



Научная статья

UDC 78.036:784.5

DOI: <https://doi.org/10.26176/mosconsv.2022.50.3.05>

Бунт и амбивалентность: музыка, пытки и абсурд в цифровой оратории «Холодильник»

Паулу С. Шагас

Калифорнийский университет в Риверсайде (США),
900 University Ave, Riverside, CA 92521

paulo.chagas@ucr.edu[✉], ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1706-5508>

Аннотация: В цифровой оратории «Холодильник» (*A Geladeira*, 2014) осмысливается мой собственный опыт жертвы пыток, которой я стал в 17-летнем возрасте, будучи политзаключенным во времена бразильской военной диктатуры. В статье исследуются экзистенциальный и художественный контексты, определившие концепцию произведения, включая связь с моим предшествующим творчеством. Основное внимание в исследовании уделяется интермедиальной композиции — электроакустической музыке, live-электронике, аудиовизуальной композиции — и ее связи с темой пыток. Статья призвана с философской точки зрения навести мосты между феноменологическим опытом, музыкой и технологией звукового синтеза. «Холодильник» отражает бунт сознания, борющегося с амбивалентностью пытки, и принятие ее как пути просветления и трансценденции. Опыт пытки рассматривается с позиции философии абсурда Альбера Камю и мифа о Сизифе, который постигает абсурд как опыт страсти и страдания одновременно.

Статья была впервые опубликована на английском языке в сборнике “Bridging People and Sound” издательства Springer в 2017 году (https://doi.org/10.1007/978-3-319-67738-5_20). Публикуется в переводе на русский язык с письменного разрешения автора, Паулу С. Шагаса.

Ключевые слова: цифровая оратория, интермедиальность, аудиовизуальная композиция, пытки, абсурд, Камю, Сизиф

Для цитирования: Шагас П. С. Бунт и амбивалентность: музыка, пытки и абсурд в цифровой оратории «Холодильник» / пер. с англ. К. Р. Агаронян // Научный вестник Московской консерватории. Том 13. Выпуск 3 (сентябрь 2022). С. 536–555. <https://doi.org/10.26176/mosconsv.2022.50.3.05>.

Research Article

Revolt and Ambivalence: Music, Torture and Absurdity in the Digital Oratorio *The Refrigerator*

Paulo C. Chagas

University of California, Riverside,
900 University Ave, Riverside, CA 92521
paulo.chagas@ucr.edu[✉], ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1706-5508>

Abstract: The digital oratorio *The Refrigerator* (*A Geladeira*, 2014) is a composition that reflects on my own experience of torture as a 17-year-old political prisoner during the Brazilian military dictatorship. This paper examines the existential and artistic contexts underlying the conception of the piece including the connection to my previous work. The investigation focuses on intermedia composition—electroacoustic music, live-electronics, audiovisual composition—and its relation to the subject of the torture. The paper aims, from a philosophical point of view, to build bridges between a phenomenological experience, the music, and the technology of sound synthesis. The Refrigerator expresses the conscious revolt struggling with the ambivalence of the torture and its acceptance as a path of illumination and transcendence. The experience of torture is approached from the perspective of Albert Camus' philosophy of absurdity and the mythical character of Sisyphus, who embraces absurdity through his passion as much as through his suffering.

This item appeared in English in the collected papers “Bridging People and Sound,” Springer, 2017 (https://doi.org/10.1007/978-3-319-67738-5_20). It was authored by Paulo C. Chagas, paulo.chagas@ucr.edu, with whose written permission the Russian translation of the article is printed here.

Keywords: digital oratorio, intermedia, audiovisual composition, torture, absurdity, Camus, Sisyphus

For citation: Chagas, Paulo C. 2022. “Revolt and Ambivalence: Music, Torture and Absurdity in the Digital Oratorio *The Refrigerator*,” translated from English by Kristina R. Agaronian. *Nauchnyy vestnik Moskovskoy konservatorii / Journal of Moscow Conservatory* 13, no. 3 (September): 536–55. (In Russian). <https://doi.org/10.26176/mosconsv.2022.50.3.05>.

ВСТУПЛЕНИЕ

В 1971 году, в 17-летнем возрасте, оказавшись во времена бразильской военной диктатуры политическим заключенным, я стал жертвой пыток, и этот мой опыт лег в основу цифровой оратории «Холодильник» (*A Geladeira*, 2014) для двух певцов (меццо-сопрано и баритон), инструментального ансамбля (скрипка, альт, виолончель, фортепиано и перкуссия), электронных звуков, live-электроники и интерактивной визуальной проекции. Премьера произведения, созданного по заказу Центра культуры Сан-Паулу и ансамбля *Núcleo Hespérides*, состоялась 8 апреля 2014 года в рамках мероприятия, посвященного 50-летию бразильского военного переворота 1964 года¹.

¹ Видео первого исполнения «Холодильника» доступно по адресу: http://youtu.be/KH_EnKIttHM (дата обращения: 30.06.2022).

«Холодильник», о котором говорится в произведении, — это камера, специально спроектированная и оборудованная для звуковых пыток. Эта среда была создана для акустических экспериментов, разрушительных для телесного и психического здоровья. Много лет спустя я описал свой опыт следующим образом:

Меня арестовали за сотрудничество с оппозиционными группами. По прибытии в военную тюрьму меня поместили в Холодильник — маленькую камеру, звукоизолированную, совершенно темную и холодную. Различные шумы и звуки (тянущиеся звуки, издаваемые осцилляторами, сгенерированный грохот, искаженные радиосигналы, рев мотоцикла и т. д.) «выстреливали» из громкоговорителей, спрятанных за стенами. Электронные звуки непрерывно заполняли темное пространство и переполняли мое тело в течение трех долгих дней. Через [некоторое] время я потерял сознание. Эта слуховая и акустическая пытка была на тот момент свежей разработкой, и она частично заменила традиционные методы физического насилия, с помощью которых были убиты тысячи людей в латиноамериканских тюрьмах в период с 1960-х по 1990-е годы. Такие звуки травмируют тело, не оставляя видимых следов повреждений. Иммерсивное пространство камеры пыток, звукоизолированное и лишенное света, всплывает в моей памяти как идеальная среда для того, чтобы испытать власть, которую имеет над нами материально воплощенный звук [7, 120–121].

Пытки, жертвой которых я стал, будучи политическим заключенным, были абсурдным опытом. По времени они совпали с моим увлечением музыкой, а вскоре я приступил к изучению музыкальной композиции формально. После окончания Университета Сан-Паулу (в 1979 году) я отправился в Европу и приступил к работе над музыковедческой диссертацией под руководством композитора Анри Пуссёра в Льеже (Бельгия), а также к изучению электроакустической композиции в Кёльнской высшей школе музыки (Германия). Кажется парадоксальным, что я решил посвятить себя электронной музыке, которая черпает свой художественный потенциал из *шума*: электроакустическая музыка расширила восприятие шумов до полноценного музыкального опыта. Ощущение абсурда возникает из-за двойственной роли шума — как инструмента политического давления и как орудия бунта. Как утверждает Аттали, «шум — это источник воли и власти» [3, 6]. Шум представляет беспорядок, музыка же используется как инструмент рационализации шума и оказания политического давления с целью консолидировать общество. Аттали описывает музыкальную историю с точки зрения отношений между музыкой и шумом. Музыка контролирует шум, но в то же время сама порождает новые формы шума, которые включаются в политическую экономию музыки, чтобы самим стать музыкой, которая, утвердившись, обнаруживает новые формы шума, и так далее. Шум — это абсурдное насилие, а музыка — абсурдный бунт, «непрерывная конфронтация человека с таящимся в нем мраком» [1, 53]. Слушая музыку, мы принимаем присутствие шума в нашей жизни: мы слушаем «весь спектр шумов, понимая, что в его апроприации и контроле отражается власть и что по существу это занятие политическое» [3, 6].

