

Between Reality and Simulacrum: Metasemiotic Perspectives in the Show *Six characters in Search of an Author* / Muzica electronică între realitate și simulacru: perspective metasemiotice în spectacolul *Șase personaje în căutarea unui autor*

Ovidiu ILOC

Music Department of the Arts Faculty from Oradea University, Romania /
Departamentul de Muzică al Facultății de Arte, Universității din Oradea, România
oviduioloc@yahoo.co.uk

ABSTRACT

The article explores the intersection between electronic music and theatre starting from the show *Six characters in search of an author* directed by Anca Bradu. Analysing the theories of Roland Barthes and Glenn Gould, this study discusses the influence of technology on music and the concept of author. We investigate the concepts of simulacrum and hyperreality in the context of Luigi Pirandello's play and the context of electronic music, highlighting parallels between characters and the virtual instruments. We detail the musical and theatrical aspects of the show, including the performance of the actors and the representation of the characters by means of musical instruments. We also examine semiotic and linguistic aspects, such as the wordplay and the text's deconstruction. On the whole, this article offers a complete and detailed analysis of the interaction between music, theatre, technology, and semiotics, stressing the importance and the complexity of these connections.

Key words

Electronic music, theatre, technology, virtual instruments, simulacrum, hyperreality, metalanguage.

PRETEXT

Six characters in search of an author is one of Luigi Pirandello's best-known works. Written in 1921, it is a modernist play regarded as one of the most influential texts of the 20th century. Questioning the concepts of truth, appearance, and artistic authority, the play explores, in a metalinguistic key, the complexity of reality and of human identity. Fiction and reality blend in a drama which, as Pirandello explains in the preface to the play, "does not manage to get presented" (Pirandello, 2008, 16) because *the author* is absent. Severed from any narrative support, the *six characters* come into being gradually in the stage space searching for their own *signification*.

This article has at its core the music of the show *Six characters in search of an author* directed by Anca Bradu at the beginning of the year 2023 and staged at the "Tomcsa Sándor" Theatre in Odorheiu Secuiesc.

The music of the performance started from several general semiotic themes, such as: 1) the theme of metalanguage and communication – which questions the issue of the *author* – and of the *open work* – and 2) the theme of signs and signification – which questions the issue of *representation* and of *simulacrum*.

REZUMAT

Articolul explorează intersecția dintre muzica electronică și teatru pornind de la spectacolul *Șase personaje în căutarea unui autor* regizat de Anca Bradu. Analizând teoriile lui Roland Barthes și Glenn Gould, acest studiu problematizează influența tehnologiei asupra muzicii și conceptului de autor. Sunt investigate conceptele de simulacru și hiperrealitate în contextul piesei lui Luigi Pirandello și în cel al muzicii electronice, evidențiind paralele între personaje și instrumentele virtuale. Se detaliază aspectele muzicale și teatrale ale spectacolului, inclusiv interpretarea actorilor și reprezentarea personajelor prin instrumente muzicale. Sunt examinate, de asemenea, aspecte semiotice și lingvistice, cum ar fi jocul de cuvinte și deconstrucția textului. În ansamblu, acest articol oferă o analiză complexă și detaliată a interacțiunii dintre muzică, teatru, tehnologie și semiotică, subliniind importanța și complexitatea acestor conexiuni.

Cuvinte cheie

Muzică electronică, teatru, tehnologie, instrumente virtuale, simulacru, hiperrealitate, metalimbaj.

PRETEXT

Șase personaje în căutarea unui autor este una dintre cele mai cunoscute lucrări ale lui Luigi Pirandello. Scrisă în 1921, este o piesă de teatru modernistă reprezentând unul dintre cele mai influente texte ale secolului al XX-lea. Punând sub semnul întrebării conceptele de adevăr, aparență și autoritate artistică, piesa explorează în cheie metalingvistică complexitatea realității și a identității umane. Ficțiunea și realitatea se amestecă într-o dramă care, după cum ne lămurește Pirandello în prefața piesei, „nu izbuteste să se reprezinte” (Pirandello, 2008, 16) deoarece *autorul* lipsește. Desprinse de orice suport narativ, cele *șase personaje* se înfiripă gradual în spațiul scenic căutându-și propria *semnificație*.

Acest articol are în centru muzica spectacolului *Șase personaje în căutarea unui autor* regizat de Anca Bradu la începutul anului 2023 și montat la Teatrul „Tomcsa Sándor” din Odorheiu Secuiesc.

Muzica spectacolului a pornit de la câteva teme semiotice generale precum: 1) cea a metalimbajului și a comunicării – prin care este chestionată problematica *autorului* – și a *operei deschise* – și 2) cea a semnelor și a semnificației – prin care este chestionată problematica *reprezentării* și a *simulacrului*.

HYPOTEXT

Reflecting on Glenn Gould as a precursor of postmodernism, Jean-Jacques Nattiez asked himself several questions about the path music was taking “in its quality as language and communication system”, in the context of its connection to the new technologies and the new means of communication, which are in their turn going through an accelerated evolutionary process (Nattiez, 2007). Nattiez made some speculations at the time about the future of music starting from several “prophetic” statements of pianist Glenn Gould who, in the 1980s, believed that the new communication technologies would influence music in such a way that year 2000 would be the death year of the concert (Nattiez, 2007, 127). Gould opened at that time the path of the performer-editor or even of the audience taking part in the creative act, of the listeners who, due to the electronic transmission channel of musical information – a channel that thus allows for technical interventions in the recorded material – become composers in their own right (Page, 1989, 347).

