj manjše, navadno predvsem velikemu kapitalu naklonjene korekcije že obstoječih načel avtorskega prava, kot so vpeljava pavšalnih nadomestil za kopiranje in presnemavanje ali podaljševanje dobe veljavnosti pravnega monopola nad deli, ki jih ščiti avtorsko pravo.

Verjetno najpomembnejši boj na področju sodobnega avtorskega prava se je začel vršiti že sredi sedemdesetih na področju računalniške tehnološke revolucije. Takrat je normativni sistem hekerske skupnosti, močno zaznamovane z »znanstvenim etosom« (cf. op. št. 26), revolucionarnim nabojem šestdesetih in načeli gibanja za svobodo govora, trčil v interese neposrednega ekonomskega izkoriščanja naglega razvoja programske opreme.

Hekerska skupnost se je močno zanašala na komunalnost idej in tehnoloških rešitev: »Izdelki in tehnologije so se prepletali v neskončnem brikolažu, v katerem so vsi kopirali ideje drugih in jih, če se je le dalo, poskušali izboljšati, ne da bi se zato odrekli svojim. [... Računalniški] programi delujejo kot neke vrste katalogi, sezname, do katerih ima vsakdo prost dostop, da jih preuredi, izboljša ali prilagodi nekatere rešitve« (Formenti, 2005: 91). Toda do tedaj samoumevna načela so se začela spreminjati v času, ko je računalniška tehnologija začela zapuščati "slonokoščeni stolp" znanstvene skupnosti in se podala na trg. Za hekersko skupnost samo trženje lastne ustvarjalnosti s prodajo programske opreme kot

tako še ni bilo sporno. Problematično se je izkazalo šele ščitenje softvera s pomočjo sklopa ekskluzivnih pravic v okviru intelektualne lastnine,³⁵ ki so prepovedovale prosto kopiranje programov in prisvajanje delcev njihove kode.

Ko je v začetku osemdesetih let logika lastniškega programja prodrla tudi v akademski svet in zavzela še zadnje zatočišče izvorne hekerske etike, se je nadarjeni in karizmatični programer z bostonskega MIT, Richard Stallman, odločil ohraniti način delovanja hekerskih skupnosti pred omejitvami ekskluzivne intelektualne lastnine. Poskusil je združiti in poenotiti preostale nelastniške različice operacijskega sistema *unix* ter narediti iz njega nov sistem, poimenovan GNU.³⁶ Zanj je spisal nov tip licence, ki bi preprečevala njegovo izpeljavo v lastniško obliko programja, za katerega se je kot jasen označevalec ideološkega nasprotovanja anglosaksonskemu *copyright* sistemu ustalil tudi izraz *copyleft*. Licenca, imenovana *General Public License* (GPL), uporabniku dovoljuje prosto kopiranje, prirejanje in celo prodajo take programske opreme pod pogojem, da kopije, izpeljanke ali programi, v katerih se uporabljajo delci vzeti iz njegove kode, ohranijo tudi nespremenjeno *copyleft* licenco, z namenom, da tako izdana koda nikoli ne prepreči samooplajajočega kroženja odprtega sodelovanja in prispevka k splošni družbeni koristi.³⁷

Gibanje za prosto programje je začelo hitro rasti v drugi polovici devetdesetih zlasti po zaslugi razvoja interneta in se je postopoma izoblikovalo kot edina alternativa monopolni tržni prevladi velikih računalniških korporacij nad ključnimi točkami informacijske tehnologije. Sočasno so uveljavljeni veliki proizvajalci programske opreme, kot je pionirski Microsoft, vztrajali, da je tržna regulacija najboljša oz. edina mogoča rešitev za nadaljnji hitri razvoj softvera. Sprožili so celo medijsko kampanjo, ki je skušala izjemno hitro rastoče gibanje demonizirati z oznakami »novega komunizma« in razglasiti *copyleft* ideologijo kot

³⁵ Simbolno najpomembnejšo vlogo v razkolu med komunalno obravnavo lastništva programske opreme in pozasebljanjem softvera sta odigrala Bill Gates in Tim Allen, sicer ustanovitelja Microsofta. Sredi sedemdesetih let sta prelomila načela proste apropiacije programske opreme ter lastne izdelke, ki so temeljili na v skupnosti prosto krožečem programu *basic*, označila za avtorsko delo. Ko so pripadniki Homebrew Computer Cluba (HCC) uspeli pridobiti kodo njunega programa in jo v skladu s hekersko etiko začeli prilagajati lastnim potrebam, sta jih obtožila piratstva in kraje. (Formenti, 2005: 91-93)

³⁶ V skladu s takratno hekersko modo je pri poimenovanju sistema z GNU uporabil samonanašajoči se akronim GNU ni unix (ang. »*GNU is Not Unix*«).

³⁷ Ameriški sistem avtorskega prava je ustavno utemeljen z argumentom o "splošni družbeni koristi". *Copyright* sistem naj bi učinkoval kot orodje države za vzpodbujanje ustvarjalnega duha. Podeljene pravice naj bi bile nagrada ustvarjalcu, ki je s svojim delom omogočil dolgoročni napredek družbe. Gre torej predvsem za zaščito glasbenikove investicije. Doktrina slovenske avtorske zakonodaje (kot tudi celotno evropsko kontinentalno avtorsko pravo) pa v utemeljitvi zakonodaje pred splošnim družbenim dobrim postavlja posameznikove moralne in lastninske pravice, ki sodijo v sklop pravic naravnega prava.

nekaj, kar ogroža temeljne vrednote ameriške kulture in civilizacije.³⁸ Razvil se je torej izrazito ideološki spopad, v katerem sta si nasproti stala dva ekonomsko-razvojna sistema, prvi s tržnim poudarkom na prostem pretoku kapitala in drugi na znanstvenem idealu prostega pretoka idej, ki sta si vsak zase lastila primat nad najučinkovitejšim modelom družbenega razvoja.

