

dezvoltă nebanuite capacități polifonice, amplificându-și, totodată, potențialul structural narativ.

Stop n' Go și *Contrabasics* pentru flaut bas și respectiv, contrabas, promovând viteza mișcării dar și explorarea permanentă a resurselor tehnice proprii acestor două prototipuri instrumentale, valorificate prin utilizarea lor *live electronics*, i-au facilitat compozitorului interpret justificarea verbală a propriilor căutări: "E o întreagă orchestră în aceste instrumente. Când studiez la ele, cred că e foarte interesant să se audă ce se petrece în spatele acestor sonorități simple, așa c-am început să pun microfoane înăuntrul instrumentului care sunt mixate cu ajutorul pedalei de control a volumului, prin amplificare obținându-se un efect special superior, mai penetrant. Ceea ce fac eu e să mă uit cu lupa în adâncul instrumentului. Spun asta pentru că sunt oameni care zic: ce treabă grozavă faci cu sintetizatorul, de fapt fiind vorba doar de un produs natural al interiorului instrumentului."

Și iată că beneficiul exploatării unor surse instrumentale de asemenea calibru s-a putut extinde și asupra recontextuării unor partituri aparținând veacurilor trecute, precum *Trattado de Glosas* al lui Diego Ortiz, o colecție de miniaturi renescentiste, care au tentat solistul să se poziționeze timbral undeva între didgeridoo și viola da gamba. În acest sens, prin *Recercada Primera*, Matthias Ziegler a reevaluat, peste secole – în versiunea flautului contrabas – ideea de *organum*.

Ultimele două lucrări din program, *La Rusna* pentru flaut bas și flaut alto și *Maschad* pentru flaut bas au purtat auditoriul dincolo de granița cu Orientul. În primul caz deasupra isonului (în cadrul căruia vocea intra în comuniune perfectă cu sunetele grave ale flautului bas), prelungit electronic, s-au derulat

asemănătoare tipologiei țambalului (denumit, în nord-estul Iranului, santoor), ritmizate cu precizia unui ceas.

În loc de bis s-a aflat o sugestivă improvizație la flautul contrabas, cu alură jazzistică, controlată în limitele unui eșafodaj ingenios construit pe baza tuturor parametrilor fonici.

Concluzionând, aș plasa acest inedit – cel puțin pentru publicul din România – recital de flaut(e) în categoria evenimentelor remarcabile, nu doar din cadrul Săptămânii Internaționale a Muzicii Noi, ci chiar la nivelul întregii stagiuni autohtone de concerte, aș spune nu neapărat datorită gradului său de noutate în domeniul aplicabilității experimentelor sonice cât, mai ales, pentru atractivitatea formei în care aceste experimente au fost puse în lumină, situând muzica în postura unei arte vii, în perpetuă comuniune cu publicul tuturor orizonturilor culturale pe care, cu egală disponibilitate și emoție artistică, le reprezintă.

Loredana BALTAZAR

Visual-Electro-Game (VisEleGam) – un spectacol multimedia în cadrul SIMN 2016

În data de 24 mai 2016, ora 19.00, la Studioul de Operă și Multimedia al UNMB a fost pusă în scenă o nouă producție a Centrului de Muzică electroacustică și Multimedia UNMB, de această dată în colaborare cu Ansamblul de percuție GAME, condus magistral de Alexandru Matei. Programul a cuprins cinci lucrări pentru percuție, live electronics și video, special create pentru acest eveniment.

A devenit deja o obișnuință ca în spectacolele realizate la CMEM să avem de a face cu configurații scenice inedite. De această dată, în fața spectatorilor s-a desfășurat un arsenal masiv de patru grupe de percuție sub comanda tot atât de instrumentiști, în spatele lor aflându-se un ecran uriaș pe care erau proiectate imagini urbane preînregistrate,



inflexiunile continue ale flautului alto, care aminteau de căldura tonului tradiționalului duduk armean; în *Maschad*, aspectul dinamicului traseu susținut de către flautul bas a înclinat balanța către virtuozitatea coagulării unui ansamblu de sonorități repetitive rapide,

mixate cu cadre preluate în timp real de patru camere video, sub comanda artistului vizual Alexandru Patatics. Acesta a propus un mediu audio-vizual performativ realizat pentru integrarea lucrărilor muzicale în contextul scenografic al concertului.