From the perspective of *communication theory*, Glenn Gould’s viewpoint stresses the performer as the second *sender*, who has the total freedom to find “new manners of performance that the composer himself could not have envisioned” (Nattiez, 2007, 128). As a matter of fact, by his own manner of performance, which excluded public production, Gould preferred to withdraw and confine himself in an intimate space more appropriate for the process of recording and editing music pieces. It is notorious that Glenn Gould performed for the last time in a public concert on April 10, 1964, in his recital at Wilshire Ebell Theatre in Los Angeles, and completely gave up live performances after that date, replacing the always unpredictable context of the stage with the precision of the studio. Through that gesture, Glenn Gould did not merely anticipate, but also supported *the death of the concert* like another *death of the author*, in which the musical text played in the intimacy of the studio was freed from any exterior influences, especially from those connected to the composer’s contextual area which is culturally determined and consecrated by tradition.

Coincidentally, Glenn Gould’s retreat from concert life relatively overlapped, chronologically, the first publication of the essay *The Death of the Author* (1967), an essay in which Roland Barthes heralded the desacralization of the individualized, sacrosanct, demiurgic image of the “Author”, an image that had emerged with the advent of the Reformation, the French rationalism, and the English empiricism. Starting from the meaning of Stéphane Mallarmé’s entire poetics which “suppressed the author in favour of the writing” and arriving at the surrealists, the desacralization caused the concept of *reader* to be seen in a different light: “a text is made of multiple writings, drawn from many cultures and entering into mutual relations of dialogue, parody, contestation, but there is one place where this multiplicity is focused and that place is the reader, not, as was hitherto said, the author. The reader is the space on which all the quotations that make up a writing are inscribed without any of them being lost; a text’s unity lies not in its origin but in its destination. Yet this destination cannot any longer be personal: the reader is without history, biography, psychology; he is simply that *someone* who holds together in a single field all the traces by which the written text is constituted” (Barthes, 1977, 148).

HIPOTEXT

Reflectând asupra lui Glenn Gould ca precursor al postmodernismului, Jean-Jacques Nattiez își pune câteva semne de întrebare în legătură cu direcția spre care se îndrepta muzica „în calitatea sa de limbaj și sistem de comunicare”, în contextul conexiunii acesteia la noile tehnologii și la noile mijloace de comunicare, la rândul lor aflate într-un accelerat proces evolutiv (Nattiez, 2007). Nattiez făcea atunci anumite speculații despre viitorul muzicii pornind de la câteva afirmații „profetice” ale pianistului Glenn Gould care, prin anii optzeci, credea că noile tehnologii ale comunicării vor influența în așa măsură muzica, încât anul 2000 va fi anul întocmirii actului de deces al concertului (Nattiez, 2007, 127). Gould deschidea atunci calea interpretului-editor sau chiar a publicului participant la actul creativ, a ascultătorului care, datorită canalului electronic de transmisie a informației muzicale – canalul permițând astfel intervenții tehnice asupra materialului înregistrat – devine propriul său compozitor (Page, 1989, 347).

Din punctul de vedere al *teoriei comunicării*, perspectiva lui Glenn Gould pune accentul pe interpret ca cea de a doua *instanță emițătoare*, care are libertatea totală de a găsi „noi maniere de interpretare pe care chiar compozitorul nu le-ar fi putut gândi” (Nattiez, 2007, 128). De altfel, prin maniera sa proprie interpretativă, care excludea producerea publică, Gould prefera retragerea și izolarea într-un spațiu intim și propice procesului de înregistrare și editare a pieselor. Este de notorietate faptul că Glenn Gould a apărut pentru ultima dată într-un concert public în 10 aprilie 1964, prin recitalul său de la Teatrul Wilshire Ebell din Los Angeles, din acel moment renunțând complet la performanța *live*, înlocuind contextul mereu imprevizibil al scenei cu precizia studioului. Prin acel gest, Glenn Gould nu doar anticipa, ci și susținea *moartea concertului* ca pe o altfel de *moarte a autorului*, în care textul muzical interpretat în intimitatea studioului este eliberat de orice influențe exterioare, în special de cele legate de aria contextuală a compozitorului determinată cultural și consacrată de tradiție.

Coincidența face ca retragerea lui Glenn Gould din viața concertistică să se suprapună relativ cronologic cu prima publicare a eseului *Moartea autorului* (1967), eseu în care Roland Barthes semnala desacralizarea imaginii individualizate, demiurgice, sacrosante a „Autorului”, imagine construită începând cu Reforma, cu raționalismul francez și cu empirismul englez. Începând cu sensul întregii poetici a lui Stéphane Mallarmé de „a suprima autorul în favoarea scriiturii” și ajungând la suprarealiști, desacralizarea a determinat revalorizarea conceptului de *cititor*: „un text este alcătuit din scriituri multiple, provenite din mai multe culturi și care intră unele cu altele în dialog, se parodiază, se contestă; dar există un loc în care această multiplicitate se unifică și acest loc nu este autorul, cum s-a spus până acum, este cititorul; cititorul este chiar spațiul în care se înscriu, fără a vreunul să se piardă, toate citatele din care este alcătuită o scriitură; unitatea unui text nu se află în originea, ci în destinația lui, dar această destinație nu mai poate fi personală; cititorul este un om fără istorie, fără biografie, fără psihologie; este doar acest Cineva care ține laolaltă în același câmp toate urmele din care este alcătuit scrisul” (Barthes, 1977, 148).

Like Roland Barthes, Glenn Gould questioned the relationship between the position of the composer who was removed from the pedestal of tradition and of the performer liberated from prejudice: “I wonder why we are so concerned with a pretended fidelity to the tradition of the composer’s generation rather than to the performer’s generation. Why make the effort of playing Beethoven the way we suppose he might have played?” (Nattiez, 2007, 128).

These intermingling multiple writings which Barthes writes about coincide in music with the stylistic mixture determined by the evolution of the new technologies, a partially fulfilled prophecy of Gould’s, so that, at the beginning of the 21st century, we are witnessing a stylistic nebula, the main symptom of which is the dynamiting and the dispersal of axiological landmarks in a postindustrial world in which artworks have become mere “datastorage surfaces” (Bourriaud, 2007, 135) meant for *mp3* digital archiving and, through reproduction, for common consumption.