Страдание и насилие — а также амбивалентные чувства, которые мы испытываем по отношению к этим вещам, — постоянные темы моих работ, особенно аудиовизуальных и мультимедийных композиций. Например, для композиции «Фрэнсис Бэкон» (1993), вдохновленной жизнью и творчеством известного британского

художника (1909–1992), я сочинил музыку, рассказывающую о разочаровании и горечи, которые он испытывал, а также о роли страдания в его творчестве. Пьеса написана для трех певцов (сопрано, контратенор и баритон), струнного квартета, ударных инструментов и электроники по заказу штутгартского Театерхауса для хореографического театра Йохана Кресника и Исмаэля Иво². Амбивалентное отношение к войне, власти и насилию и одновременно упоение ими стали темой другого моего произведения — техно-оперы *RAW* (1999)³. В *RAW* нет сюжета в традиционном понимании. Либретто сочетает в себе отрывки из автобиографических книг Эрнста Юнгера, в которых он описывал свой опыт — историю солдата, сражавшегося в Первой мировой войне, — с цитатами из теоретического труда прусского генерала и философа Карла фон Клаузевица «О войне» и поэтическими текстами о божестве народа йоруба Огуне (африканцы и афро-американцы почитают этого бога железа как воителя, созидателя и разрушителя). Йоруба — одна из этнических групп современной Нигерии, чьи предки были в огромном множестве перевезены на американский континент, где стали рабами. Их религиозные и философские традиции и сегодня живы в Западной Африке и Латинской Америке. Опера написана для пяти певцов и небольшого ансамбля — трех ударных и трех клавишных инструментов, исполнителей live-электроники, вдохновленной техно и афро-бразильской религиозной музыкой. Это произведение я создал по заказу Оперы Бонна.

Благодаря этим двум проектам, как и многим другим на схожие темы, я смог вернуться в прошлое и осмыслить свой опыт жертвы пыток. Чтобы достичь уровня зрелости, необходимого для работы с такой деликатной темой, следует проделать определенный путь. Переходный период между последними годами проживания в Германии и первыми годами жизни после переезда в Калифорнию (2003–2005) дал мне возможность осознать абсурдность пыток с художественной точки зрения. Первые эксперименты были проведены в рамках международного воркшопа *Interaktionslabor* (www.interaktionslabor.de), задуманного и организованного немецким хореографом и режиссером Йоханнесом Биррингером. Он проходил на месте заброшенной угольной шахты в Гёттельборге (Саарланд), и в нем приняли участие художники, музыканты, танцоры и инженеры. Работы, созданные в рамках этого воркшопа, исследовали связи между искусством, цифровыми технологиями и депривированной средой шахты. Эта местность с внушительными строениями, машинами и прочим оборудованием, оставшимися практически неповрежденными, была безмолвным свидетелем увядания индустриального ландшафта и зарождения постиндустриального общества. Мы чувствовали себя чужаками, живущими в своеобразном изгнании, лишенными «и памяти об утраченном отечестве, и надежды на землю обетованную. Собственно говоря, чувство абсурдности и есть этот разлад между человеком и его жизнью, между актером и декорациями» [1, 26].

На второй год моего участия в мастерской *Interaktionslabor* (2004), я начал совместный проект с Биррингером, вдохновленный романом «Слепота»

² Аудиозапись «Фрэнсиса Бэкона» доступна по адресу: <http://soundcloud.com/paulocchagas/sets/francis-bacon-1993> (дата обращения: 30.06.2022). Видео поздней версии хореографии «Фрэнсис Бэкон (реконструкция)» доступна по адресу: <http://youtu.be/QY5zsGtjmds> (дата обращения: 30.06.2022).

³ Видеозапись *RAW* доступна здесь: <http://youtu.be/JkQK1FMP-ts> (дата обращения: 30.06.2022).

португальского писателя и лауреата Нобелевской премии Жозе Сарамаго [18]. В книге рассказывается история города, всех жителей которого поразила необъяснимая эпидемия слепоты. Лишь одна женщина осталась зрячей, чтобы помогать другим справиться с их страданиями и отчаянием. Правительство пыталось взять распространение эпидемии под контроль, заключив слепых в приют, который в итоге превратился в своего рода концлагерь. Но когда эпидемия слепоты вырвалась наружу и поразила все население, общество охватили анархия, насилие и хаос. Депривированный ландшафт шахты показался нам подходящим местом для интерпретации романа Сарамаго. Интерактивная инсталляция «Слепой город» (2004) исследует связь между звуком, жестом и движением с помощью сенсорных датчиков для актеров и певцов, представляющих пострадавших от загадочной слепоты персонажей. В следующем году к нам присоединилась танцовщица Вероника Эндо для создания *Canções dos Olhos / Augenlieder* («Песни глаз», 2005) — произведения, сочетающего электронную музыку с цифровой видеохореографией; в нем исследуется сенсорная депривация женщины, которая внезапно обнаруживает себя в воображаемом городе, где люди ослепли и исчезли из поля зрения⁴. Танцовщица в безмолвном пейзаже шахты раскрывает абсурдное противостояние этого иррационального мира с «исступленным желанием ясности, зов которого отдается в самых глубинах человеческой души» [1, 34].

СЛЕПОТА, ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

«Слепота» Сарамаго — это аллегория неспособности видеть. Роман — это метафора чувства абсурда, возникающего от осознания иррациональной хрупкости и уязвимости общества. Подобно тому как мы стараемся контролировать себя, империалистические державы пытаются завладеть миром — и мы осознаем, что общество не дает неограниченных гарантий стабильности. Мы живем на грани краха и хаоса, под угрозой коллективной слепоты, которая может быстро привести к варварству. Пережив диктатуру и революцию, Сарамаго боится темных сил, которые пробуждают зверя внутри нас, множа эгоизм и невежество, высвобождая насилие и жестокость.

Читая «Слепоту», я нашел много общего с моим личным опытом жертвы пыток. В течение двадцати одного года бразильцы существовали и научились выживать в состоянии коллективной слепоты в условиях жестокой военной диктатуры, угнетения, страха и насилия. Однако бразильская диктатура — не единственный случай в истории человечества, и слепой абсурд не ограничивается сферами власти и политики. В настоящее время мы переживаем резкое изменение наших экзистенциальных ощущений, вызванное технологиями. Цифровые машины, распространяющие информацию и осуществляющие коммуникацию, овладевают нашим телом и детерриторизируют наши когнитивные функции, влияя на наш сенсорный опыт — слуховой, визуальный, пространственный и тактильный — и трансформируя то, как мы живем и общаемся. Тем не менее, мы также сталкиваемся с двойственностью технологии: с одной стороны, она открывает новый вид свободы, основанный на сетевом диалоге (например,

⁴ С записью *Canções dos Olhos / Augenlieder* можно ознакомиться здесь: <https://youtu.be/e68oPnEdh4g> (дата обращения: 30.06.2022).

социальные сети); с другой стороны, она представляет потенциал для усиления авторитарных тенденций индивидуального и коллективного контроля. Этот парадокс проливает свет на техно-абсурд.