Z nadaljnjo rastjo rabe osebnih računalnikov in interneta je gibanje za prosto programje še naprej hitro raslo in se hkrati izkazalo za popolnoma združljivo z obstoječim kapitalističnim ekonomskim in demokratičnim družbenim sistemom. Tako danes velik del industrije programske opreme deluje po načelih gibanja za odprto kodo, ki je izšlo neposredno iz Stallmanovega gibanja za prosto programje. Povsem nedvoumno se je izkazalo, da zelo široka skupnost prostovoljnih in poklicnih razvijalcev programske opreme, ki nenehno razvija, izboljšuje, prilagaja novi strojni opremi in lastnim potrebam plejado odprtokodnih programov, vsebuje tudi možnost gospodarske izrabe njenega razvojnega potenciala. Tega danes koristijo velika računalniška imena, kot so IBM, Dell, HP in drugi informacijski velikani, ki so svoj poslovni model prilagodili odprtokodnemu sistemu, predvsem pa srednja in majhna softverska podjetja. Ta zaradi izjemno kompleksnega razvoja sodobne programske opreme, ki terja nepredstavlljivo število razvojnih ur, brez sadov odprtokodne skupnosti ne bi zmogla tekmovanja s softverskimi velikani, kot sta Microsoft in Adobe.

A šele v času prehoda v novo tisočletje je prišlo do dokončnega spoznanja o možnosti soobstoja dveh med seboj dopolnjujočih poslovnih modelov, do postopne umiritve ideološkega naboja v trku konkurenčnih modelov in spoznanja, da večina takšnih licenc ne zanika veljavnosti obstoječega avtorskega prava oz. si ne prizadeva za popolno odpravo avtorskega prava, temveč ga skuša z uporabo posebnih licenc dopolniti in posodobiti tako, da bo življenjski in uporaben tudi v času digitalne reprodukcije.

³⁸ Velik del očitkov je izviral iz napačnega razumevanja besedice *free* oz. *prosto* v imenu FSF in spremljajočega gibanja, za katerega se je ustalilo ime *gibanje za prosto programje* (ang. *free software movement*). Ime naj bi, tako nasprotniki, med uporabniki zbudilo občutek, da je programska oprema lahko brezplačna. Toda če uporabim najbolj ustaljeno alegorično pojasnitev, prosto (*free*) v prostem programju ne označuje prosto kot prosto plačila oz. zastonjsko pivo (*free beer*), temveč prosto kot svobodo govora (*free speech*). *Copyleft* torej ne označuje izključevanja možnosti trgovanja ali celo komunistično ideologijo, temveč se opira predvsem na libertarno ideologijo povsem svobodnega delovanja in izražanja, ki ga ne omejujejo umetne in nepotrebne omejitve. Ključno pri oblikovanju gibanja za prosto programje je bilo tudi izročilo Homebrew Computer Cluba, ki je imelo vizijo odvzema monopola nad razvito tehnologijo velikim korporacijam ter "veliki" znanosti in omogočanja obvladovanja tehnologije širokim množicam oz. zagotavljanja svobodnega visokotehnološkega izražanja.

5.2.2 Veljavno avtorsko pravo kot ščitenje investicije, ne spodbujanje ustvarjalnosti

Obstoječa zakonodaja je namreč, tako v softverski industriji kot kulturni industriji, pisana predvsem v skladu z interesi "četverice velikih"³⁹ (ang. *the Big Four*), torej oligopola štirih super-založb s skupnim 80-odstotnim svetovnim tržnim deležem, in ekonomističnim pojmovanjem kulturne produkcije, ki ne proizvaja veliko več kot zgolj potrošne dobrine. Kot je prepričana kopica avtorjev (cf. Lessig, 2005; Vaidhyanatan, 2003; McLeod, 2005; Formenti, 2005; Mansani, 2005; Cutler, 2005 in drugi), se je obseg zakonsko zagotovljenih avtorskih pravic (in ostalih pravic intelektualne lastnine) že tako razširil, da se je ravnovesje med spodbujanjem ustvarjalnosti in varovanjem zasebnega ekonomskega interesa popolnoma prevesilo v prid slednjega na škodo posameznega potrošnika kulturnih dobrin.

Gre za razvoj, ki je skladen z vsesplošnim trendom ekonomske globalizacije in liberalizacije (v smislu podrejanja načelom trga), ki kulturno produkcijo tudi pod geslom osvobajanja izpod državnega paternalizma zvaža zgolj na trgovino s storitvami (Breznik, 2005). Sklop uporabnih pravic, ki jih ima kupec glasbenega dela, so se zmanjšale na račun povečanja lastninskih pravic, torej interesov tistih, ki imajo v lasti (materialne) avtorske pravice. Ti pa v glasbi praviloma niso glasbeniki sami, temveč založniki glasbenih del. Tako se je v zadnjem času rok veljavnosti avtorskih pravic globalno podaljšal na 70 let po

³⁹ "Četverico velikih" glasbenih super-založb tvorijo: japonsko-nemški Sony BMG Music Entertainment, angleški EMI Group ter ameriška Universal Music Group in Warner Music Group.

Sony Music je postal velika založba v osemdesetih, ko je pod lastnim imenom združil velikana CBS Records in Columbio. Glasbeni del je tesno povezan tudi s filmskima studii Sony Studios in Columbia. Leta 2004 se je glasbeni del Sonyja združil z BMG, ki je sicer del založniške multinacionalke Bertelsmann, ki ima pomembne upravljalne deleže v številnih televizijskih in radijskih postajah (največji evropski tv in radio koncern RTL Group: RTL, M6, VOX idr.), tisku (največji evropski založnik revij Gruner + Jahr (Der Spiegel, GEO, Stern...)), knjižnih založnikih (največja knjižna založba Random House, Direct Group) in internetnih družb (AOL Germany, Lycos idr.).

Sony BMG je krovna založba RCA, CBS Records, Columbia, Epic, Arista, Wyndam Hill, New Talents, Arte Nova, Zomba, Bluebird, Jive, Bad Boy, Vivarte, Soho Square, Mambo, Dragnet, Tri-Star Music, Legacy Records, 550 Music, Harmony Music, Relativity in drugih založb.

EMI združuje založbe Capitol Records, serijo EMI založb, Virgin Records, Blue Note, Parlophone, Angel Music Group, Chrysalis Recording, Mute Records in druge. Pomemben lastniški delež ima tudi v glasbeno-filmski trgovski verigi HMV.

Warner Music Group vključuje založbe Atlantic, Atco, Elektra, Asylum, Reprise, Maverick, Rhino, Sire, Warner Brothers, Warner Classics, Sub Pop (49%) in druge.

