

Sonic fiction, czyli o współczesnej audiosferze

AGNIESZKA KARPA

Wiek XX to wiek obrazów, ekranów, wizualizacji. Taki jego obraz wyłania się z rozważań teoretycznomedialnych. Warstwa audialna nie pozostaje jednak bez znaczenia i jest doskonałym dopełnieniem obrazu, ratując go przed jednowymiarowością spojrzenia. Rozwój technologii w XX w. znacznie zwiększył naturalne możliwości naszych organizmów; technologiczne poszerzenia ciał pozwalają odczuwać więcej, intensywniej, inaczej. Nasze uszy rejestrują dziś większą liczbę bodźców, niekoniecznie naturalnego pochodzenia.

Technologicznie zwiększone możliwości słuchu, nowe narzędzia tworzenia i słuchania kreują bogaty obszar eksploatacji dla współczesnej sztuki – nie tylko tej stricte muzycznej. Współczesna sztuka jest bowiem coraz częściej hybrydą wchłaniającą i łączącą dziedziny dotąd sobie obce. Dziś muzyka, sztuka dźwięku, to szerokie pole eksperymentu, w którym odbijają się przemiany współczesnej kultury i życia.

Akustyczny aspekt nowych środowisk cyfrowych, takich jak cyberprzestrzeń, rzeczywistość wirtualna czy Internet, jest często pomijany w rozważaniach teoretycznych i ograniczany wyłącznie do funkcji tła, ścieżki dźwiękowej czy akompaniamentu dla strony wizualnej. W wymiarze wizualnym lokuje się istotę, podstawę i charakter dzieła. Tymczasem warstwa audialna jest nie mniej ważna, a czasem nawet istotniejsza od wizualnej. W wielu przypadkach to właśnie dźwięk buduje swoiste, niepowtarzalne wartości i nowe doświadczenia – wirtualne przestrzenie dźwiękowe, wymaginowane krajobrazy muzyczne, którym obraz (jeżeli istnieje) nadaje jedynie namacalną powłokę, ciało, opakowanie. Istota pozostaje w warstwie audialnej, która nie musi być uwidoczniona, doskonale potrafi się obronić. Przy tym w przestrzeni akustycznej widzę jeden z aspektów współczesnej rzeczywistości medialnej, wart włączenia do szerszej debaty technokulturowej.

Prawdopodobnie nawet twórcy z kręgu muzyki awangardowej z początku ubiegłego wieku nie przypuszczali, że w tak krótkim czasie abstrakcyjne i nieco futurystyczne idee staną się rzeczywistością; że będzie możliwe słuchanie muzyki z wnętrza własnego ciała, co więcej – muzyczne odtworzenie kodu DNA. To, co do niedawna było tylko teoretycznym postulatem, odważnym nawoływaniem do rozszerzania ciasnych granic w pojmowaniu muzyki i jej materii dźwiękowej, stało się zwyczajową praktyką. Dziś możemy usłyszeć, jak brzmią plany na słońcu, śmierć gwiazdy, układ mięśniowy i krwiobiegi. A dźwięki te nie są już jedynie zdobyczą nauki i techniki naszych czasów, ale stały się ważnym komponentem muzyki, czy szerzej – sztuki dźwięku, i to niekoniecznie tej z pogranicza

awangardy i eksperymentu. To, co do tej pory pozostawało poza sferą widzialnego i słyszalnego, przekroczyło tę granicę raz na zawsze. Wciąż powstają nowe elektroniczne instrumentaria, pojawiają się różne muzyczne interfejsy zdolne generować nowe jakości dźwiękowe. Prowadzone są intensywne badania nad wykorzystaniem fal mózgowych jako bezpośredniego sygnału sterującego instrumentem muzycznym. Już niedługo będziemy podziwiać wirtuozerskie popisy robotów, którym nie będzie potrzebny człowiek.