Амбивалентность лежит в основе отношений между человеком и машиной, которые определяются понятием интерактивности. «Интерактивное искусство» пытается достичь более «органичных» отношений между телом и цифровыми медиа в процессе художественной деятельности, осуществляемой с помощью компьютеров, интерфейсов и датчиков и даже вовлечения зрителя в производство (примером могут служить интерактивные инсталляции). Однако интерактивные формы не всегда осуществляют диалог в процессе своего создания. В противовес доминирующему дискурсу интерактивности, сосредоточенному на телесности и материальности отношений между телом и технологией, я определил интерактивность как «воплощение опыта коллективного взаимодействия, который материализует процесс создания в форме самого произведения» [7, 126]. Этот взгляд на интерактивность включает в себя как набор разнородных медиа, так и динамику личных отношений, вовлеченных в художественный процесс. Интерактивное искусство должно не просто иметь дело с системами технических устройств, но находить в этом смысл и глубину, бытие в мире, не ограничиваясь ошеломляющими эффектами и иллюзионизмом. Интерактивная модель коммуникации должна вести к этическому пониманию отношений человека и машины, критически осмысливая формальные структуры власти в обществе.

Цифровая оратория *Corpo, Carne e Espírito* («Тело, плоть и дух», 2008), также созданная в сотрудничестве с Йоханнесом Биррингером, — это пример диалогического подхода к интерактивности в цифровом искусстве. Произведение было написано по заказу Международного фестиваля театрального искусства FIT в Белу-Оризонти (Бразилия) и там же впервые исполнено⁵. Основанное на музыке, созданной мною в 1993 году для хореографического театра «Фрэнсис Бэкон», оратория представляет собой интермедиальное переложение картин Фрэнсиса Бэкона. Согласно Делёзу, они представляют собой «зону неразличности или неразрешимости между человеком и животным», где тело выступает в качестве посредника между плотью и духом [11, 20]. Биррингер разрабатывает идею «хореографических сценариев»: последовательности цифровых изображений проецируются на три экрана, подвешенные рядом друг с другом на задней части сцены над исполнителями и позади них. Основной мотив визуальной композиции — «беззвучные» тела, которые взаимодействуют с музыкой не как ее визуализация, а как независимые и асинхронные объекты и события. Биррингер исследует пространственность проекции изображения, трактуя цифровой триптих как кинематографическую видео-скульптуру, «своего рода оркестровую специализацию изображений», управляемую в реальном времени [4, 245]. В музыке, развивающей «эстетику искажения», исследуются расширенные исполнительские техники: сильное прижатие смычка к струне у струнного квартета для создания шумовых эффектов, или же фонетические деформации, возникающие из-за необычной артикуляции гласных и согласных звуков. Композиция оперирует музыкальными фигурами и их деформациями, порождая абстрактные формы, превращающиеся

⁵ Видеозапись исполнения *Corpo, Carne e Espírito* доступна на страницах: <https://youtu.be/Tc77BiRCskw> (5:44) и <https://youtu.be/-EWfu5W2XO8> (12:11) (дата обращения: 30.06.2022).

в сложные «зоны неразличимости». Деформации сжимают и удлиняют фигуры, приводят в действие ритмы, жесты, резонансы и создают контрасты, а также контрасты внутри контрастов [9, 239–247]. Музыка и визуальная проекция рассматриваются как два отдельных, но интегрированных уровня композиции. *Corpo, Carne e Espírito* представляет показательный пример *интермедиальной* полифонии и может рассматриваться как эстетический ориентир моей аудиовизуальной композиции (см. ниже).

«ХОЛОДИЛЬНИК»: ЛИБРЕТТО

Цифровую ораторию «Холодильник» (39 мин) я создал за очень короткое время — менее чем за два месяца — в начале 2014 года. Первым шагом было написание либретто, которое мыслилось как стихотворение, исполняемое меццо-сопрано и баритоном; также оно являлось сценарием всего произведения. В либретто повествование многослойно: мой личный опыт жертвы пыток и реальность пыток в целом наблюдаются с множества разных точек зрения. Пытки ассоциируются с тьмой невежества, с болью и страданием; Холодильник изображен как машина для пыток, символизирующая логику насилия и жестокости в обществе. Сочинение дистанцируется от политической интерпретации пыток, например, от осуждения пыток как формы угнетения и злоупотребления властью или от привлечения внимания к пыткам в контексте бразильской военной диктатуры. Признавая бесчеловечность и унижительность реальности пыток, «Холодильник» осмысливает мой рост как человеческого существа и пройденный мною путь приверженности человеческим ценностям. Это больше чем политическая акция: этот путь предстает как трансценденция, страсть к восхождению, стремление осветить тьму и преодолеть невежество.

«Холодильник» возвращает мои воспоминания о перенесенных пытках — впечатления, ситуации, эмоции и чувства, — но в то же время предлагает нам посмотреть на реальность пыток, которая существует в мире за пределами Холодильника. Пытки не являются прерогативой диктатур или репрессивных режимов, их практикуют не только падшие личности. Жестокие пытки применяются не только в чрезвычайных ситуациях, они широко распространены и в обычных тюрьмах, например, в Бразилии, а также являются инструментом империализма, как пытки, практикуемые вооруженными силами и спецслужбами США в отношении международных «террористов». Физические, психологические пытки и другие их формы были включены в «банальность зла», если использовать выражение, предложенное Ханной Арендт в контексте Холокоста. Пытка — не изолированный акт; это нечто существующее внутри нас, универсальное свойство человечества, упрочивающее ограниченность нашей эгоистичной жизни. Нам необходимо масштабное движение, трансцендентное стремление преобразить свое сознание и природу, освободиться от тьмы невежества, инерции, мрака, путаницы и беспорядка. Варварство пыток — это не тьма нашего происхождения как живого существа, а промежуточная стадия человеческой эволюции. Путь, который я предлагаю в «Холодильнике», — это жертвоприношение, восходящее к трансценденции невыразимого. Восемь сцен представляют этапы этого путешествия⁶:

⁶ Подробный анализ структуры и сцен оратории «Холодильник» изложен в моей статье [10].

- Пролог. Самопрезентация автора
 Сцена 1. Введение: Тьма невежества
 Сцена 2. Электричество: машина страха
 Сцена 3. Шумы: погружение в хаотические вибрации
 Сцена 4. Холод: Дыхание смерти
 Сцена 5. Вина: Наблюдение за пытками любимого человека
 Сцена 6. Боль: ощущение конечности
 Сцена 7. Формы пыток: невидимая пытка
 Сцена 8. Мир: Музыка, которая живет по ту сторону пения

ПРОЛОГ: САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ АВТОРА И ЗВУКОВОЙ ЛАНДШАФТ