According to Nicolas Bourriaud, we are experiencing a full DJ culture. As early as the 1990s, with the democratization of informatics and the advent of sampling, this new cultural status dislocated from the spotlight not only the consecrated model of the composer, but also that of the instrumentalist, while the place of these *senders* was taken by programmers and DJs. In this new context, if we paraphrase Marshall McLuhan, *the message* is the media, in other words, the new technology has most of the times the tautological shortcoming of self-reflection, a narcissistic form of *simulacrum* which, as any *hot* form (McLuhan, 2007, 51-61) of the media, also involves seduction, inclusive the seduction of the “author” no longer written with a capital letter, an author who has been swallowed by the *message*. As *receiver* of the *message*, the audience is also seduced and saturated by the features of the *channel* that comprises the technology which generates and broadcasts the message, while they change the way they perceive the new types of acoustic representation which, according to McLuhan, belong to the category of hot media. On the one hand, what is specific to a hot medium is the manner in which it extends one single sense in “high definition”, the “state of being well filled with data” (McLuhan, 2007, 51). For instance, we can easily notice – not only in the case of pop concerts, but also of movie theatres, theatrical performances, and symphonic concerts removed from the conventional venue of the concert hall and organized, following the model of pop concerts, in arenas or public squares – how the way in which decibels are exaggeratedly amplified has become a regular practice specific to the new *sender*, a practice that agrees to the new expectations of the large audience oversaturated by decibels: on the street, in taxis, in restaurants or bars.

Because of the way in which they simulate and dissimulate reality, these new music technologies also bring into discussion the problem of the concept of *simulacrum*. In Jean Baudrillard’s view, the simulacrum is a representation or a copy of reality which no longer has an authentic or real original in its background (Baudrillard, 2008). In other words, it is a simulation of reality which becomes reality itself. The four evolutionary stages of the *signs* towards the *pure simulacrum* can also be encountered in the practice of *sampling*.

La fel ca Roland Barthes, Glenn Gould chestiona raportul dintre poziția compozitorului coborât de pe piedestalul tradiției și cea a interpretului eliberat de prejudecăți: „Mă întreb de ce ne preocupăm atât de o pretinsă fidelitate față de tradiția generației compozitorului mai curând decât față de cea a interpretului. Pentru ce efortul de a cânta Beethoven așa cum se presupune că ar fi cântat?” (Nattiez, 2007, 128).

Aceste scriituri multiple ce se întrepătrund, despre care scrie Barthes, coincid în muzică cu amestecul stilistic provocat de evoluția noilor tehnologii, profeție a lui Gould, iată, parțial împlinită, astfel că, la început de secol XXI, asistăm la o nebuloasă stilistică al cărei simptom principal este dinamitarea și dispersarea reperelor axiologice într-o lume postindustrială în care operele de artă au devenit niște „suprafețe de stocare a informațiilor” (Bourriaud, 2007, 135) destinate arhivării digitale de tip *mp3* și, prin reproducere, consumului comun.

După Nicolas Bourriaud, ne aflăm în plină cultură DJ. Începând încă din anii nouăzeci, odată cu democratizarea informaticii și cu apariția *sampling*-ului, acest nou *status* cultural a deplasat în afara centrului de interes nu doar modelul consacrat al compozitorului, ci și pe cel al instrumentistului, locul acestor *instanțe emițătoare* fiind luat de programatori și de DJ. În acest nou context, parafrazându-l pe Marshall McLuhan, *mesajul* este media, cu alte cuvinte, noua tehnologie are de cele mai multe ori neajunsul tautologic de a se auto-oglinzi, o formă narcisistă de *simulacru* care, ca orice formă *caldă* (McLuhan, 2007, 51-61) de media, implică și seducția, inclusiv a „autorului” scris cu minusculă, autor ce este înghițit de *mesaj*. Ca *receptor* al *mesajului*, publicul este de asemenea sedus și saturat de caracteristicile *canalului* în care se găsește tehnologia prin care este generat și transmis mesajul, acesta schimbându-și modul de a percepe noile tipuri de reprezentare acustică care, după McLuhan, se încadrează în tipologia unor media fierbinți. Pe de o parte, unui mediu fierbinte îi este specific felul de a amplifica un singur simț în „înalta definiție”, o „stare în care ești complet saturat de date” (McLuhan, 2007, 51). De exemplu, se poate observa cu ușurință – nu doar în cazul concertelor pop, ci și în cel al cinematografelelor, la spectacolele de teatru sau la concertele simfonice scoase din spațiul convențional al sălii de concert și, după modelul concertelor pop, organizate în arene sau piețe publice – cum maniera de amplificare exagerată a decibelilor a devenit o practică obișnuită și specifică noilor *entități emițătoare*, această practică fiind în acord cu noile expectanțe ale marelui public suprasaturat de decibeli: pe stradă, în taxiuri, în restaurante sau baruri.

Prin felul în care simulează și disimulează realitatea, aceste noi tehnologii muzicale introduc în discuție și problematica conceptului de *simulacru*. În concepția lui Jean Baudrillard, simulacrul semnifică o reprezentare sau o copie a realității care nu mai are un original autentic sau real în spatele său (Baudrillard, 2008). Cu alte cuvinte, este vorba despre o simulare a realității care devine ea însăși realitate. Cele patru etape evolutive ale *semnelor* spre *simulacrul pur* se regăsesc și în practica *sampling*-ului.

In a first stage, the sound samples of reality are extracted by recording, and they are faithful copies of reality. Then these copies are amplified and distorted, giving the false impression that they represent reality faithfully, while in the third stage the original becomes irrelevant. Eventually, the fourth stage, the stage of the *pure simulacrum*, dissolves any clear distinction between copy and reality, opening the artificial universe of *hyperreality*.