Universal Music Group je del francoskega koncerna Vivendi Universal in združuje založbe Interscope, Geffen, A&M, MCA Records, Polygram, Universal Motown Records Group, skupino Island Def Jam Records, Mercury, Verve, skupino Polydor Records in druge. Medijski velikan Vivendi Universal ima v lasti tudi veliko televizijsko skupino Canal +, operaterja mobilne telefonije SFR, številne proizvajalce računalniških iger in ima pomemben delež v NBC Universal.

avtorjevi smrti (v Sloveniji od leta 1995⁴⁰), nekatere možnosti rabe, ki so bile prej dovoljene, pa so bile prepovedane (npr. izposoja in kopiranje). Prepoveduje in ponekod celo kriminalizira se postopke, ki omogočajo obhajanje zaščitnih tehnologij,⁴¹ zvišale so se zagrožene kazni za piratstvo in zožile so se možnosti proste rabe (npr. v izobraževalne namene, izdelovanje kopij za zasebno rabo, za citiranja, parodije ali samplanje).

Že stoletje trajajoči trend postopnega podaljševanja veljavnosti ekskluzivne ekonomske eksploatacije je jasen znak, da spremembe avtorskega prava že dolgo ne varujejo zgolj ustvarjalnosti in avtorja samega (70 let po smrti!), temveč koristijo zgolj lastnikom teh pravic, navadno podjetjem v sklopu kulturne industrije. Skoraj absurdne so posledice Matejevega učinka, ki zaradi veljavne avtorske zakonodaje majhnim onemogoča samplanje, te v času digitalne (re)produkcije dominantne glasbene prakse. Zgodovinsko prelomni albumi, kakršna sta *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* (1988), Public Enemy, znan ne le po opisovanju črnškega nacionalizma, strukturnega rasizma in policijskega nasilja nad črnici, temveč tudi po virtuozi zgoščeni uporabi samplov oz. glasbenih citatov, ki učinkujejo kot *homage* njihovim glasbenim predhodnikom, ali *Paul's Boutique* (1989), Beastie Boys, v katerih je »več kot 95% glasbe narejeno s pomočjo samplov« (Caldata v McLeod, 2005: 89), za uporabno dovoljenje katerih so plačali "zgolj" nekaj več kot četrtno milijona dolarjev (McLeod, 2005: 89), danes finančno-pravno sploh niso več mogoči, saj so se cene dovoljenj lastnikov izvornih posnetkov pretirano povzpele

⁴⁰ Trend podaljševanja veljavnosti zasebnih avtorskih pravic, preden te zapadejo v javno sfero, je očiten in se že od samega začetka pravne opredelitve avtorskih pravic postopoma povečuje.

Na prodročju Slovenije so bile avtorske pravice prvič uzakonjene v času Ilirskih provinc. Njihova veljavnost je znašala za obdobje življenja avtorja in dodatnih deset let. Prva avstrijska avtorska zakonodaja je veljala od 1846 do 1896 in je v glasbi ohranila enako formulo življenje + 10 let. Druga avstrijska zakonodaja podaljša veljavnost na življenje + 30 let (1896-1929). Stara jugoslovanska avtorska zakonodaja (1929-1946) podaljša veljavnost na 50 let po smrti avtorja. V »realsocialistični zakonodaji nove Jugoslavije« (1946-1957) zasebna avtorska pravica traja za življenja avtorja, po smrti preide na ženo do njene smrti ali ponovne omožitve, na otroke pa le do dopolnjenega 25. leta starosti, nato vse pravice pripadejo državi (režim *public domain payant*). Od leta 1957 ponovno velja formula življenje + 50 let, od 1995 pa nova zakonodaja uvede podaljšanje trajanja glasbenih avtorskih pravic na 70 let, sorodnih pa na 50 let. (Trampuž, 2000: 18-41)

⁴¹ Najbolj odmeven tak zakon, Digital Millennium Copyright Act (DMCA), od leta 1998 velja v ZDA in kriminalizira produkcijo in razširjanje tehnologij, ki bi omogočale preprečitev delovanja protipiratske zaščite. Zakon je problematičen, ker vstavljene zaščite omejujejo tudi rabo, ki jo avtorska zakonodaja sicer dovoljuje (npr. kopiranje del, ki se sklicujejo na določilo, ki dopušča "pošteno rabo" (ang. *"fair use"*), kot je uporaba v namene izobraževanja, ilustracije, kritike, parodije ipd.), a so se postale kriminalizirane, ker je obhajanje takšne zaščite zakonsko prepovedano.

Zaradi podobnih argumentov je kritizirana direktiva, ki jo je 22. maja 2001 sprejel Evropski parlament (2001/29/EC), vendar ta zaradi svoje ohlapnosti državam članicam ne nalaga tako radikalne zaostritve boja zoper piratstvo. Preprečevanja delovanja zaščitnih sistemov ne kriminalizira in, ko gre za dovoljene načine uporabe, dopušča možnost izjem pri preprečevanju delovanja tehnologij za kontrolo vsebin.

že v začetku devetdesetih let.⁴² Zato danes tudi bistveno manjša uporaba avtorsko zaščitenih posnetkov stane preveč, da bi si njihovo apropiacijo lahko privoščil revnejši glasbenik oz. manjša, še zlasti neodvisna založba. Vrtoglavi zneski, ki jih terjajo lastniki posnetkov (ti so navadno založbe, ne glasbeniki), neredko presežejo ves potencialni dobiček, ki bi ga glasbenik ustvaril z glasbo, v katero bi vključil več samplov.

Pri tem ostaja nedorečena razlika med uporabo velikih (makro) in drobnih (mikro) samplov, saj avtorsko pravo ščiti posnetek kot avtorjev izraz enako v celoti kot po delih. A kljub nenaklonjeni pravni ureditvi samplanje ostaja ena pomembnejših sodobnih glasbenih praks. Glasbeniki se izognejo tožbam o neupravičeni rabi tujih posnetkov tako, da prikrivajo izvor mikro-samplov ali da uporabljane makro-sample tako preoblikujejo, da ti postanejo neprepoznavni. Druga uveljavljena možnost je izdelava lastnih samplov s pomočjo poustvarjanja drobca, ki ga je glasbenik želel vključiti v lastno skladbo na enak način, kot bi to storil z izvornim, a z digitalno ekstrakcijo pridobljenim glasbenim drobcem. Pravila, ki omejujejo plagiatorstvo, so namreč bistveno bolj ohlapna od stroge prepovedi uporabe konkretnih zvokov, zato številni glasbeniki namesto pridobivanja licence raje najamejo anonimne studijske glasbenike, ki odigrajo ali zapojejo delček skladbe, ki ga glasbenik želi uporabiti kot sample.