В июне 1971 года мне было семнадцать и в августе должно было исполниться восемнадцать. Они схватили меня дома, пока я спал, и отвезли в штаб-квартиру военной полиции на улице Барао-де-Мескита в районе Барра-да-Тижукка. Меня привезли туда и поместили в Холодильник, который был на тот момент новшеством. Я знаю, что он был новым, потому что чувствовал запах свежей краски. Это была очень маленькая каморка, должно быть, примерно два на два метра или около того, темная и звукоизолированная, с кондиционером, довольно холодная. Я пробыл там долго, по моему ощущению, около трех дней. Главная особенность этого Холодильника заключается в том, что в заднюю стену были встроены динамики, и между пленником и его мучителями поддерживалась связь. Последние находились снаружи Холодильника, разговаривали с вами и угрожали, шутили и вели себя довольно нелепо. Затем в определенный момент они начинали воспроизводить звуки, шумы. Это было в 1971 году, когда технология звукозаписи еще только зарождалась, и у нас не было того множества шумов, которые мы можем воспроизвести сейчас. Но была, например, одна вещь, которую я хорошо помню, — обычный в то время шум АМ-радиоприемника при смене станции — сегодня, наверное, немногие знают, что это такое? Раньше, когда вы в поисках станции настраивали частоту, звучал этот шум [*сквозь шипение доносятся фоны*] — так оно примерно звучало в тот момент, когда вы пытались найти нужную радиостанцию и не могли этого сделать, и тогда начинался этот дурдом (this mess). Это был очень мощный шум — эфира, радиоволн, живущих в эфире. В радиоприемниках для декодирования используются два вида модуляции: АМ, то есть амплитудная модуляция, и FM, то есть частотная модуляция. АМ производит такие звуки [*имитация звука амплитудной модуляции*], а FM вот такие [*имитация звука частотной модуляции*]. И это было очень громко. Представьте себя в полностью акустически изолированном пространстве, которое подвергается воздействию очень громких радишумов. Кроме того, использовались и другие шумы: рев мотоцикла, двигателя, работа пилы и прочие, которые у них там были, и они веселились [*смех*], смеялись и включали эти звуки. Но это было так громко, слишком громко, громко до такой степени, что ты испытывал сильную боль. Ведь под воздействием звуков, звуковых вибраций твое тело может начать разрушаться. Ты не только становишься глухим, но и оказываешься в таком состоянии, которое влияет на твое сознание и трансформирует его. Так что эта звуковая пытка была вещь довольно изощренной, и мало кому известной. Ее особенность в том, что после нее не остается ни малейшего следа. То есть у звука есть уникальное свойство: он вторгается в твое тело, приобретает над ним власть и приводит его в движение, а если применяется шум, то эти движения будут хаотичными. И ты начинаешь чувствовать себя уничтоженным физически и психически.

Пролог не входил в первоначальный план произведения, он был добавлен позже. За пару дней до премьеры я дал интервью интернет-радио Культурного центра Сан-Паулу (Cultural Center São Paulo, CCSP). В очень неформальной беседе с Анжелой Войков Римоли (Angela Voicov Rimoli) я рассказал, в частности, о том, как меня пытали в Холодильнике. Куратор концерта Данте Пиньярати (Dante Pignarati) решил воспроизвести фрагмент из интервью в качестве самопрезентации перед началом произведения, чтобы познакомить аудиторию с темой композиции. Когда я впервые услышал его на генеральной репетиции, то очень удивился результату: получилось не просто высказывание, а своего рода звуковой ландшафт, составленный из моего голоса и других звуков. Автор этой радиокomпозиции, Марта де Оливейра Фонтеррада (Marta de Oliveira Fonterrada), иронически оттенила мой рассказ звуками, которые я слышал в камере пыток, и прежде всего звуками настройки радио, которые продолжали звучать в моей памяти. Радио — это звук электромагнитной энергии, преобразованной в энергию акустическую; по словам Дугласа Кана, «радио было слышно прежде, чем оно было изобретено, и до того, как кто-либо узнал о его существовании» [14, 1]. Вихревые потоки электромагнитных волн, улавливаемые аналоговыми радиоприемниками и воспринимаемые как помехи, были частью культуры радиослушания. Цифровые технологии почти устранили помехи радиоволн, как и шум виниловых пластинок. Скретчинг и другие шумы старых пластинок вернулись в качестве материала для звуковых петель (лупов) и ритмов в диджейской культуре сэмплирования и ремиксов. Но радишум практически исчез из современного звукового ландшафта. В сеансах пыток внутри Холодильника аналоговый радиоприемник превратился в орудие пытки; манипулируя кнопкой настройки, мучитель воспроизводил шум не только для того, чтобы его услышали, но и для того, чтобы причинить боль и страдания. Концепция звукового ландшафта, введенная Мюрреем Шафером [19], объясняет этический смысл отношений между человеком и акустической средой. С точки зрения изучения звукового ландшафта Холодильник можно рассматривать как абсурдный саундскейп, задуманный таким образом, чтобы между человеком и звуком возникла деструктивная связь и человек стал уязвимым.

Радиофрагмент пролога — это иронический комментарий к моему высказыванию, призванный дать ключ к пониманию произведения. С точки зрения кибернетики эта часть может быть рассмотрена как «наблюдение второго порядка» — наблюдение, которое наблюдает за повествованием о моем личном опыте жертвы пыток. Звуки, добавленные к речи, относятся к тому, что говорит наблюдатель⁷. Радиокomпозиция содержит стереотипные или избыточные звуки, которые усиливают языковое сообщение, как при использовании звуков амплитудной и частотной модуляций для иллюстрации шума, возникающего в процессе настройки радио. Однако иногда саундтрек создает свои собственные смыслы, комментирующие языковое сообщение или оспаривающие его. Звуковой ландшафт радио изучает личный опыт пыток и в то же время готовит слушателя к погружению в иммерсивную аудиовизуальную среду «Холодильника».

⁷ О применении концепций наблюдения первого порядка и наблюдения второго порядка в искусстве см. в статьях Н. Луманна [15; 16].

ЭЛЕКТРОАКУСТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА: ДЕГРАДАЦИЯ ВЫСТРЕЛА

После пролога цифровая оратория начинается с акустической пьесы (5 мин), единственным материалом которой служит звук выстрела (или детонации пули). Это взрывной звук продолжительностью примерно 900 мс. Как и звук удара, он имеет очень короткий подъем, или атака (*attack*), быстрый спад (*decay*), плато (*sustain*) и длительное затухание (*release*), начинающееся с 600 мс и постепенно исчезающее в тишине. Огибающая звукового сигнала напоминает по форме наконечник стрелы (см. рис. 1). Как и стрела, оружейный патрон представляет собой предмет со скругленным концом, который проникает в тело с целью повредить его или разрушить. Звук выстрела имеет ярко выраженный символический характер; на самом деле он клиширован. Мы привыкли слышать (и видеть) разные виды оружия в военных фильмах, вестернах, триллерах и видеоиграх. Грохот револьверного выстрела тоже имеет отношение к эстетике электронной музыки. Он входит в семейство взрывных и пронизывающих звуков, искажений и эффектов овердрайва, навязчивых ритмов и других звуковых репрезентаций насилия в аудиовизуальной медиакультуре.