HYPertext

The composer's temptation to find correspondences, connections between the significant units proposed by Pirandello in the play's text and significant units belonging to the grammar of musical language gave life to a concept relying on the principle of opposition, a principle that actually underlies the entire play. We can thus distinguish the opposition between: a "play that has neither acts, nor scenes" and the classical stage pattern, then the disjunctive opposition between the *characters* searching for an author and the *actors* of the theatre company or the conjunctive oppositions within the multiple planes: Mother – Father or Leading Man – Leading Lady, etc. We witness a multiplicity of the semantic axes achieved by opposition in a game similar to the up-down opposition relationship. The two poles are conjunct if we consider the fact that down and up, by their opposition, build an axis of verticality which, in its turn, stands in a relationship of disjunct polarity with another semantic axis of horizontality.

This game of bipolarity, characteristic of the simulacrum, has a musical correspondence in the inversed opposition relationship: live music – electronic music. Extracted from an imaginary universe, Pirandello's *characters* bring with them a form of reality which can no longer be changed, because nothing exists behind this reality, they are *pure simulacra*. In the show's music, the *characters* seem to be placed in an analogy with virtual instruments (VSTs), opposed to the real instruments which, in their turn, represent the real existence of the *actors*. Nevertheless, like in a mirror which reverses and thus falsifies reality, the *actors* are represented on stage by means of virtual sounds, and the *characters* by means of instruments (violin, accordion, piano, bass guitar), handled during the show by four of the six *actors*. The director Anca Bradu opted for the double mirroring of the six *characters* in six *actors*, while this type of arithmetic is maintained in the musical concept as well, starting from the morphological level of the harmonic structures which rely on the augmented triad, and continuing with the syntactic level where these structures are combined.



Figure 1. The beginning of the show, excerpt from the score, bars 1-11.

The beginning of the show illustrates the above-mentioned compositional strategies (see Figure 1). The virtual instruments are rendered by *sampler Kontakt 6* (Native Instruments, *Plugin VST2*). The first 3 bars render a *sample* effect of flute attacks

Într-o primă etapă, eşantioanele sonore de realitate (*sample* = eşantion, mostră) sunt extrase prin înregistrare, ele fiind copii fidele ale realității. Apoi aceste copii sunt amplificate sau distorsionate, dând falsa impresie că ar reprezenta fidel realitatea, pentru ca, în a treia etapă, originalul să devină irelevant. În fine, a patra etapă, cea a *simulacrumului pur*, dizolvă orice distincție clară între copie și realitate, deschizând universul artificial al *hiperrealității*.

HIPertext

Tentația compozitorului de a găsi corespondențe, legături între unitățile semnificative propuse de Pirandello în textul piesei și unități semnificative proprii gramaticii limbajului muzical s-a materializat într-un concept ce are la bază principiul opoziției, principiu ce se află, de altfel, la baza întregii piese. Distingem astfel opoziția dintre: o „piesă care nu are nici acte, nici scene” și modelul scenic clasic, apoi opoziția disjunctivă dintre *personajele* care își caută un autor și *actorii* trupei de teatru sau opozițiile conjunctive din cadrul multiplelor planuri: mamă – tată sau primul actor – prima actriță etc. Asistăm la o multiplicitate a axelor semantice realizate prin opoziție într-un joc similar relației de opoziție sus-jos. Cei doi poli sunt conjuncti în ideea în care jos și sus, prin opoziția lor, constituie o axă a verticalității care, la rândul ei, se află într-o relație de polaritate disjunctă cu o altă axă semantică a orizontalității.

Acest joc al bipolarității, propriu simulacrumului, are corespondență muzicală în relația de opoziție inversată: muzică live – muzică electronică. Extrase dintr-un univers imaginar, *personajele* lui Pirandello aduc cu ele o formă de realitate ce nu mai poate fi schimbată, deoarece în spatele acestei realități nu mai există nimic, ele sunt *simulacre pure*. În muzica spectacolului, *personajele* par a fi puse în analogie cu instrumente virtuale (VST-uri), în opoziție față de instrumentele reale care, la rândul lor, reprezintă existența reală a *actorilor*. Cu toate acestea, ca într-o oglindă ce inversează și falsifică astfel realitatea, *actorii* sunt reprezentați scenic sonor prin intermediul sunetelor virtuale, iar *personajele*, prin intermediul instrumentelor (vioară, acordeon, pian, chitară bas), manipulate pe parcursul spectacolului de către patru din cei șase *actori*. Regizoarea Anca Bradu a optat pentru dubla oglindire a celor șase *personaje* în șase *actori*, acest tip de aritmetică fiind păstrată și în concepția muzicală, începând de la nivelul morfologic al structurilor armonice ce au la bază trisonul mărit și continuând cu cel sintactic, al combinării acestor structuri.

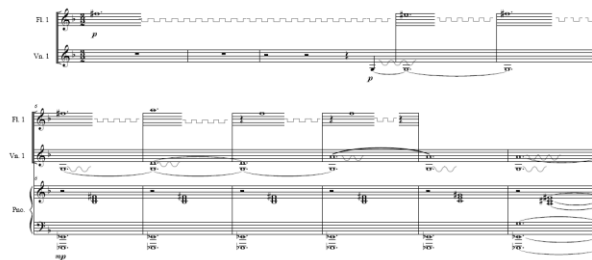


Figura 1. Începutul spectacolului, extras din partitură, măsurile 1-11.

Începutul spectacolului ilustrează aceste strategii compoziționale amintite mai sus (vezi Figura 1). Instrumentele virtuale sunt redade prin *sampler Kontakt 6* (Native Instruments, *Plugin VST2*). Primele 3

stereophonically dispersed in an aleatoric manner. The *Tremolo Scattered* effect can be found in the *Albion Solstice* sample collection created by the company Spitfire Audio (see Figure 2).