Dobry punkt wyjścia rozpoznania i analizy współczesnej przestrzeni akustycznej, powstałej w wyniku rozwoju mediów elektronicznych, stanowić mogą rozważania Marshalla McLuhana w tej kwestii, a w szczególności rozróżnienie, jakiego dokonał pomiędzy przestrzenią wizualną a akustyczną. McLuhan posłużył się pojęciem przestrzeni wizualnej do opisanego zachodnioeuropejskiej podmiotowości ukształtowanej na technicznym podłożu w czasach renesansu. Według niego renesansowa perspektywa malarska nie tylko wyznaczyła nowy sposób organizacji pola widzenia, ale razem z technologią druku stworzyła nową, bardzo specyficzną formę podmiotowości. W wyniku tych przemian osobowość, jaką odziedziczyliśmy po renesansie, jest osobowością wizualną. Renesansowa perspektywa stała się w ten sposób obrazową metaforą o wiele bardziej znaczącego zjawiska – siły kreującej odmienny punkt widzenia, zdolnej do organizacji myśli i percepcji w nowy – linearny, atomizowany i ciągły sposób. Zasadnicze dla wizualnej przestrzeni jest twierdzenie, czy raczej założenie, że różne przedmioty, wektory i punkty nie są i nie mogą być na siebie nałożone; w związku z tym świat jest postrzegany jako struktura linearna. Konstrukcję przestrzeni wizualnej i połączonej z nią podmiotowości McLuhan kontrastuje z przestrzenią akustyczną, którą raczej słyszymy, niż widzimy. Przestrzeń tę stworzyły technologie elektroniczne, zanurzając nas w akustycznym środowisku z jego językiem podmiotowości, sposobem organizacji i postrzegania¹.

Erik Davis, kontynuując rozważania McLuhana, tak próbuje scharakteryzować przestrzeń akustyczną: *Przestrzeń akustyczna jest zdolna do symultaniczności, superimpozycji (przenikania) i nielinearności, ale przede wszystkim rezonuje. Rezonans może być postrzegany jako forma przyczynowości, ale przyczynowość ta jest zupełnie inna niż kojarzona z przestrzenią wizualną, ponieważ rezonans pozwala rzeczom odpowiadać na inne rzeczy w sposób nielinearny. Poprzez rezonans w systemie fizycznym mała aktywność lub zdarzenie mogą wytworzyć ogromną porcję energii; dla przykładu: jeśli wydobędę dźwięk, który rezonuje ze specyficzną akustyką pokoju, energia mojego głosu zostanie wzmocniona przez otoczenie. Z tego powodu niektórzy śpiewacy mogą głosem doprowadzić do wibracji szkła (które jest przestrzenią i zawiera przestrzeń), powodując jego pękanie i w ten sposób rozbijać szklane naczynia. (...) Rezonans nie jest jedyną jakością przestrzeni akustycznej; inną jest symultaniczność. Przestrzeń akustyczna umożliwia dziejąc się wielu zdarzeń w tej samej strefie czasoprzestrzeni. Według tego schematu podmiot-osoba może organizować lub organizuje przestrzeń poprzez dokonywanie syntezy różnych zdarzeń, punktów, obrazów i źródeł informacji w organiczną całość (...) odczuwamy wiele rzeczy jednocześnie i łączymy je w koherentną lub fragmentaryczną całość.(...) Rozwój mediów elektronicznych obudził akustyczne wrażliwości w sposobach naszego doświadczania świata*.

Dla Davisa instalacje trójwymiarowego dźwięku (3D audio) stanowią źródło o wiele głębszego doświadczenia w obcowaniu z wirtualną rzeczywistością niż ich wizualne odpowiedniki. Dźwięki w takim wymiarze oferują nowe środowisko akustyczne, w którym słuchacz (uczestnik wydarzenia) może się całkowicie zanurzyć. Jest to silniejsze niż doświadczenie wizualne, które cicho dystansuje widza, umieszczając go raczej w transcendentnej, odległej pozycji niż w centrum nowego kontekstu. Davis zastanawia się zatem, na czym polega ta wysoka efektywność przestrzeni akustycznej i potencjał immersyjny samego dźwięku. Odpowiedzi szuka w fakcie, że dźwięk oddziałuje na inne obszary naszego umysłu, stwarza inny wymiar doświadczenia niż formy wizualne. Używa tu określenia „atmosfera”, które jest może enigmatyczne, ale w pełni oddaje ową trudność w nazywaniu zjawisk akustycznych, wymykających się słowom i pojęciom ukształtowanym w wizualnej rzeczywistości przez wizualną świadomość. Według niego dźwięki są zdolne do tworzenia atmosfery. Dźwięk jako jeden z wektorów nastroju, podobnie jak zapach, zmienia jakościową organizację przestrzeni, odstawiając inną logikę z jej przestrzennym zakresem możliwości³.