Takšno drago pridobivanje licenc oz. ponovno snemanje glasbenih fraz pa le povečuje prednost finančno močnejših velikih založb in tržno uspešnih glasbenikov. Čeprav se tržno manj uspešni avtorji tudi zaradi manjše izpostavljenosti lažje izognejo obtožnicam o kršenju mehanskih avtorskih pravic, pa jih že sama negotovost zaradi grožnje o tožbi zlasti ob morebitnem večjem uspehu nenehno potiska v podrejen, marginaliziran položaj. Tako se znova zaključí krog, v katerem veljavna zakonodaja ščiti predvsem interese super-založb, ne pa glasbenikove ustvarjalnosti, pa čeprav se tožniki navadno sklicujejo prav na ščitenje interesov glasbenikov.

⁴² Paul Allen, član Public Enemy, je o lastni glasbi povedal: »To so nekakšni izdelki iz preteklega časa, ki danes ne bi mogli več obstajati. So enostavno finančno nedosegljivi, neizvedljivi posnetki. Morali bi jih prodajati za, ne vem, sto devetinpetdeset dolarjev na kos, da bi lahko plačali samo dovoljenje založnikov, ki si lastijo sto odstotkov tvojih skladb.« (Allen v McLeod: 2005: 88)

5.2.3 Odprte vsebine kot boj za ohranjanje demokratičnega potenciala digitalizacije glasbene tehnologije

Zaradi porušenega ravnotežja med lastniki avtorskih pravic in porabniki ni nenavadno, da so z digitalizacijo kulturnega ustvarjanja številne ideje prostega programja prerasle ozke meje obrobni računalniških skupnosti. Model licenc, ki dovoljujejo prosto razmnoževanje in poseganje v avtorsko delo, se je razširil tudi na ostale kategorije kulturne ustvarjalnosti, ki jih, tako kot softver, varuje avtorsko pravo.⁴³ Kot ne-softverski pandan *prostemu programju* se je oblikoval model *prostih vsebin*, ki se danes kaže kot močno gibanje, okoli katerega se zbira velik del aktivnih (v smislu objavljanja lastnih vsebin) uporabnikov interneta. Nastalo je širše gibanje, ki si po zgledu odprte programske opreme prizadeva za vpeljevanje odprtih kulturnih vsebin in ki trenutno veljavno ureditev avtorskega prava pojmuje kot zastarel in nepopoln sistem varovanja pravic ustvarjalcev, ki v trenutni obliki zavira prost vstop malih igralcev na trg.

Objavljanje glasbe na spletu, bodisi preko osebnih spletnih strani ali preko spletnih založb, navadno prevzema *copyleft* kritiko obstoječega avtorskega sistema in se navadno poslužuje uporabe številnih licenc odprtih vsebin,⁴⁴ ki dopuščajo prosto samplanje, prikrajanje in presnemavanje. Glasbeniki pri tem zavzemajo predvsem preventivno držo, s katero skušajo ohraniti možnosti tehnološke realnosti "brez pridržanih pravic", ki jih zavira veljavna pravna ureditev, ki samodejno (!) slehernemu avtorskemu delu podeljuje status "vse pravice pridržane". Pri tem gre seveda tudi za branjenje (delno idealizirane) podobe

⁴³ To, da se pravice izdelovalcev računalniške programe ščitijo v sklopu intelektualne lastnine, kot opozarja že spor med Microsoftom in HCC, seveda ni samoumevno. Toda tudi po spoznanju o nujnosti zakonske zaščite ekonomske izrabe še ni bilo rešeno vprašanje o tem, v kateri sklop (obstoječega ali *sui generis*) pravnega sistema naj se vključi varovanje programske opreme. Še danes so aktualne polemike o tem, ali naj računalniške programe varujejo zgolj z avtorsko pravico, kakor je v EU prevladalo v začetku devetdesetih let (Trampuž, 2000: 53-54). Leta 2005 je Evropska komisija v obravnavo v parlament vložila predlog direktive o računalniško izvedenih izumih, ki bi, podobno kot v ZDA, kjer je mogoče s patentom zaščititi tudi računalniške programe (in sploh vse, pogosto tudi povsem trivialne ideje, kot je Amazonov nakup z enim klikom) oz. v njih uporabljene rešitve, a je bila ta, tudi po zaslugi aktivne mednarodne civilne družbe, na koncu le zavrnjena.

⁴⁴ Lawrence Liang je v svojem *Vodiču po licencah odprte vsebine* navedel kar 108 različnih licenc (Liang: 2005). Vendar v zadnjem času prevladuje predvsem uporaba licenc iz sklopa Creative Commons kot najizrazitejšega predstavnika licenc tretje generacije, za katere je značilno predvsem prizadevanje po njihovi pravni veljavnosti in ne zgolj izrazito ideološka drža oz. manifestna narava. Licence Creative Commons odlikujeta tudi njihova pestrost in enostavnost uporabe, ki avtorju omogočata enostaven izbor številnih vnaprej pripravljenih licenc v skladu z njegovimi lastnimi željami. Lani, oktobra 2005, je zasebni Inštitut za intelektualno lastnino v sodelovanju z Laboratorijem za digitalne medije (Ljudmila) izdal s slovensko zakonodajo usklajene Creative Commons licence v slovenščini. Danes je število držav oz. jurisdikcij, v katerih so objavljene tako usklajene licence (navadno po šest različic), že višje od trideset.

glasbenega ustvarjanja, ki ne pristaja na obstoječo korporacijsko ekonomistično ureditev kot *conditio sine qua non* glasbenega delovanja in v ospredje postavlja nujno po osvobojenosti glasbene ustvarjalnosti in izražanja od izven-umetnostnih kriterijev.

Neredko objavljanje glasbe v spletu, pri katerem ne gre nujno zgolj za albume ali posamezne skladbe, temveč pogosto tudi za didžej mikse, priredbe in t.i. *mash-up* skladbe, sploh ne izpolnjuje pravnih pogojev za objavo, ki jih narekuje avtorska zakonodaja, ki nalaga pridobitev dovoljenja za uporabo smplov ali skladb v miksu. Zaradi svoje legalno dvomljive narave se morajo zanašati na »ne-sedentarno naravo« oz. »nomadsko moč« (CAE, 1999) decentralizirane omrežne strukture in glasbene skupnosti ter narave glasbenega zapisa kot digitalizirane informacije, katere edini način uporabe je kopija.⁴⁵ Zato je njihov kulturni aktivizem z uporabo *copyleft* licenc, s pomočjo katerih se odpovejo nekaterim sicer avtomatično podeljenim pravicam, ki so jih sami morali prekršiti, tudi razmeroma naravna izbira. Te je namreč potrebno razumeti kot sredstvo, s katerim skušajo ubraniti status razpršenega (ne)nadzora nad vsebino, ki jo je omogočil pravno in kapitalsko slabo reguliran kiber prostor.