Ambientul multimedia a fost întregit cu două boxe aflate în spatele spectatorilor și care infuzau elemente acustice preluate cu opt microfoane de pe scenă și redate, procesat, prin intermediul unor algoritmi de spațializare a sunetului realizați de Cătălin Crețu, incluzând publicul în interiorul unui triunghi sonor

aparitiei unei "găuri negre", într-o reprezentare aproape grafică a unuia dintre cele mai violente evenimente din universul cunoscut.

Lucrarea *Stone's Yearning* a lui **Sebastian Androne** a pus accentul pe gestul macroscopic și pe aleatorismul controlat, titlul reflectând anumite cadre din video-ul propus, în care anumite structuri de beton, sub o anumită perspectivă, apăreau ca niște megaliti încărcate de timp și înțelepciune.

În *Fragmentarium*, „între semnale precise recreem permanent lumea, amestecăm aleator cioburi de memorie acustic-vizuală, compunem texturi de forme, culoare, de sunet și zgomot străbătând virtual teritorii urbane, felii de oniric încarnat cotidian, un colaj contrastant teluric – acvatic – aerian, amalgamăm fragmente de viață și vis, sunăm realitatea pe membrane, metale și lemne” (**Cătălin Crețu**).

Cinci viziuni componistice diferite puse în valoare prin intermediul unor interpretări muzicale de excepție, integrate într-un spectacol multimedia original și unificate prin intermediul noilor tehnologii.

Cătălin CREȚU



magic. Inginerul de sunet Dan Alexandru și maestrul de lumini Dan Bujor și-au adus și ei aportul specific la desăvârșirea actului artistic sincretic.

Așa cum au convenit de la debutul proiectului protagoniștii, lucrările s-au integrat într-un concept unitar, având la bază configurația instrumentală cvasi-identică a pieselor și atmosfera propusă de artistul vizual, fiecare compoziție constituind o altă perspectivă asupra întregului.

Compoziția **Adinei Sibianu**, *Untuned Patterns* aduce în prim plan câteva fragmente tematice care au lungimi diferite, de la 2-3 timpi, până la câteva măsuri (în *ostinato*). Structuri sonore asemănătoare sunt suprapuse parțial sau total și desfășurate în timp în mod diferit. Din aceste îmbinări rezultă variațiuni simultane ale aceluiași texturi ritmice, „condimentate” și delimitate cu/de apariții ale unor *semnale* sonore (sunete singulare, prelucrate în timp real cu ajutorul computerului).

Lucrarea *Mishiba* compusă de **Mihai Măniceanu**, inspirată de „Arhitectul” lui Mircea Cărtărescu, era ”o muzică pe care n-o mai ascultai cu urechile, ci cu toată pielea deodată, care-ți umplea canalele venelor de ecouri, cu care îți intra în rezonanță structura osoasă. Ajunsă la creier, la porțile sufletului, ca o doză de mescalină sau ca un dulce păianjen care-și injectează în corpul victimei enzimele dizolvante, această muzică se substituia sufletului și, asemenea unui homunculus perfid, prelua în mâini ferme hățurile trupului.”

Hypernova lui **Mihai Murariu** se referă la colapsul unei stele supermasive aflată la sfârșitul ciclului său de viață. Patru percuționiști - patru dimensiuni ale continuumului spațiu-timp, distorsionate datorită

De dat mai departe

Mi-a făcut o deosebită plăcere să revăd Ansamblul **Partita Radicale** la București. Mi-era dor de tonusul lor, de spiritul lor neconvențional pe care l-am apreciat întotdeauna și de coeziunea de grup a acestor muzicieni creativi și experimentați – Ute Volker (acordeon), Karola Pasquay (flaut), Ortrud Kegel (flaut), Gunda Gottschalk (vioară), Thomas Beimel (violă).

Deși înainte de eveniment, mă întrebam dacă spațiul oferit de festivalul SIMN în Mediateca UNMB este potrivit pentru ei, mi-am dat seama destul de rapid, că era exact ceea ce aveau nevoie pentru a oferi publicului experiența sonoră și de mișcare pregătită. Pentru că, lucrul cu ”ruine acustice”, cu amprente, resturi ale trecutului, și-a găsit locul potrivit într-un spațiu nou construit, un spațiu academic, auster, care mie mi-a dat de la bun început senzația de ”aseptic”. O dată în plus, oamenii puteau reflecta la importanța contrastului și a tuturor elementelor pe care un artist și le alege pentru un proiect: context, spațiu, oră, lumină și toate condițiile exterioare care pot afecta, pot modela percepția. Iar percepția întregului este extrem de importantă într-o astfel de artă-experiență.

Traseul pe care Ansamblul Partita Radicale l-a propus spectatorilor a adus dinamism și interactivitate