Jednym z pierwszych przykładów wykorzystania akustycznego potencjału nowych mediów było radio oferujące nową jakość – przestrzeń niebędącą właściwie przestrzenią, ostatecznie niezdefiniowaną, otwartą, nieznaną, kosmiczną w swym wymiarze. Tym samym stwarzało specyficzną formę wirtualnego, wyimaginowanego i nieco utopijnego środowiska, oferującego słuchaczom nowe doświadczenie przez swój wyłącznie audialny charakter. Radio było akustyczną przestrzenią, która miała do zaoferowania coś więcej niż możliwość wymiany myśli, idei, informacji. Otwierało umysły na nową logikę, nowy typ zbiorowej świadomości. Dziś sytuacja się powtarza – akustyczny wymiar mediów elektronicznych, głównie Internetu, ponownie stwarza takie możliwości, dając jednocześnie użytkownikom narzędzia i sposobność modulacji nowym środowiskiem.

Termin „przestrzeń akustyczna” czy „audiohiperprzestrzeń” odnosi się w głównej mierze do elektroakustycznej przestrzeni Internetu, obfitującej w żywe strumienie audio-danych, pliki dźwiękowe oraz cały kompleks interaktywnych narzędzi i działań audialnych. Nowe możliwości prowokują nowe audio-wizje i strategie percepcyjne. Internetowa sfera audio zaciera przy tym granice między sztuką, komunikacją a zabawą, umożliwiając użytkownikom interakcję na wielu poziomach uczestnictwa. Dzięki immersyjnym właściwościom otwiera przed nimi wirtualne wyimaginowane światy, dając jednocześnie narzędzia ich kreacji i możliwość bezpośredniego włączenia się w ich działanie.

Liczba interaktywnych instalacji dźwiękowych zamieszczonych na stronach internetowych jest ogromna, postaram się jednak wskazać kilka przykładów, które pozwolą zorientować się w charakterze tych audialnych działań.

Najpopularniejszym i najczęściej stosowanym pomysłem na interaktywne dzieło jest stworzenie strony internetowej z bardziej lub mniej wyrafinowanym i oryginalnym wizualnym interfejsem, który obsługiwany myszką lub klawiaturą komputera pozwala internetowym użytkownikom na komponowanie muzycznych struktur z dźwięków zakodowanych w tych interfejsach (np. www.electro-nica.de). Często też wirtualna przestrzeń Internetu wchodzi w reakcję z rzeczywistą przestrzenią galerii czy innego miejsca prezentacji dzieła. Tak dzieje się w instalacji *Dialtone* węgierskiego artysty Tomasa Szakala. Każdy

uczestnik wystawy może przez telefoniczny interfejs wybrać dźwiękową próbkę ze strony internetowej instalacji i przesłać ją do trzech maszyn połączonych z mikserem. W ten sposób powstaje na żywo utwór odtwarzany jednocześnie w przestrzeni galerii i Internetu. Podobnie funkcjonuje dzieło japońskiego kompozytora Atau Tanaka *Constellations*. Wizualnym interfejsem umieszczonym na internetowej stronie instalacji jest układ planety. Każda planeta oferuje inny materiał dźwiękowy, z którego użytkownik dzięki samodzielnej nawigacji może skomponować utwór projektowany bezpośrednio w przestrzeń galerii. Wzajemne relacje między przestrzeniami są też tematem pracy *History of Everyday Life's Sound*, która przenosi środowiska dźwiękowe sześciu europejskich wiosek w środowisko Internetu, przekładając tym samym realne na wirtualne.

Na uwagę zasługuje też instalacja nowozelandzkiej artystki Annei Lockwood. Jej *Worldtune* to dźwiękowe rzeźby, które umieszczone w realnej przestrzeni czterech miast europejskich emitują dźwięki przesyłane drogą internetową na serwer instalacji przez ludzi z całego świata. W ten sposób połączenie realnych dźwiękowych przestrzeni, będących zapisem konkretnego miejsca, z przestrzenią Internetu poszerza ją, zacierając realne granice przestrzenne i tworząc symulacyjne struktury czasoprzestrzenne.