Figure 2. Image with the setting of *Tremolo Scattered* sample effect in Kontakt 6.

From bar 4, another effect is overlapped over *Tremolo Scattered*: FLG-F sample effect of natural flageolets in ascending *glissandos* (see Figure 3).



Figure 3. Image with the setting of FLG-S, *Weddihen Strings (High)* sample effect from the collection *Metropolis Ark 2*, from *Orchestral Tools*.

The textural sound aspect contributes to the elaboration of a hyperreal soundscape, a simulacrum of the complexity of the indeterminate natural space that complements the minimalist piano attacks that start in bar 6. The above-mentioned numerological considerations have a structural role, bar 6 is not found by accident, and the 6 repetitive attacks are motivated by the arithmetic theme of the 6 *characters* (the Mother, the Father, the Stepdaughter, the Son, the Boy, the Child) and 6 *actors* (the Leading Lady, the Leading Man, the Second Lady, L'ingénue, the Juvenile Lead, the Assistant director). We can see how each plane includes three masculine characters and three feminine characters. A third plane depicts the opposition between the Director and Madame Pace, the matron of the brothel in which the Father incestuously meets his Stepdaughter, an inextricable character that later joins the six *characters*, disturbing in a ludic key the arithmetic order of things. The three planes are represented harmonically by the three layers relying on augmented triads: 1) *Bb-D-F#*, 2) *A-C#-E#*, 3) an incomplete layer in bass the low register *Eb-G* of the Director and Madame Pace.

This bizarre character – Madame Pace – to whom Pirandello assigns no words, is nevertheless given the opportunity to sing by Anca Bradu. Moreover, the part of the feminine character in the play is assigned by her to a *travesti* actor. His grotesque song, which mixes Hungarian and Spanish, illustrating the image of a

dispersate stereofonic într-o manieră aleatorică. Efectul *Tremolo Scattered* se găsește în colecția de *sample-uri Albion Solstice* creat de compania Spitfire Audio (vezi Figura 2).



Figura 2. Imagine cu setarea efectului *sample-at Tremolo Scattered* în Kontakt 6.

Din măsura 4, peste efectul *Tremolo Scattered* este suprapus efectul FLG-F *sample-at* de flageolete naturale în *glissandi* ascendente (vezi Figura 3).

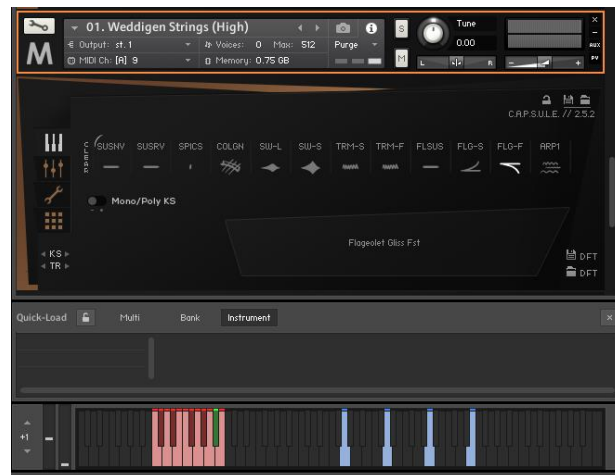


Figura 3. Imagine cu setarea efectului FLG-S, *Weddihen Strings (High)* din colecția *Metropolis Ark 2*, de la *Orchestral Tools*.

Aspectul sonor textural participă la plăsmuirea unui spațiu sonor hiperreal, un simulacru al complexității naturalului indeterminat, complementar atacurilor minimaliste de pian ce încep din măsura 6. Considerentele numerologice amintite mai sus au un rol structural, măsura 6 nu este întâmplător găsită, iar cele 6 atacuri repetitive sunt motivate de tema aritmetică a celor 6 *personaje* (Mama, Tata, Fiica vitregă, Băiatul, Băiețelul, Fetița) și a celor 6 *actori* (Prima actriță, Primul actor, A doua actriță, Actrița tânără, Actorul tânăr, Regizorul asistent). Iată, în fiecare plan apar câte trei personaje masculine și câte trei personaje feminine. Un al treilea plan este cel al opoziției Director-Madama Pace, matroana bordelului în care Tatăl își întâlnește în mod incestuos Fiica vitregă, un personaj inextricabil ce se alătură mai târziu celor șase *personaje*, tulburând în cheie ludică ordinea aritmetică a lucrurilor. Cele trei planuri sunt reprezentate armonic de cele trei straturi ce au la bază trisonuri mărite: 1) *Sib-Re-Fa#*, 2) *La-Do#-Mi#*, 3) un strat incomplet în bas *Mib-Sol*, cel al Directorului și al Madamei Pace.

Acestui personaj bizar – Madame Pace – căruia Pirandello nu îi atribuie nicio replică, Anca Bradu îi oferă însă posibilitatea de a cânta. Mai mult, rolul personajului feminin din piesă este distribuit de către regizoare unui actor *travesti*. Cântecele grotesc al acestuia, ce amestecă maghiara cu spaniola, ilustrând imaginea unui cabaret

decadent cabaret, is in fact a variation of the *Stepdaughter Song*.

Figure 4. *Madame Pace's song, En vano*, bars 10-13, fragment from the score meant for live performance.

The *Stepdaughter's Song* represents another example of a simulacrum (see Figure 5). According to Pirandello's didascaly, the Stepdaughter should have "maliciously sung *Prends garde à Tchou-Tchin-Tchou* by Dave Stamper, set to *fox-trot* rhythm, or slow *one-step* by Francis Salabert" (Pirandello, 2008, 36). This song was replaced by a Hungarian song from the 1940s, "found" on YouTube (in the manner of the *ready-made* objects) and then transformed in terms of harmony that accompanies the tango by adding the above-mentioned structures of augmented triads' structures. The choice was influenced, of course, first of all by the fact that our show was played in Odorheiu Secuiesc in Hungarian. Though nowadays forgotten, this romance-tango called *Mindig az a perc a legszebb* ("That minute is always the most beautiful") with lyrics by Mihály István and music by Fényes Szabolcs seems to have been a great hit of the time, sung by the famous Karády Katalin.