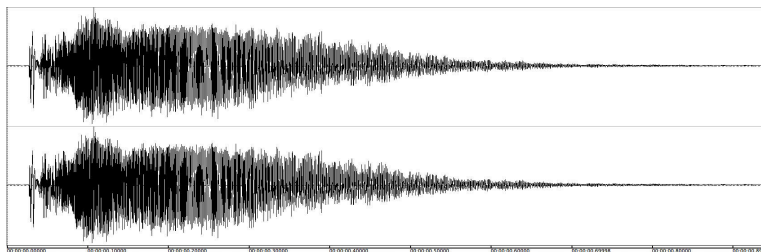


Рис. 1. Визуальное изображение звука выстрела

Figure 1. Visual representation of the gunshot sound

В данной электроакустической композиции разрабатываются временные расширения — *растяжение по времени* (*time stretching*) — звука выстрела. Здесь на практике применено быстрое преобразование Фурье (БПФ), алгоритм, согласно которому любой звук есть система периодических колебаний, определяемых как кратные основной частоте. Дискретное преобразование Фурье (ДПФ) представляет собой цифровую реализацию алгоритма БПФ. Цифровые звуки могут быть преобразованы с помощью ДПФ либо в области частоты, либо в области времени звучания. Это процесс анализа и синтеза, в котором звук разбивается на последовательность синусоидальных периодических сигналов, а затем снова собирается. Он позволяет изменять длительность звука при сохранении соотношений частоты и амплитуды его частичных тонов, определяющих спектр. Качество растяжения по времени зависит от параметров анализа и синтеза, таких, как размер окна БПФ, определяющий основную частоту спектра. Типичный размер окна состоит из 4096 сэмплов, что при частоте выборки 44,1 кГц позволяет получить основную частоту 53 Гц.

В данном конкретном случае алгоритм БПФ был использован в нетрадиционном, «подрывном» ключе: я стремился получить звук низкого качества. Цель состояла в том, чтобы *ухудшить* звук выстрела. Для этого я использовал очень маленькие окна БПФ для алгоритма растяжения времени — например, 128 и 64 сэмпла,

допускающие основные частоты 1772 Гц и 3445 Гц соответственно, — так, чтобы анализ исключал низкие частоты, а синтез обрабатывал верхний регистр спектра, создавая множество цифровых искажений сигнала, которые значительно изменили тембр выстрела. Результатом стал деформированный и деградированный звук, который я представлял как метафору пыток, звуковую репрезентацию унижения и оскорбления человеческого достоинства практикой пыток. Выстрел остается символом насилия и разрушения человека, которые происходят благодаря одному движению, жесту — нажатию на курок. Однако со спектральной точки зрения звук выстрела обладает качеством шума и является «богатым» звуком, состоящим из всех возможных частот слышимого спектра. Но растягивание времени при малых размерах окна изменило качество тембра и уничтожило фактическое богатство этого шума. Звук пули, вылетающей из ствола револьвера, — искаженный, искаженный, изуродованный — утратил импозантность огнестрельного оружия. Звук выстрела был лишен своего «достоинства»; взрывные и ударные качества его атаки и богатство его шумового спектра были потеряны; сохранились лишь остатки синусоидальных волн, монотонная и аморфная вибрация, звучащая как банальный фоновый шум.

Временные расширения звука выстрела *также* вызывают ассоциации с шумом аналогового радиоприемника во время настройки на волну радиостанции. Как упоминалось выше, радиопомехи стали символом звуковой пытки, которую я испытал в Холодильнике. Таким образом, электронная музыка предвосхищает лейтмотив цифровой оратории: «станция, которую невозможно настроить» (см. либретто). Более того, электронная монотонность провоцирует психоакустическое раздражение вследствие преобладания высоких частот и повторения. Пытки, постепенно разрушающие физическую и моральную неприкосновенность человека, являются репетитивным процессом.

На рис. 2 показаны разные сегменты акустической композиции: первое временное расширение выстрела имеет малую амплитуду и короткую продолжительность, 1:28" (0"–1:28"); второе — значительно громче и длиннее, 2:50" (1:28"–4:18"); наконец, третье — короче и тише, 47" (4:18"–5:05"); мы слышим его как стон, словно голос растворяется в тишине. Преобладание высоких частот режет слух: монотонное повторение одного и того же звука раздражает и причиняет боль, тем более что второе расширение имеет долгое затухание и не вносит новизны. Чувство скуки и дискомфорта вызывается преднамеренно. Электроакустическая музыка погружает слушателя в неприятную звуковую среду, напоминающую шум пыточной камеры; слушатель должен быть раздосадованным и травмированным.

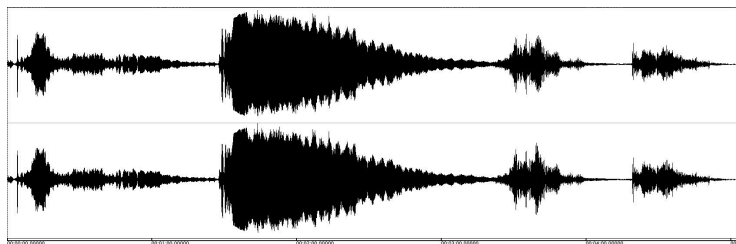


Рис. 2. Визуальное отображение электронной музыки

Figure 2. Visual representation of the electronic music

ИНТЕРМЕДИАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ: LIVE-ЭЛЕКТРОНИКА И ВИЗУАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

Оратория — это гибридный жанр, сочетающий вокальную и инструментальную музыку. Хотя он и не является по-настоящему театральным, как опера, в оратории есть сценическое измерение, возникающее благодаря выступлению певцов и инструменталистов. Оратории и страсти Баха, например, представляют собой сценические интерпретации библейских событий; выступление солистов, хора и оркестра вызывает в воображении картины христианской истории, возникающие под сильным влиянием живописи барокко. Цифровая оратория — это современный жанр, распространяющий гибридный принцип оратории на цифровые медиа. Таким образом, это *интермедиальная* форма. Понятие *интермедиальности* возникает в результате распространения полифонии на другие области восприятия и опыта. В то время как полифония артикулирует множественность и идентичность в акустических медиа — вокальных и инструментальных, «интермедиальная композиция исследует художественные связи между различными медиа, такими как звук, изображение, речь, движение, жест и пространство, при взаимодействии с техникой и медиа-аппаратурой» [9, 211]. Интермедиальное искусство также связано с понятиями множественности и разнородности. Гваттари предлагает полифонический анализ субъективности на основе «этико-эстетической парадигмы», которая подчеркивает отношения *инаковости* между индивидуальными и коллективными единицами и предлагает альтернативу научным и философским моделям. *Полифоническая субъективность* Гваттари включает в себя идею, что субъективность не ограничивается человеческим сознанием, но находится на перекрестке «разнородных машинных Вселенных», оформляя взаимодействие между людьми и технологиями. С точки зрения Гваттари, субъективность переходит от человеческого сознания к «машинным сборкам» современного общества⁸.

Основа «Холодильника» — музыка для двух солистов (меццо-сопрано и баритон) и инструментального ансамбля (скрипка, альт, виолончель, фортепиано и ударные). Live-электроника и визуальная проекция создают дополнительные слои интермедиальной композиции. В отличие от вокальной и инструментальной музыки, которая определяется нотной, «фиксированной» партитурой, live-электронику и визуальную проекцию исполняют компьютерные алгоритмы, запрограммированные с помощью программного обеспечения Max (www.cycling74.com), что вносит в произведение элемент случайности. Случайные процессы интермедиальной композиции управляются вручную «интерпретатором», который пользуется интерфейсом (Behringer BCF2000) для изменения параметров электронной музыки и визуальной проекции. Интерпретатор в интермедиальной композиции действует подобно импровизатору и играет решающую роль в ее исполнении. Тем самым «Холодильник» артикулирует оппозицию между определенностью вокально-инструментальной «партитуры» и неопределенностью интермедиальной (звуковой / образной) «программы». Эта оппозиция — пространство *свободы*, благодаря которому каждое исполнение произведения становится неповторимым и отличается от любого другого.

⁸ Подробнее о «машинном гетерогенезе» и «машинной сборке» см. в работах Гваттари: [12; 13]; см. также мою статью «Полифония и технология в междисциплинарной композиции» [8].