Ciekawą pracą jest również *Channeluntitled* Diane Bertolo (www.turbulance.com). Ta instalacja składa się z tajemniczych głosów, sygnałów i hałasów niewiadomego pochodzenia. Po wprowadzeniu danych w postaci alfabetu Morse'a użytkownik odbiera tym samym kanałem komunikacyjnym sygnały ze świata zmarłych. W ten sposób Bertolo pokazuje, że elektroniczne media stwarzają możliwość realnej, ale i wyimaginowanej komunikacji. Telefon, radio, komputer oferują nowy rodzaj kontaktu w zdematerializowanym środowisku; dialog z niewidzialnym, bezcielesnym i nieżywym systemem technologicznym. Medialno-filozoficzna wizja tej pracy podkreśla świadome i nieświadome mistyfikacje będące udziałem akustycznej telekomunikacji.

Jeszcze inną propozycją jest podwodna instalacja dźwiękowa Michela Redolfi *Liquid Cities* prezentowana na festiwalu Ars Electronica w 1996 roku. Ruchy pływających w basenie uczestników aktywują syntezatory dźwięków. W ten sposób dźwięki rozchodzące się w wodzie oraz sygnały z Internetu tworzą otoczenie akustyczne odbierane ciałem. Także w *Videooperze* Mirosława Rogali widzowie-uczestnicy ruchem w specjalnie zorganizowanej przestrzeni galerii aktywują zakodowaną w niej przestrzeń akustyczną.

Wielu artystów wykorzystuje do kreowania muzyki, a tym samym akustycznych przestrzeni, interfejsy oddziałujące z ruchem ciała. Prototypem takich działań jest theremin, pierwszy w historii hiperinstrument, który oferował elektromagnetyczną przestrzeń, w obrębie której dźwięk wytwarzany był ruchem ciała. Zmodyfikowany technologicznie theremin jest obecnie częstym elementem muzycznego performance'u. Posługiwał się nim między innymi Michael Waiswitz, Mark Traylor, Kuyoshi Furukawa.

Austriacka grupa Audio Balerinas tworzy muzyczno-taneczny spektakl, kreując przestrzeń dźwiękową za pomocą ruchów ciała „poszerzonego” o elektroniczne sensory reagujące na ruch. Ich performance był prezentowany między innymi na wrocławskim rynku podczas festiwalu *Ekspresja mediów* w 1998 roku. Tancerki ubrane w specjalne „audio-spódnice” (wyposażone w sprzęt do

technologicznej obróbki dźwięku), poruszając się w przestrzeni miasta, nagrywały otaczające je dźwięki i poddawały je na żywo modyfikacjom.

Termin „przestrzeń akustyczna” odnosi się także do twórczości muzycznej, która przez stosowanie technologii elektronicznych jest zainteresowana budowaniem przestrzeni wirtualnych – od eksperymentalnych utworów Honeggera, Varèse’a, Cage’a czy Stockhausena, przez analogowe manipulacje materiałem w muzyce dub i reggae, po cyfrowe środowiska dźwiękowe wyłaniające się z muzyki ambient, jungle czy hip hop. Już sam proces tworzenia, samo tworzywo i instrumentarium narzucają współczesnej muzyce elektronicznej przestrzenny charakter wirtualny. Dźwiękowe kolaże powstałe w wyniku łączenia, miksowania, samplowania różnorodnego materiału stają się wirtualnymi wszechświatami dźwiękowymi. Dziś, gdy muzyka jest traktowana jako środek strukturyzacji przestrzeni (a nie jak dotąd czasu), muzykom postdigitalnej sceny pozostało tworzenie architektonicznych struktur, zagospodarowywanie przestrzeni materiałem dźwiękowym, który jest jej niejako immanentnie przypisany. Te nowe elektroniczne kompozycje bazują na elementach naszego otoczenia audialnego, na fragmentach wydobywanych z informacyjnego śmietnika cywilizacji, z szumu informacyjnego. Oczyszczone z digitalnego kurzu, osadzone w nowym kontekście, strukturyzują nowe jakości – wielopoziomowe przestrzenie akustyczne o nieliniarnym, fraktalnym charakterze, w które raczej się „wchodzi”, niż odczytuje i analizuje w tradycyjny sposób.