Figure 5. *Stepdaughter's Song, Mindig az a legszebb*, bars 11-15, a fragment from the score meant for live performance.

The entire endeavour connected to the choice of this song is actually focused on the issue of the *Author* and of the *simulacrum* that occults the *original*. Even if the harmonic context, the orchestration, and the text are transformed, an *original* still exists. The actors played these two moments live, but the violinist is the only one of the actors who has a music education, which influenced the writing of the orchestration. In a purposeful manner, each harmonic or melodic object was created in isolation, similarly to the *samples*. The pianist adopted those permutable harmonic structures, the actress who played the accordion, as well as the guitar player, for the first time, adopted those chromatic melodic structures, so that this (premeditated) mirroring game came to life already in the rehearsal stage, as each of the

decadent, este de fapt o variațiune a *Cântecului Fetei vitrege*.

Figura 4. *Cântecul Madamei Pace, En vano*, măsurile 10-13, fragment din partitura destinată interpretării live.

Cântecul Fetei vitrege reprezintă un alt exemplu de simulacru (vezi Figura 5). După didascalia lui Pirandello, Fata vitregă ar fi trebuit „să cânte cu maliție *Prends garde à Tchou-Tchin-Tchou* de Dave Stamper, pusă la ritm de *fox-trot*, sau *one-step* lent de Francis Salabert” (Pirandello, 2008, 36). Acest cântec a fost înlocuit cu un cântec maghiar din anii patruzeci, „găsit” pe YouTube (în maniera obiectelor *ready made*) și apoi transformat la nivelul armoniei ce acompaniază tangoul prin adăugarea structurilor de trisonuri mărite amintite mai sus. Alegerea a fost influențată, desigur, în primul rând, de faptul că spectacolul nostru s-a jucat la Odorheiu Secuiesc în limba maghiară. Uitată azi, această romanță-tangou cu titlul *Mindig az a perc a legszebb* („Întotdeauna acel minut e cel mai frumos”) pe versurile lui Mihály István și muzica lui Fényes Szabolcs se pare că, în epocă, prin interpretarea celebrei Karády Katalin, fusese un mare șlagăr.

Figura 5. *Cântecul Fetei vitrege, Mindig az a legszebb*, măsurile 11-15, fragment din partitura destinată interpretării live.

Întreg demersul legat de alegerea acestui cântec este centrat, de fapt, pe problematica *Autorului* și *simulacrumului* care ocultează *originalul*. Chiar dacă contextul armonic, orchestrația și textul sunt transformate, încă mai există un *original*. Actorii au interpretat live aceste două momente, dintre actorii doar violonistul având studii muzicale, ceea ce a influențat scriitura orchestrației. În mod conștient, fiecare obiect armonic sau melodic a fost conceput izolat în mod similar *sample*-urilor. Pianistul și-a însușit acele structuri armonice permutable, actrița care cânta la acordeon, la fel și basistul pentru prima dată, au însușit acele structuri melodice cromatice, încă din timpul repetițiilor născându-se acest joc (premeditat) al

actors' instruments had its own electronic, virtual version.

The technical specifications of the sampled version of these instruments is depicted in Figure 6. The virtual piano from Spitfire Audio, along with the bass guitar from Ample Sound bring once again the minimalist succession of augmented triads, which is as a matter of fact the theme of the show. *The Sicilian theme* is played by the solo violin (Spitfire Audio) and accompanied by the accordion (Precisionsound) in mixtures of major thirds – a projection of the augmented triad. This accompaniment is doubled by sampled human voice (*Albion Solstice*, Spitfire Audio) and harmonics effect in the super-high register (*Albion Tundra*, Spitfire Audio). The harp imitates the theme like an echo (Orchestral Tools).

The image shows a musical score for 'Sicilian Theme' bars 29-44. It features several staves with different instruments and their parts. The instruments listed are: Singing High Soft and Wild, Corries Harp of THE 1.2, The Horns (Choir) Long Men Infante, Solo Violin minimum și pian, Victoria Accordion, Spitfire Orchestral Grand Piano, and Ample Bass I. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. Annotations in Romanian describe the parts: 'armonice umbră' (shaded harmonics), 'ecou' (echo), 'Coy bocca clintza' (Coy bocca clintza), 'umbra' (shadow), 'TEMA SICILIANĂ' (Sicilian Theme), 'mășură de terțe mari' (mixture of major thirds), and 'structura armonică a trisonului mărit' (harmonic structure of the augmented triad).

Figure 4. *Sicilian Theme*, bars 29-44, fragment from the score played electronically by means of VSTs.

The Sicilian theme is a phantasma similar to the *characters*. Whereas the *Stepdaughter's Song* and *En vano* still preserved some connection to an *original*, this *Sicilian Theme*, contrary to its title, has no connection whatsoever to Sicily, it is a pure phantasm of the *author* of the show's music, introduced here as a form of *simulacrum*. It is an imagined Sicilian music that accompanies the *Stepdaughter's* monologue, which ritually prepares the Child for death, an expressive image that speaks metaphorically about the *death of purity*.

From what has been said so far, we can infer that the *characters'* plane is mingled with that of the *actors*, just like the two sound universes, the acoustic and the electronic one, are mingled in their turn. This third plane of the intermingling, of impurity, in which reality and phantasm are involved in a conflict, describes the capacity of the language to unravel or to hide "the deceit of mutual understanding irremediably founded on the empty abstraction of the words" (Pirandello, 2008, 16).