A morda še bolj pomembno je, da *copyleft* želi ohranjati duh »hekerske etike«, kot jo je v istoimenski knjigi opredelil mladi finski filozof, Pekka Himanen (2001). Ta naj bi preseгла sekularizirano protestantsko povzdigovanje dela,⁴⁶ ki je samo sebi namen, in kot novo maksimo uvedla entuziastičen odnos do ustvarjalnega dela, ki ga žene želja po razvoju lastnih spretnosti in kompetenc, ki jih nesebično uporablja v namen napredka celotne skupnosti, s katero si deli skupne cilje. Nagrade, ki iz takega dela izhajajo, so predvsem

⁴⁵ Da sploh lahko uporabljamo računalniške digitalne zapise, npr. če poslušamo glasbo, ki igra v ozadju spletne strani, pri tem nujno hkrati delamo majhne začasne kopije. Nekoliko poenostavljeno, bi lahko pot glasbene datoteke opisali takole: da lahko računalnik podatke pretvori v zvočni zapis, mora najprej narediti kopijo glasbe s spletišča. Ti podatki se nato zapišejo na računalniški disk in v računalnikov kratkotrajni spomin (RAM), ki jih s pomočjo kopiranja obdela računalniški procesor, ki ustrezno pretvorjene oblike glasbene informacije presname v kontrolnik zvočnikov, ti pa s pomočjo električnih signalov ustvarijo ustrezno valovanje zvoka, novo zvočno kopijo, ki jo zaznamo z ušesi. Takšne oblike kopij so seveda dovoljene, saj jih zaznamuje predvsem njihova začasnost, a pričajo o naravi digitalne informacije, katere predpogoj o uporabnosti izvira šele iz možnosti oblikovanja ustrezne kopije. (cf. Vaidhyanan: 2003, 156)

⁴⁶ Himanen se tu, kot namiguje že naslov knjige (izšla je tudi pod naslovom *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*), v izhodišču nasloni na znamenito študijo *Protestantska etika in duh kapitalizma* Maxa Webera, v kateri je ta družboslovni klasik zgodovinsko-kulturni izvor zahodnega modernega kapitalizma navezal na protestantski asketizem in doktrino o predestinaciji.

Himanen se osredotoča na delovanje programerske odprtokodne skupnosti, toda hkrati s prenosom *copyleft* paradigme na področje glasbenega in drugega medijskega ustvarjanja se je prenesla tudi odgovarjajoča hekerska etika.

notranje narave, izhajajo iz lastne navdušenosti in radovednosti, ne pa iz stremljenja po zunanjih oz. finančnih nagradah.

Na ta način se uporabniki licenc gibanja za odprte vsebine postavljajo v bran depasivizacijskim oz. demokratizirajočim potencialom interneta, osebnih računalnikov in druge digitalne opreme, ki uporabniku omogočajo ceneno zaobhajanje institucionalnega sistema odbirateljev (ang. *gate keepers*) v obliki založb in javnih mnenjskih oblikovalcev (ang. *opinion maker*), katerih funkcija kontrole kakovosti se je na več mestih vdala teži kriterija primernosti, pravne ustreznosti in ekonomske upravičenosti. Gre za izpostavljanje statusa glasbe v luči njene podrejenosti tržnim zakonitostim, torej ponovno vračanje k temi poblagovljenja umetnosti, temi, ki vedno znova sili na plan že vse od emancipacije umetnosti od personaliziranega sistema pokroviteljstva, v kateri je bila ta prisiljena žrtvovati svojo novo pridobljeno avtonomijo prav tistemu sistemu, ki je meščansko avtonomno umetnost šele vzpostavil kot avtonomno sfero – gospostvu kapitalistične proizvodnje (cf. Debeljak, 1999: 52-86).

6 Zaključek (in ponovno začetek)

Zaradi vedno znova porajajočega se vprašanja avtonomije kulturnega ustvarjanja je smiselno, da si sodobno glasbo znova ogledamo skozi prizmo dediščine prežetosti vseh družbenih podsistemov z duhom smotrne racionalizacije.

Modus posnete glasbe se niti v svoji preobrazbi posnetka v abstrakten niz informacij, v nasprotju z videnjem Chrisa Cutlerja, ni izvil napredujoči instrumetalni racionalizaciji mišljenja glasbe. Resda sodobna glasba ni več zavezana deduktivnemu modelu abstraktnega zapisa na papirju pred dokončno zvočno izvršitvijo, a je derivativna narava manipulacije s konkretnimi zvočnimi moduli toliko bolj podrejena načelom postopne studijske gradnje zvočne konstrukcije, v kateri je kontingentnost živega nastopa potisnjena ob stran. Digitalizacija glasbenega ustvarjanja ni odpravila primarnosti analitičnega zaznavanja z vidom, temveč je to še dodatno poudarila. Še zlasti z virtualizacijo se je namreč tudi taktilnost inštrumentov podredila vizualizaciji računalniškega grafičnega vmesnika.

Zdi se, da je načelo standardizacije zlasti v elektronski glasbi doseglo svojo dokončno zmago: enolični enostavni ritmični vzorci, ki jih namesto nezanesljivega bobnarja

ali basista ustvarja in krmili stroj – sekvencer, ali enostavne melodične linije kot gradniki, ki jih glasbenik le malo več kot zgolj po potrebi vklaplja in zopet izklaplja, navidez povsem sovpadajo z Adornovim prepoznavanjem popularne glasbe kot fordistične kulturne industrije, ki je podlegla nereflektiranemu imperativu instrumentalne racionalnosti. Podobno bi lahko dejali za uporabo vedno istih breakov/samplov, kakršen je le pet in pol sekund trajajoči znameniti *Amen break*. Ta se pojavlja v neskončnih permutacijah od gangster rapa iz poznih osemdesetih do glasbe za reklamiranje farmacevtskih izdelkov. Na njegovih drobcih je zasnovan celo pomemben in priljubljen glasbeni žanr – *jungle*, katerega značilno razsekani ritmi navadno izhajajo iz neskončnega preurejanja posameznih udarcev tolkal tega znamenitega sampla (Harrison, 2004).