Материалом электронной композиции послужили звуковые импульсы. Импульс — это, в сущности, шум очень короткой продолжительности, сгусток акустической энергии с широким спектром частот. В патче программы Max используется одиночный импульс, обработанный замкнутой схемой устройств с обратной связью (feedback-loop circuit), состоящей из пяти задержек — дилеев (delay), что позволяет создавать структуры ритма и звуков, полученных путем гранулярного синтеза. Ритм и фактура этих структур зависят от конкретных частотных настроек задержки — дилея. Например, применение частоты 1000 мс ко всем пяти дилеям приводит к образованию регулярной ритмической пульсации со скоростью 1 с; частота менее 20 мс, применяемая ко всем пяти дилеям, генерирует непрерывный звук, воспринимаемый как тембр. Применяя разные частоты для каждого из пяти дилеев, мы получаем нерегулярный ритм или красочный тембр в зависимости от значений частот. Замкнутая схема устройств с обратной связью может генерировать бесконечное разнообразие ритмов и тембров, из которых лишь немногие были использованы в оратории.

После дилеев с обратной связью импульсы обрабатываются резонансными фильтрами, которые преобразуют шумы в звуки с определенной высотой тона («ноты»). Каждый из пяти дилеев подключен к разным фильтрам, в результате чего получается последовательность из пяти разных тонов. Последовательности импульсов приобретают, таким образом, качество, которое зависит от скорости конкретных дилеев, — их можно воспринимать либо как арпеджио, либо как аккорды. Наконец, после обработки дилеями и фильтрами импульсы модулируются осцилляторами, которые изменяют частоту дискретизации цифрового сигнала. Уменьшение частотного диапазона импульсов через понижение частоты дискретизации — процесс, известный как даунсэмплинг, — влияет на качество импульсов: они превращаются в искаженные и деградировавшие звуки. Идея «деградации», ассоциирующейся с пытками, проникла в самую сердцевину цифровой обработки сигнала. Частота дискретизации определяет качество звука; понижение дискретизации цифрового сигнала (даунсэмплинг) генерирует «низкое качество», рождая такие коннотации, как «неотесанный» и «грубый». Это ухудшение свойств звука — физическое воплощение идеи пыток как надругательства над человеческим достоинством. Исполнитель live-электроники управляет фейдерами и кнопками интерфейса (устройство Behringer VCF2000), чтобы регулировать смешение «обычных» (дилей + фильтр) и «деградированных» (даунсэмплинг) звуков.

Материал визуальной проекции составляют низкокачественные изображения тюрьмы, пыток и людей, взятые из интернета, с их «негативными» коннотациями. «Позитивные» коннотации имеют оригинальные высококачественные фотографии людей высокого качества, сделанные Паулой Сачетта (Paula Sachetta). Изображения, собранные в тематические группы, послужили материалом для трех видео (каждая из фотографий стала кинокадром): в первом видео — 48 изображений тюрьмы, во втором — 26 изображений пыток, а в третьем — 59 изображений людей. В визуальной композиции изображения (кадры) каждого видео выбираются случайным образом и обрабатываются тремя типами цифровых эффектов: (1) *повороты* по вертикальной и горизонтальной осям, создающие плавные текстуры в постоянном движении; (2) *пикселизация*, создающая зернистые текстуры за счет изменения размера отдельных пикселей; и (3) *масштабирование*,

создающее пульсирующий ритм и фактуру. Патч Мах использует одно изображение для создания трех одновременных и независимых эффектов, так что визуальная композиция задумана как триптих с тремя различными преобразованиями одного и того же материала.

Концепция визуального триптиха вдохновлена сочинением «Тело, плоть и дух» (см. о нем выше). В идеале изображения должны проецироваться на три экрана, висящих в глубине сцены позади певцов и музыкантов и над ними. Однако для премьеры «Холодильника» мы имели в распоряжении только один экран, поэтому три изображения были объединены в одно, разделенное на три колонки, — в таком виде оно и проецировалось. Что касается live-электроники, то «интерпретатор», управляя визуальной проекцией с помощью Behringer VCF2000, может выбирать между тремя видео, смешивать различные эффекты и изменять параметры эффектов пикселизации и масштабирования. Визуальная композиция колеблется между категориями *конкретного* и *абстрактного*. В категорию конкретного входят хорошо узнаваемые мотивы, связанные с изображением тюрем, пыток и людей, — предметы, тела, лица, помещения и т. п. В категорию абстрактного входят цифровые процессы, которые очуждают мотивы, связанные с изображением тюрем, пыток и людей. Абстрактные элементы — формы, цвета, движения и импульсы — в визуальной композиции преобладают, в то время как конкретные элементы возникают как вспышки, отсылающие к тому или иному мотиву. Последовательность трех видео в цифровой оратории — первое с фотографиями тюрьмы, второе с фотографиями пыток и, наконец, видео с фотографиями людей — поддерживает идею пути восхождения: от невежества, мрака и страданий, которые символизируют тюрьма и пытки, мы движемся к трансцендентности, просветлению и счастью, символами которых выступают изображения человеческих существ.

Патч программы Мах обеспечивает своего рода «макро-пульс» для синхронизации электронной музыки с визуальной проекцией. Он состоит из восьми различных длительностей от 5 до 40 секунд, которые случайным образом перемутуются по ходу произведения. С каждым новым импульсом патч изменяет параметры электронной музыки и выбирает новое изображение для обработки визуальными эффектами. Кроме того, патч программы Мах предоставляет еще один инструмент для синхронизации звука и изображения, отрицательно коррелируя амплитуду аудиосигнала с эффектом обратной связи (feedback) трех изображений, объединенных в три столбца: в то время как амплитуда аудиосигнала уменьшается, визуальный фидбек увеличивается, и таким образом отсутствие звукового сигнала — тишина — соответствует максимальному фидбеку — белому изображению. Эффект зависит от длительности импульса: после атаки звук затухает пропорционально длительности и в итоге угасает, а цвета и формы становятся размытыми и теряют свою четкость, пока изображение в конечном итоге не становится белым. При короткой продолжительности эффект может быть почти незаметен. Действительно, эта корреляция — амплитуда / обратная связь — подчеркивает мультимодальное восприятие слуховых и визуальных стимулов, что является важным принципом интермедиальной композиции.

На рис. 3 показан скриншот главного окна патча программы Мах, используемого для создания интермедиальной композиции. Каждый из трех объектов под названием «4MIXR» смешивает три различных визуальных эффекта (повороты, пикселизацию и масштабирование); объект «FEEDR» применяет к трем

и помогает людям жить полнокровно. Абсурдная свобода — это внутренняя свобода, возникающая благодаря готовности к принятию, то есть готовности видеть и чувствовать то, что происходит в настоящий момент, и принимать вещи такими, какие они есть. Нужно пожертвовать определенностью и быть равнодушным ко всему, кроме «чистого пламени жизни», — ни иллюзии, ни надежды, ни будущего, ни утешения:

Вселенная абсурдного человека — это вселенная льда и пламени, столь же прозрачная, сколь и ограниченная, где нет ничего возможного, но все дано. В конце его ждет крушение и небытие. Он может решиться жить в такой вселенной. Из этой решимости он черпает силы, отсюда его отказ от надежды и упорство в жизни без утешения [там же, 56].