Thus, it is worthwhile mentioning here the moment of the *Actors' cabaret*, in which the conventional verbal language is transposed into a Dadaist form of expression. Technically speaking, the moment is particularly complex, involving a particular musical rhythmical rigour, as well as a bodily coordination required by the choreography (Mălina Andrei).

The six actors are distributed in three pairs on the three staves (see Figure 7). The notes with the upward stems represent the feminine characters, and the ones with downward stems, the masculine ones. The attacks on syllables are not sung, but uttered as lines, each line having an intention in its background. In this way, a dramatic situation is shaped in which monosyllabic *signifiers* which, at first sight, seem to lack signification, correspond to the *signified* intentions.

oglundirii, instrumentele actorilor având fiecare și o versiune electronică, virtuală.

Versiunea *sample*-ată a acestor instrumente este specificată tehnic în Figura 6. Pianul virtual de la Spitfire Audio, alături de chitara bas de la Ample Sound, readuc succesiunea minimalistă de trisonuri mărite, de altfel tema spectacolului. *Tema siciliană* este redată de vioara solo (Spitfire Audio) și acompaniată de acordeon (Precisionsound) în mixturi de terțe mari – proiecție a trisonului mărit. Acest acompaniament este dublat prin voce umană *sample*-ată (*Albion Solstice*, Spitfire Audio) și efect de armonice în registrul super-acut (*Albion Tundra*, Spitfire Audio). Harpa imită tema precum un ecou (Orchestral Tools).

The image shows a musical score for 'Sicilian Theme' bars 29-44. It features several staves with different instruments and their parts. The instruments listed are: Singing High Soft and Wild, Corries Harp of THE 1.2, The Horns (Choir) Long Men Infante, Solo Violin minimum și pian, Victoria Accordion, Spitfire Orchestral Grand Piano, and Ample Bass I. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. Annotations in Romanian describe the parts: 'armonice umbră' (shaded harmonics), 'ecou' (echo), 'Coy bocca clintza' (Coy bocca clintza), 'umbra' (shadow), 'TEMA SICILIANĂ' (Sicilian Theme), 'mășură de terțe mari' (mixture of major thirds), and 'structura armonică a trisonului mărit' (harmonic structure of the augmented triad).

Figura 4. *Tema siciliană*, măsurile 29-44, fragment din partitura redată electronic prin intermediul VST-urilor.

Tema siciliană este o fantasmă similară *personajelor*. Dacă *Cântecul Fetei vitrege* și *En vano* mai aveau legătură cu un *original*, această *Temă siciliană*, contrar titlului, nu are nicio legătură cu Sicilia, este o pură fantezie a *autorului* muzicii spectacolului, introdusă aici ca formă de *simulacru*. Este o muzică siciliană închipuită, ce însoțește monologul Fetei vitrege, care pregătește ritualic Fetița pentru moarte, o imagine expresivă ce vorbește metaforic despre *moartea purității*.

Din cele relatate până acum, se poate deduce că planul *personajelor* este amestecat cu cel al *actorilor*, la fel cum sunt amestecate și cele două universuri sonore, acustic și electronic. Acest al treilea plan, al întrepătrunderilor, al impurității, în care realitatea și fantasma sunt implicate într-un conflict, descrie capacitatea limbajului de a dezvălui sau de a ascunde, „minciuna înțelegerii de la om la om decurgând inevitabil din goliciunea cuvântului convențional” (Pirandello, 2008, 16).

Astfel, merită amintit aici și momentul Cabaretului actorilor, în care limbajul verbal convențional este transpus într-o formă dadaistă de expresie. Din punct de vedere tehnic, momentul este deosebit de complex, implicând o deosebită rigoare ritmică muzicală, cât și o coordonare corporală impusă de coregrafie (Mălina Andrei).

Cei șase actori sunt distribuiți în trei perechi pe cele trei portative (vezi Figura 7). Notele cu stinghiile în sus reprezintă personajele feminine, iar cele cu stinghiile în jos, pe cele masculine. Atacurile pe silabe nu sunt cântate, ci rostite precum niște replici, fiecare replică având în spate o intenție. În acest mod, se conturează o situație dramatică în care intențiilor *semnificate* le corespund niște *semnificanți* monosilabici ce, la prima vedere, par a fi lipsiți de semnificație.

Cor

Cabaret A

Ovidiu Ilco

Figure 5. *Actors' cabaret, vocal score, first bars.*

This constructivist semiotic game relies on the syllabic deconstruction of some words from the Hungarian text, where the words represent common objects of stage decor or qualities thereof, such as: *canapé* (coach), *parávan* (screen), *asztalka* (small table), *üveges* (made of glass), *alacsony* (small), *boriték* (envelope), *sárgaplüss* (yellow velvet), *mahagóniasztalka* (small mahogany table).

CA	NA	PÉ
PA	RA	VAN

Ü	VE	GES
A	LA	CSONY

BO	RI	TÉK
SÁR	GA	PLÜSS

Figure 6. **Combinatorial syllabic tables.**

The words are initially grouped within combinatorial tables of 6 syllables each, like the one above, in a symbolical connection with the six *actors* who, due to intermingling, become the duplicates of the six *characters*. Several phonetic samples (an allusion to the *sampled* sounds) are extracted from a form of linguistic reality. When they are recontextualized syntactically, pragmatically, and semantically, they also become *simulacra*.

POST-TEXT

This article has highlighted the fact that a theatrical performance appears as a complex message, in which a multitude of codes are interwoven: literary-dramatic, visual-scenographic, choreographic, musical, etc. Each code represents a type of language or a particular semiotics connected to the formulated intentions of the director, which in this case is the basis of Pirandello's play. The music of the show can be understood and construed as a particular semiotics which, in agreement with its own grammar, can pursue the same themes envisioned by scenographer Mălina Andrei, scenographer Maria Miu, and director Anca Bradu, common themes such as the metalinguistic search for identity and the relationship between fiction and reality. The evolution of music in the context of the new technologies and its influence on the concept of author and performer is an actual theme of thought worth debating from a critical perspective as well.