A posledic digitalizacije in derivativne narave sodobne glasbene produkcije le ne moremo enostavno enačiti zgolj s popolno prevlado analitičnega instrumentalnega uma. Nenazadnje se muzikološko zreducirana kompleksnost elektronske glasbe navadno upira pretiranemu razumskemu razglabljanju. Kot bi hotela nadomestiti vso izgubljeno telesnost elektronskih glasbil, se bodisi s svojo repetitivnostjo ali s kreiranjem poliritmičnih abstraktnih zvočnih pokrajin odreka linearnosti racionalnega diskurza in poudarja predvsem čutnost, v kateri je le malo prostora za poglobljeno muzikološko analizo, temveč se presežek skriva v procesualnem dionističnem holizmu, torej v tistem, kar se nenehno upira kakršnikoli učinkoviti redukciji na kvantificiran, k smotru naravnani instrumentalni razum.

Seveda bi z Adornom lahko vztrajali, da je prav ta degradacija kritičnega mišljenja najbolj problematična značilnost popularne glasbe. A zgolj poudarjanje učinkov kulturne industrije kot sredstvo pacifikacije in disciplinirajoče dezindividualizacije v luči poznanj kulturnih študij o bistveno manj enoznačnih, celo subverzivnih učinkih tudi najbolj "slaboumnih" zvrsti popularne glasbe (npr. punka ali v elektronski glasbi rave žurov poznih devetdesetih), vseeno učinkuje kot nesmiselno fatalistično vztrajanje v distopičnem pesimizmu.

S tehničnim razvojem glasbene opreme, ki je tudi v glasbeno ustvarjanje vnesel načelo montaže, z uveljavitvijo didžeja kot glasbenika in z digitalizacijo glasbil, ki sta botrovala uveljavitvi derivativne paradigme, so se okoliščine, v katerih se je znašla glasba »v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati«, še dodatno zaostrole. Z računalniško vodenim »ustvarjanjem z izbiro iz menija« smo priča spontanemu raztapljanju skrivnostne

avratičnosti glasbenih del. Zaradi demokratičnega premika, ki je omilil pogoje glasbenega izražanja tako z vidika materialne dosegljivosti kot z nižanjem praga glasbene usposobljenosti, se zdi, da je vpogled v morfologijo glasbenega ustvarjanja na voljo vsem. Odstranjena je skrivnostna kemija ubranosti glasbenega kolektiva, katerega energija celote presega tudi še tako popoln nastop posameznika. Namesto holističnega pristopa k zvočni celoti je glasba nadaljevala po poti načel delovanja smotrne racionalnosti s prevzemanjem logike modularnosti, konstruiranosti: bodisi ko gre za natančen pregled vseh stez v grafičnem vmesniku softverskega sekvencerja, ki krmili igranje celotne skladbe, ali za sestavljenost glasbe iz že obstoječih enot, pa naj bodo to celotne skladbe kot gradniki didžej miksa ali zgolj njihovi drobci v obliki samplov.

A prepoznavna ustaljenih načel ustvarjanja z brezsravno reciklažo poprej že ustvarjenega ne pomenijo tudi odrekanja kreativnosti sodobne glasbe. Takšno sklepanje bi bilo posledica vztrajanja pri pojmovanju avtorja in avtorskega dela v okvirih romantičnih predstav, nastalih na okopih izročila boja za avtonomnost sfere kulturne ustvarjalnosti s pomočjo vse večjega elitizma in estetizma kot porokov za ohranjanje neodvisnosti umetnosti od tržnih mehanizmov reifikacije. Ta pogled, ki je poudarjal enkratno neponovljivost avtorjevega čutenja in izraza kot nečesa, izhajajočega zgolj iz posameznikove notranjosti, je na stran postavil neizbežno vpetost avtorja v lastno okolje, habitus, *zeitgeist* in nenazadnje umetniško izročilo. Zato vnaprejšnje odrekanje statusa avtorja umetniku, katerega ustvarjanje vse močnejše zaznamuje redakcijska narava dela, zgolj z razlogom izpostavljanja nikdar docela izpolnjenega ideala avtorjeve individualnosti ni na mestu. Barthesovo pozivanje k smrti avtorja namreč v poskusu rešitve teksta/kulturnega artefakta/skladbe odreče življenje tako abstraktnemu avtorju/avtorski funkciji kot avtorju kot resnični osebi.

Prav na temelju te diference pa je šele omogočeno izrabljanje prežitkov avratičnosti, nove kulturne funkcije oz. fetišizacije glasbene umetnosti z načrtno bleščečo se zvezdniško karizmo, katere imidž se v elektronski glasbi s poplavo umetniških nadimkov intenzivno prilagaja delovanju trga številnih tržnih znamk, bolj ali manj kulturnih, za ta ali oni tržni segment. Avtor torej ni mrtev – prav nasprotno – še nikoli ni bil bolj živ, njegovo ime bolj vseprisotno. Njegova pomnožena individualnost je usmerjena predvsem v pravilno marketinško umestitev lastnih del.

Toda glasbeni razvoj ni povsem enoznačen v svoji vse večji podrejenosti tržnim zakonitostim. Hkrati ga spremljajo tudi nasprotujoče tendence, predvsem v obliki vsesplošne demokratizacije ustvarjanja medijskih vsebin, zasluge hitrega napredka informacijskih tehnologij. Velika uporaba p2p omrežij pomeni premik v prav nasprotno smer, smer, v kateri glasba, iščoča svojo vrednost v svetu simbolnega, uhaja zakonitostim ekonomskega kapitala. Za glasbo še vedno velja, da več kot jo posameznik ima in bolj kot jo pozna, višji je hkrati tudi njegov ugled, njegova položaj znotraj (mrežne) skupnosti posameznikov s podobnimi interesi. A ker izven omejenega prostora veljavnosti tega simbolnega kapitala ne more pretopiti v praktične koristi tako neposredno kot na ekonomskem trgu, pomeni vzpon teh mrež tudi odmik od njihove ujetosti v zakonitosti trga.

Pri tem ni naključje to, da p2p omrežja izkoriščajo prav decentralizirano strukturo interneta, saj je ta izvrsten primer manifestacije vrednotnega sistema znanstvene skupnosti, ki temelji na učinkovitem prostem pretoku informacij in idej.