Принятие абсурда означает, что человек живет в непрерывной борьбе между бунтом сознания и окружающей его тьмой. Индивидуальная свобода человека — это то, что дала ему жизнь, это жизненный удел: «в счет идет не лучшая, а долгая жизнь» [там же]. Человек должен погрузиться в темную, непроницаемую ночь, сохраняя ясность сознания, и тогда, возможно, возникнет «то безупречно белое сияние, в котором каждый объект предстает в свете сознания» [там же, 59]. Абсурдный мир требует не логического, а эмоционального понимания мира, движимого страстью.

Для Камю Сизиф — абсурдный герой, мифический персонаж, который принимает абсурд как через страсть, так и через страдание. Боги осудили Сизифа «поднимать огромный камень на вершину горы, откуда эта глыба неизменно скатывалась вниз» [ibid. там же, 90]. Он был наказан за то, что осмелился презирать богов, что бросил вызов смерти, за свою страсть к жизни. Судьба Сизифа, его тщетный и безнадежный труд, по Камю, ничем не отличаются от судьбы сегодняшних рабочих, которые каждый день своей жизни выполняют одни и те же задания. Сизиф, «пролетарий богов, бессильный и бунтующий», символизирует позицию сознательного бунта: «знает о бесконечности своего печального удела» [там же, 91], но вместо отчаяния выполняет свою работу с радостью. Камю заключает: «Сизифа следует представлять себе счастливым» [ibid. там же, 92]. Счастье и абсурд неразделимы: жизнь абсурдного человека наполняется безмолвной радостью, когда он созерцает свое горе.

По мнению философа Ави Саги, в представлении о Сизифе как о счастливом человеке воспроизводится мысль о том, что счастье — это вопрос самореализации. Человек, принимающий абсурд, принимает и самого себя, поскольку это разрешает парадокс конвергенции между ощущением отчужденности и стремлением обрести единство: «Человек, живущий абсурдом, осознает человеческое существование в полной мере и поэтому счастлив» [17, 2]. Абсурдный бунт Камю, по Боукеру [5], следует понимать не как рациональную концепцию, а как практическую, психологическую и эмоциональную склонность сопротивляться утрате и насилию. Тем не менее, потенциал абсурда амбивалентен: он отказывается противостоять насилию и стремится к невинности, что, по критическому замечанию Боукера, подрывает способность придавать утрате осмысленность. Объявляя мир абсурдным, мы увековечиваем «состояние, в котором осмысленная ассимиляция утраты приносится в жертву невинности, — более всего абсурдист боится потерять именно ее» [ibid., 19].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровая оратория «Холодильник» напоминает о ряде противоречий и дилемм моей собственной жизни. Мое юношество было отмечено политической активностью — борьбой с авторитарным и репрессивным режимом бразильской военной диктатуры. В годы учебы в старшей школе в Рио-де-Жанейро моя политическая деятельность была крайне интенсивной — я участвовал в протестах, демонстрациях и акциях, организованных марксистскими движениями, которые отстаивали идеи социалистической революции и поддерживали вооруженную борьбу против диктаторского режима. Репрессии и пытки достигли своего апогея в Бразилии в начале 1970-х годов, когда всё больше активистов заключалось под стражу. Сотни людей были убиты или пропали без вести из-за репрессий военизированной полиции. Пытки были обычной практикой, и многие политические заключенные в процессе жестоких пыток погибли или получили тяжелые ранения. Столкнувшись с международным давлением, режим ввел «чистые» методы пыток, не оставляющие следов, такие, как Холодильник. Пытки в Холодильнике в 1971 году были страшным и ужасающим опытом, хотя и не таким разрушительным для человеческой жизни, как другие методы пыток. Пытки повлияли на мою жизнь: они открыли мне совершенно новую сферу существования. Холодильник не уничтожил меня, хотя, возможно, заставил пережить ностальгию по невинности юношеских бунтарских чувств.

Удивительный подъем и энергия, стимулирующие эти чувства, исходили от культурных изменений 1960-х годов, породивших потребность дать больше свободы личности. Бунт открыл мне уникальные возможности для исследования новых горизонтов в обществе и пробудил страсть к изобразительному искусству, кино и литературе. Творческое воодушевление было так велико, что его потенциал казался неисчерпаемым. Помимо политической деятельности меня особенно интересовали рисунок, живопись и скульптура. Сначала я думал изучать дизайн или архитектуру, но в итоге выбрал другой путь. В то время, когда меня посадили в Холодильник и абсурдно пытали шумом, я уже слушал бразильскую и иностранную поп-музыку — *The Beatles, Rolling Stones, Pink Floyd* и других ансамблей — и учился играть на гитаре. Очень скоро музыка стала средоточием моего экзистенциального бунта. В 1972 году я переехал со своей семьей из Рио-де-Жанейро в Лондрину — мой отец нашел новую работу в производстве пестицидов и удобрений — и обрел свое призвание: стал осваивать базовые музыкальные навыки, играл на фортепиано по учебникам для начинающих. Несмотря на свои 19 лет я ежедневно ходил в местную консерваторию, чтобы брать уроки игры на фортепиано вместе с детьми, которые были гораздо младше меня. В следующем году я переехал в Сан-Паулу, чтобы изучать композицию в местном университете. Остальную часть моей истории можно узнать из публикуемой биографии.

Если оглянуться на пройденный путь, кажется, что со временем сочинение музыки стало каналом выражения экзистенциальных чувств бунта и наделило его голосом — звуком, — способным передать внутреннюю борьбу, полностью принимаемую мною. Бунт, как говорит Камю, — это последовательная

позиция, с которой можно признать абсурд. Независимо от того, что человек выбирает для своей жизни, он должен столкнуться с собственной тьмой, стремясь к невозможной прозрачности. Нужно найти равновесие в «результате непрерывного бунта моего сознания против окружающей его тьмы» [1, 56]. Бунт «каждое мгновение бросает вызов миру» и «предоставляет сознанию весь опыт в цельности». Но бунт «не устремление, ведь бунт лишен надежды» [там же, 53]. Другими словами, мы делаем то, что должны делать, но не можем рассчитывать на вознаграждение за наши усилия. Бунт — это постоянное усилие одиночки, заряженное крайним напряжением противоречивых желаний. Это ответ зрелого творческого человека — принять абсурд, сопротивляться желанию единства и признать трагическую амбивалентность, для которой «Сизиф, энергичный, по-настоящему живой и счастливый» [2, 19] является подходящим образом. Пожив во множестве стран, различных в культурном отношении, я пришел к той точке, в которой стало ясно, что абсурд — это и экзистенциальная установка, позволяющая принять утрату, и способ избежать меланхолии.

В «Холодильнике» происходит осознанная борьба с тьмой пытки: бунт сознания против конкретного воплощения судьбы в моей жизни и, одновременно, принятие пытки как путь к просветлению и трансцендентности. Цифровая оратория преобразует звуки пыток в полифонию голосов, инструментов, электроакустической музыки, live-электроники и аудиовизуальных интермедийных форм. В ней предлагается многослойная, гетерогенная перспектива, освещающая опыт пытки на фоне темноты и тишины. В нее проникает тревожный шум — звуковые и визуальные помехи — для передачи угнетения, насилия и страдания, связанных с реальностью пыток. В произведении прослеживаются контуры невидимой пытки внутри и снаружи Холодильника. Это придает пытке смысл, демонстрируя ее бессмысленность. В ней раскрываются противоречивость моего личного опыта жертвы пыток и амбивалентный характер пытки в целом: те, кого подвергают пытке, и те, кто пытает, не являются «ни жертвами, ни палачами»⁹. Сочинение «Холодильника» пришлось на время утрат, вызванных болезнями и смертью близких членов семьи. Жить с утратой — значит придавать утрате реальный смысл. Но мы не должны позволять утрате превратиться в меланхолию или искать прибежища в своем нарциссическом «я». Абсурдный бунт принимает противоречия в нашем «я» и позволяет преодолеть зацикленность на своих границах. Он побуждает нас отказаться от ностальгии по единству и нарциссической идентификации с самим собой. Мы должны признать, что этот опыт находится за пределами человеческого понимания, и отказаться от желания понять мир и самих себя.