The theories of Roland Barthes and Glenn Gould, which bring up such ideas as the *death of the author* and the *death of the concert* are confirmed by the horizons of the DJ culture and the practice of *sampling*. Technology also impacts today's composers, who tend to express themselves creatively in manners characteristic of DJs.

Cor

Cabaret A

Ovidiu Ilco

Figura 5. *Cabaretul actorilor, partitura vocală, primele măsuri.*

Acest joc semiotic constructivist are la bază deconstrucția silabică a unor cuvinte din textul maghiar, cuvintele reprezentând obiecte scenice banale de decor sau calități ale acestora cum ar fi: *canapé* (canapea), *parávan* (paravan), *asztalka* (măsuță), *üveges* (din sticlă), *alacsony* (mic), *boriték* (plic), *sárgaplüss* (pluș galben), *mahagóniasztalka* (măsuță din mahon).

CA	NA	PÉ
PA	RA	VAN

Ü	VE	GES
A	LA	CSONY

BO	RI	TÉK
SÁR	GA	PLÜSS

Figura 6. **Careuri silabice combinatorii.**

Cuvintele sunt grupate inițial în careuri silabice combinatorii din câte 6 silabe precum cel de mai sus, într-o conexiune simbolică cu cei șase *actori* care, prin amestec, devin duplicatele celor șase *personaje*. Niște eșantioane fonetice (aluzie la sunetele *sample-ate*) sunt extrase dintr-o formă de realitate lingvistică. Recontextualizate sintactic, pragmatic și semantic ele devenind, de asemenea, *simulacre*.

POST-TEXT

Acest articol a evidențiat faptul că un spectacol de teatru se prezintă ca un mesaj complex, în care sunt împletite o multitudine de coduri: literar-dramatic, vizual-scenografic, coregrafic, muzical etc. Fiecare cod reprezintă un tip de limbaj sau o semiotică particulară conectată la intențiile regizorale formulate, în acest caz, pe baza piesei lui Pirandello. Muzica spectacolului poate fi înțeleasă și concepută ca o semiotică particulară care, în acord cu propria gramatică, poate viza aceleași teme pe care le au în vedere atât scenografa Mălina Andrei, cât și scenografa Maria Miu sau regizoarea Anca Bradu, teme comune precum cea a căutării metalingvistice a identității și a raportului dintre ficțiune și realitate. Evoluția muzicii în contextul noilor tehnologii și influența acesteia asupra conceptului de autor și interpret este o temă de gândire actuală care ar merita dezbătută și din perspective critice.

Teoriile lui Roland Barthes și Glenn Gould, care aduc în discuție idei precum *moartea autorului* sau *moartea concertului* sunt confirmate de orizonturile culturii DJ și de practica *sampling*-ului. Impactul tehnologiei se manifestă și asupra compozitorului de azi, care are tendința de a se manifesta creativ asemenea unui DJ.

This is how the question comes to life whether behind the musical message – which is the piece itself, as a soundscape evolving in time and space – lies the composer’s “voice”, or whether it is just the voice of the “machine”, of the technology. Is the voice of the *author* a *simulacrum* of the technology or does the technology become a *simulacrum* of the author? Is the *author* anywhere at all?

Astfel se naște întrebarea dacă în spatele mesajului muzical – care este lucrarea în sine, ca imagine sonoră desfășurată în timp și spațiu – este „vocea” compozitorului sau, oare, este doar vocea „mașinii”, a tehnologiei. Vocea *autorului* este un *simulacru* al tehnologiei sau tehnologia devine un *simulacru* al autorului? Unde mai este *autorul*?

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

- [1] Allain, P., & Harvie, J. (2012). *Ghidul Routledge de teatru și performance* [*The Routledge Companion to Theatre and Performance*]. București: Nemira Publishing House.
- [2] Barthes, R. (1977). “The Death of the Author”. *Image – Music – Text*, 142-148. Trans. S. Heath. London: Fontana.
- [3] Baudrillard, J. (2008). *Simulacre și simulare* [*Simulacra and Simulation*]. Cluj Napoca: Editura Ideea Design & Print.
- [4] Bourriaud, N. (2007). *Postproducție: cultura ca scenariu: cum reprogreamază arta lumea contemporană* [*Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*]. Cluj-Napoca: Editura Idea Design & Print.
- [5] Codoban, A. (2011). *Imperiul comunicării: corp, imagine și relaționare* [*The Empire of Communication: Body, Image, and Relationships*]. Cluj-Napoca: Editura Idea Design & Print.
- [6] Crețu, C. (2015). *De la sunetul sinus la anatomia umbrei: Perspective tehnologice în muzica nouă* [From the Sinus Sound to the Shadow’s Anatomy: Technological Perspectives in the New Music]. București: Editura Universității Naționale de Muzică.
- [7] Klinkenberg, J.-M. (2004). *Inițiere în semiotica generală* [*Précis de sémiotique générale*]. Iași: Institutul European.
- [8] McLuhan, M. (2007). *Să înțelegem media: extensiile omului* [*Understanding Media: The Extensions of Man*]. București: Editura Curtea Veche.
- [9] Nattiez, J.-J. (2007). *Lupta dintre Cronos și Orfeu: Eseuri de semiologie muzicală aplicată* [*The Battle of Chronos and Orpheus: Essays in Applied Musical Semiology*]. Iași: Editura Artes.
- [10] Page, T. (1989). *The Glenn Gould Reader*. New York: Alfred A. Knopf.
- [11] Pirandello, L. (2008). *Șase personaje în căutarea unui autor și alte piese* [*Six Characters in Search of an Author*]. București: Editura Art.