Reakcije glasbenikov in glasbenih založnikov na zastonjsko pridobivanje glasbe ostajajo razpete med navdušeno podporo v smislu "nazaj h glasbi" in silovitim zavračanjem ter melodramatičnim izenačevanjem prostega pretakanja glasbe s krajo in organiziranim kriminalom.

Pestrost odzivov glasbenikov in založb je posledica zoperstavljanja idealov avtonomne umetnosti/kulture, sledenja umetnostnih motivov ustvarjanja in neekonomskih oblik vrednotenja glasbe ekonomski realnosti delovanja v okvirih kulturne industrije, usmerjene predvsem k dobičku. O tem priča prav obsojanje in preganjanje proste izmenjave glasbe predvsem s strani najbolj uspešnih pop glasbenikov, kot so Madonna, Britney Spears, Metallica, Eminem in Dr. Dre, ter "četverice velikih" založb, katerim internetna izmenjava datotek, s posegom v ustaljen ekonomski model, najbolj škoduje njihovemu finančnemu uspehu.

V nasprotju z največjimi akterji kulturne industrije pa so številne manjše založbe in (tudi uspešni) glasbeniki pozdravili ali vsaj sprejeli nove pogoje, ki ji prinaša enostaven pretok glasbe preko medmrežja. Nenazadnje je prav promocija preko interneta omogočila nekaterim glasbenikom omogočila vzpon med zvezde. Morda najbolj izrazit primer je sheffieldski band *The Arctic Monkeys*, ki si je že pred podpisom pogodbe z založbo preko objavljanja glasbe na lastni spletni strani zagotovil tako obširno podporo navdušencev, da je

oktobra 2005 njihov drugi *singel* zasedel prvo mesto britanske lestvice najbolj prodajanih plošč.

Ker še vedno velja maksima avtonomije umetniškega/kulturnega ustvarjanja ter načela vrednotenja glasbenega ustvarjanja zgolj skozi znotraj-glasbene kriterije, neizbežno prihaja do ideološkega trka z realnostjo razvitega kapitalizma, ki ima močno tendenco po pozasebljanju in razpolaganju s sleherno dobrino le v pogojih prostega trga. Ekonomskemu izkoriščanju glasbe na način "vse pravice pridržane", ki ga samodejno določa veljavno avtorsko pravo, se upirajo številni glasbeniki, ki svoja dela, pogosto izdana zgolj v okviru ene od številnih internetnih založb, izdajajo pod pogoji številnih licenc gibanja za proste vsebine. Gre za nadaljevanje izročila gibanja prostega programja v polju kulturne produkcije, kar pa ne pomeni (nujno) tudi apriornega zavračanja kapitalističnega sistema, temveč predvsem zoperstavljanje kolonizaciji glasbe in drugih področij kulturne ustvarjalnosti s strani ekonomije (in neživljenjskega prava).

Lahkotnost pridobivanja glasbe preko interneta hkrati pomembno spreminja tudi naravo poslušanja glasbe. Z digitalizacijo se je postopoma še zaostрила izguba izvorne kopije, pri tem pa ne igra pomembne vloge zgolj možnost popolne reprodukcije brez izgube kakovosti, temveč je pomembna tudi izguba glasbenega nosilca. Ploščo kot oprijemljiv in viden artefakt tudi »v času tehnične reprodukcije« še vedno lahko obdaja skrivnostni avratični sij, ki se v brez središčne točke abstraktne mp3 datoteke razblini. Ko k temu dodamo še možnost zastonskega kopiranja glasbe preko interneta, ugotovimo, da se zaradi finančne cenenosti glasbe zmanjša tudi njena simbolna vrednost. Poslušalec, ko si z izjemno lahkoto na osebni računalnik z zanimanjem naloži vedno novo glasbo, si morda s tem res gradi vse bolj ekumenski in izbrušen okus, a hkrati zaradi poplave glasbe na njegovem disku posamezen album nikdar ne bo več deležen takšne pozornosti kot takrat, ki si še ni mogel privoščiti novega albuma vsakih nekaj ur, temveč se je z veseljem moral vedno znova vračati k nekaj posameznim ploščam. Njihova vrednost, ki je z vsakim poslušanjem rasla, je bila prav zaradi višje cene lahko mnogo večja.

7 Viri in literatura

Adorno, Theodor W. (1982) »O fetiškom karakteru u muzici i o regresiji slušanja« V: *Marksizam u svetu*. God. IX, broj 4. str. 154-183.

Adorno, Theodor W. (2002) »On Popular Music«. V: Simon Frith & Andrew Goodwin (ur.) *On record: rock, pop, and written word*. New York, NY: Routledge.

Anderson, Chris. (2004) »The Long Tail« V: *Wired*. 10.12. (October 2004) str. 170-177. <http://www.dallasfed.org/news/research/2004/04it_anderson.pdf> (30. julija 2006)

Barbrook, Richard. (1998) »The Hi-Tech Gift Economy«. V: *First Monday*. Vol. 3, Issue 12. <http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/> (11. maja 2006)

Barthes, Roland. (1995) »Smrt avtorja«. V: Aleš Pogačnik (ur.): *Sodobna literarna teorija*. Ljubljana: Krtina.

Barlow, John Perry. (1994) »The Economy of Ideas«. V: *Wired* 2.03 (March 1994). str. 84-?? <http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas_pr.html> (9. maja 2006)

Benjamin, Walter. (1998) »Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati.« V: *Izbrani spisi*. Ljubljana: Studia Humanitatis.

Bourriaud, Nicolas. (2002) *Postproduction; Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York, NY: Lukas & Sternberg.

Boyle, James. (1997). *Foucault in Cyberspace. Surveillance, Sovereignty and Hard-Wired Censors*. <<http://law.duke.edu/boylesite/foucault.htm>> (9. maja 2006)

Brecht, Bertold. (1994) »The Radio as an Apparatus of Communication«. V: John Willet (ur.): *Brecht on theatre: The development of an aesthetic*. London: Methuen Drama.

Breznik, Maja. (2005) »Kultura med "kulturno izjemo" in "kulturno raznoličnostjo"«. V: Aldo Miholčič, Maja Breznik, Maja Hrženjak in Bratko Bibič (ur.): *Kultura d.o.o.: Materialni pogoji kulturne produkcije*. Ljubljana: Mirovni inštitut.

Castells, Manuel. (2001) *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford - New York: Oxford University Press.