⁹ «Ни жертвы, ни палачи» (*Ni victimes, ni bourreaux*) — серия эссе Камю, опубликованная в газете французского сопротивления «Борьба» (*Combat*) в 1946 году. Как интеллектуал и журналист Камю боролся за справедливость и защищал человеческое достоинство.

Использованная литература

1. Камю А. Миф о Сизифе // А. Камю. Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство / пер. с фр. М.: Политиздат, 1990. С. 23–92. (Мыслители XX века).
2. Aronson R. Albert Camus // The Stanford Encyclopedia of Philosophy / edited by Edward N. Zalta. 2017. URL: <http://plato.stanford.edu/archives/spr2012/entries/camus/> (дата обращения: 30.06.2022).
3. Attali J. Noise: The Political Economy of Music / translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985. 196 p.
4. Birringer J. *Corpo, Carne e Espírito: Musical Visuality of the Body // Blood, Sweat & Theory: Research through Practice in Performance* / edited by John Freeman. Faringdon: Libri Publishing. 2009. P. 240–261.
5. Bowker M.H. Rethinking the Politics of Absurdity: Albert Camus, Postmodernity, and the Survival of Innocence. New York: Routledge, 2014. 148 p.
6. Camus A. Le Mythe de Sisyphe: Essai sur l'Absurde. Paris: Gallimard, 1996 [1942]. 185 p.
7. Chagas P. C. The Blindness Paradigm: The Visibility and Invisibility of the Body // Contemporary Review. 2006. Vol. 25, No 1/2. P. 119–130.
8. Chagas P. C. Polyphony and Technology in Interdisciplinary Composition // Proceedings of the 11th Brazilian Symposium on Computer Music. São Paulo: IME/ECA, 2007. P. 47–58.
9. Chagas P. C. Unsayable Music: Six Reflections on Musical Semiotics, Electroacoustic and Digital Music. Leuven: University of Leuven Press, 2014. 300 p.
10. Chagas P. C. Observar o inobservável: Música e tortura no oratório digital *A Geladeira // Com som. Sem som ... Liberdades políticas, liberdades poéticas* / edited by Heloísa Duarte Valente e Simone Luci Pereira. São Paulo: Letra e Voz, 2016. P. 251–281.
11. Deleuze G. Francis Bacon: The Logic of Sensation / translated by Daniel W. Smith. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004. 183 p.
12. Guattari F. Chaosmose. Paris: Galilée, 1992. 186 p.
13. Guattari F. Machinic Heterogenesis // Rethinking Technologies / edited by V. A. Conley. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993. P. 13–17.
14. Kahn D. Earth Sound Earth Signal: Energies and Earth Magnitude in the Arts. Berkeley: University of California Press, 2013. 344 p.
15. Luhmann N. Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. 517 S.
16. Luhmann N. Art as Social System / translated by Eva M. Knodt. Stanford, CA: Stanford University Press, 2000. 422 p.
17. Sagi A. Albert Camus and the Philosophy of the Absurd / translated by B. Stein. Amsterdam; New York: Rodopi, 2002. 193 p.
18. Saramago J. Blindness / translated by G. Pontiero. San Diego, CA: Harcourt, 1997. 327 p.
19. Schafer M. The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Rochester, VT: International Distribution Corp, 1994. 301 p.

Получено: 22 июня 2022 года

Принято к публикации: 26 июля 2022 года

Об авторе:

Паулу С. Шагас — Ph.D., профессор композиции Калифорнийского университета в Риверсайде (США)

References

1. Camus, Albert. 1990. "Mif o Sizife [The Myth of Sisyphus]." In Idem. *Buntuyushchiy chelovek. Filosofiya. Politika. Iskusstvo* [The Rebel. Philosophy. Politics. Art], translated from French, 23–92. Moscow: Politizdat. (In Russian).
2. Aronson, Ronald. 2017. "Albert Camus." *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, edited by Edward N. Zalta. <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2012/entries/camus/>> (accessed on June 30, 2022).
3. Attali, Jacques. 1985. *Noise: The Political Economy of Music*. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
4. Birringer, Johannes. 2009. "Corpo, Carne e Espírito: Musical Visuality of the Body." *Blood, Sweat & Theory: Research through Practice in Performance*, edited by John Freeman, 240–261. Faringdon: Libri Publishing.
5. Bowker, Matthew H. 2014. *Rethinking the Politics of Absurdity: Albert Camus, Postmodernity, and the Survival of Innocence*. New York: Routledge.
6. Camus, Albert. 1996 [1942]. *Le Mythe de Sisyphe: Essai sur l'Absurde*. Paris: Gallimard.
7. Chagas, Paulo C. 2006. "The Blindness Paradigm: The Visibility and Invisibility of the Body." *Contemporary Review* 25, no. 1/2: 119–30.
8. Chagas, Paulo C. 2007. "Polyphony and Technology in Interdisciplinary Composition." *Proceedings of the 11th Brazilian Symposium on Computer Music*, 47–58. São Paulo: IME/ECA.
9. Chagas, Paulo C. 2014. *Unsayable Music: Six Reflections on Musical Semiotics, Electroacoustic and Digital Music*. Leuven: University of Leuven Press.
10. Chagas, Paulo C. 2016. "Observar o inobservável: Música e tortura no oratório digital *A Geladeira*." *Com som. Sem som ... Liberdades políticas, liberdades poéticas*, edited by Heloisa Duarte Valente and Simone Luci Pereira, 251–81. São Paulo: Letra e Voz.
11. Deleuze, Gilles. 2004. *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Translated by Daniel W. Smith. Minneapolis: University of Minnesota Press.
12. Guattari, Félix. 1992. *Chaosmose*. Paris: Galilée.
13. Guattari, Félix. 1993. "Machinic Heterogenesis." *Rethinking Technologies*, edited by Verena Andermatt Conley, 13–17. Minneapolis: University of Minnesota Press.
14. Kahn, Douglas. 2013. *Earth Sound Earth Signal: Energies and Earth Magnitude in the Arts*. Berkeley: University of California Press.
15. Luhmann, Niklas. 1997. *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
16. Luhmann, Niklas. 2000. *Art as Social System*. Translated by Eva M. Knodt. Stanford, CA: Stanford University Press.
17. Sagi, Avi. 2002. *Albert Camus and the Philosophy of the Absurd*. Translated by Batya Stein. Amsterdam; New York: Rodopi.
18. Saramago, José. 1997. *Blindness*. Translated by Giovanni Pontiero. San Diego, CA: Harcourt.
19. Schafer, Murray. 1994. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester, VT: International Distribution Corp.

Received: June 22, 2022

Accepted: July 26, 2022

Author's Information:**Paulo C. Chagas** — Ph.D., Professor of Composition at the University of California, Riverside