Cutler, Chris. (1990) »Necessity and Choice in Musical Forms: Concerning Musical and Technical Means and Political Needs«. V: Robin James (ur.): *The Cassete Mythos*. Brooklyn, NY: Autonomedia.

Cutler, Chris. (2005) »Plunderphonia«. V: Christoph Cox in Daniel Warner (ur.): *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York, NY - London: Continuum.

CAE (Critical Art Ensemble). (1999) »Nomadska moč in kulturno uporništvo«. V: *Elektronska državljanska nepokorščina*. Ljubljana: Založba /*cf.

Debeljak, Aleš. (1989) *Postmoderna sfinga*. Celovec: Založba Wieser.

Debeljak, Aleš (1999) *Na ruševinah modernosti*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Debeljak, Aleš. (2002) »Birmingham in Frankfurt: vrt kulturnih študij s potmi, ki se razhajajo«. V: Aleš Debeljak, Peter Stankovič, Gregor Tomc, Mitja Velikonja (ur.): *Cooltura: uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Študentska založba.

Eco, Umberto. (2005) »The Poetics of the Open Work«. V: John Hartley (ur.): *Creative Industries*. Malden, MA - Oxford - Carlton: Blackwell Publishing.

Firth, Simon. (1996) »Technology and Authority« V: *Performing Rites: Evaluating Popular Music*. Oxford - New York, NY: Oxford University Press.

Formenti, Carlo. (2005) *Ne-ekonomija: Digitalna ekonomija in paradoksi intelektualne lastnine*. Ljubljana: Krtina.

Foucault, Michel. (1995) »Kaj je avtor?«. V: Aleš Pogačnik (ur.) *Sodobna literarna teorija*. Ljubljana: Krtina.

Goodwin, Andrew. (1992) »Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music«. V: James Lull (ur.) *Popular Music and Communication (Second Edition)*. Newbury Park, CA - London - New Delhi: Sage Publications.

Harrison, Nate (2004) *Can I Get An Amen?* (zvočna inštalacija)
posnetek na voljo na <http://nkhstudio.com/pages/popup_amen.html> (6. julij 2006)

Himanen, Pekka. (2001) *The Hacker Ethic: A Radical Approach to the Philosophy of Business*. New York - NY: Random House.

Jenkins, Henry. (2004) »The cultural logic of media convergence« V *International Journal of Cultural Studies*. Vol. 7, issue 1. str. 33-43.

Katz, Mark. (2004) *Capturing sound: how technology has changed music*. Berkley, CA - Los Angeles, CA: University of California Press.

Kitchin, Rob. (1998) *Cyberspace: The World in the Wires*. New York, NY: John Wiley & Sons.

Kovačič, Matej. (2003) *Zasebnost na internetu / Privacy on the internet*. Ljubljana: Mirovni inštitut.

Kovačič, Matej. (2005) »Hramba prometnih podatkov skozi zakonodajo.« V *Medijska preža/Mediawatch Journal* št. 23-24. str. 54-55.

Liang, Lawrence. (2005) *Guide to Open Content Licenses: v1.2*. Rotterdam: Piet Zwart institute.

Lessig, Lawrence. (1999) *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York, NY: Basic Books.

Lessig, Lawrence. (2001) *The Future of Ideas: The fate of the commons in a connected world*. New York, NY - Toronto: Random House.

Lessig, Lawrence. (2005) *Svobodna kultura: Narava in prihodnost ustvarjalnosti*. Ljubljana: Krtina.

Manovich, Lev. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, MA - London: The MIT Press.

Manovich, Lev. (2002) *Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source*.
www.manovich.net <http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc> (1. maja 2006)

Mansani, Luigi. (2005) »Neustavljiva širitev obsega pravic intelektualne lastnine.« V Carlo Formenti: *Ne-ekonomija: Digitalna ekonomija in paradoksi intelektualne lastnine*. Ljubljana: Krtina.

Martindale, Don, Johannes Riedel. (1958) »Max Weber's Sociology of Music« V Max Weber: *The Rational and Social Foundations of Music*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.

Elektronska oblika, dostop preko: <www.questia.com> (1. junija 2006)

McLeod, Kembrew. (2005) *Freedom of expression®*. New York, NY - London - Sidney - Toronto - Auckland: Doubleday.

Merton, Robert K. (1996a) »The Ethos of Science« V: Piotr Sztompka (ur.). *Robert K. Merton: On social structure and science*. Chicago, IL - London: University of Chicago Press.

Merton, Robert K. (1996b) »The Mathew Effect in Science, II« V: Piotr Sztompka (ur.). *Robert K. Merton: On social structure and science*. Chicago, IL - London: University of Chicago Press.

Middleton, Richard. (2002) »"Over the rainbow"? Technology, politics and popular music in an era beyond mass culture«. V: *Studying popular music*. Buckingham - Philadelphia, PA: Open University Press.

Oblak, Tanja. (2000) Mitske podobe o »Življenju na mreži«: od poljubnih identitet do izgubljenih skupnosti v kibernetnem prostoru. V *Teorija in praksa*. let. 37, št 6. str. 1052 - 1068. dostopno tudi na <<http://dk.fdv.uni-lj.si/tip/tip20006oblak.PDF>> (28. januarja 2006)

Oswald, John. (2004) »Bettered by the Borrower: The Ethics of Musical Debt«. V: Christoph Cox & Daniel Warner (ur.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York, NY - London: Continuum.

Prinčič, Luka. (2003) »Laptop Music: New Modes of Musicianship in the Age of Mobile Computing and Digital Network« London: SAE Technology College.

Shapiro, Peter. (2002) »Deck Wreckers; The Turntable as Instrument.« V: Rob Young (ur.). *Undercurrents; The Hidden Wiring of Modern Music*. London - New York, NY: Continuum.

Trampuž, Miha. (2000) *Avtorsko pravo: izbrana poglavja*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Trček, Franc. (2003) »Kiberkulture - k novim ekonomijam obdarovanja.« V: Aleš Debeljak, Peter Stankovič, Gregor Tomc in Mitja Velikonja (ur.). *Cooltura; uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Študentska založba.

Vaidhyanatan, Siva. (2003) *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity*. New York, NY - London: New York University Press.

Villeneuve, Nart. (2005) »Technical ways to get round censorship«. V: Sylvie Devilette (ed.): *Handbook for bloggers and cyber-dissidents*. Reporters sans frontières. Paris. dostopno tudi na: <<http://www.rsf.org>> (2. januarja 2006)