Przykładem może tu być muzyka „ambient”, której narodziny tak opisuje jej pomysłodawca Brian Eno: *W styczniu 1975 miałem wypadek samochodowy. Nie byłem ciężko ranny, ale musiałem leżeć w łóżku na wznak i byłem unieruchomiony. Moja przyjaciółka Judy Nylon odwiedziła mnie wtedy i przyniosła płytę z XVIII-wieczną muzyką na harfę. Kiedy już wyszła, z wielkim trudem nastawiłem płytę i położyłem się z powrotem. Okazało się, że wzmacniacz nastawiony był na minimalną głośność i jeden kanał był kompletnie głuchy. Ponieważ nie miałem siły, by się podnieść i wyregulować głośność, dźwięki dochodzące z głośnika były na granicy słyszalności. Wtedy zdałem sobie sprawę, iż można słuchać muzyki w zupełnie inny sposób: traktować ją jako element otoczenia, w ten sam sposób, co kolor światła i dźwięk deszczu⁴. Wydany w tym samym roku album *Discreet music* zapoczątkował całą serię płyt z muzyką określaną przez autora jako „ambient” – muzyką otoczenia. To muzyka, która nie tylko znakomicie wtapia się w codzienne środowisko, ale imituje to otoczenie. Co więcej chce być otoczeniem. Z założenia ambient ma być wypełniaczem (...), ma być muzyką nieabsorbującą uwagi słuchacza, ma tworzyć tło do refleksji, stać się cechą otoczenia, a nie pozostawać w centrum uwagi słuchacza. Najlepszy ambient to taka muzyka, która angażuje wiele poziomów percepcji, nie koncentrując się na żadnym z nich. Musi być równie łatwa do zignorowania, co interesująca⁵. Ten rodzaj muzyki zupełnie inaczej wykorzystuje materiał dźwiękowy. Jako że ambient posługuje się znacznie częściej dźwiękami o strukturze fraktalnej – zarówno tymi zsyntetyzowanymi, jak i odgłosami natury – różni się od klasycznej muzyki sposobem zaangażowania uwagi słuchacza. Tradycyjna muzyka jest skonstruowana z nut, które symbolizują poszczególne dźwięki. Ze względu na to, że każda forma symbolu stanowi okrojoną wersję oryginału, tradycyjna muzyka zawierająca więcej okrojonych treści musi być niepełna w swoim wyrazie. Co więcej, w odbiór wspomnianych dwóch form muzyki*

zaangażowane są różne półkule mózgowe. W przypadku muzyki linearnej mamy do czynienia z lewą półkulą, podczas gdy muzykę o fraktalnej strukturze odbiera półkula prawa. Fraktalne struktury nie mogą zostać przedstawione przy pomocy symboli, przez co angażują inny poziom aktywności emocjonalnej. Stuchamy rzeczywistych dźwięków, a nie ich interpretacji, która zawsze musi być nieudolna. W efekcie *ambient* wydaje się być ekstatyczną formą muzyki, realizującą taoistyczną formułę otwarcia na wszystko, co nas otacza: na dźwięki ulicy, szum strumienia i bzyczenie muchy, takimi jakimi są w rzeczywistości⁶.

Pod koniec XX wieku modernistyczne pojęcie oryginalności uległo znacznej dewaluacji i znajduje coraz mniejsze zastosowanie w świecie muzyki. Jeśli się pojawia, to w nowym kontekście, znacząc zupełnie co innego. Proces kreacji polega dziś coraz częściej na umiejętnym korzystaniu z elementów zastanych, z dorobku innych, aby na ich podstawie budować zupełnie nowe, świeże jakości. Współczesny muzyk jest typem *bricolera*, który za pomocą kulturowego recydingu tworzy muzyczne kolaże. Łączenie, miksowanie, sampłowanie muzycznych fragmentów na stałe już weszło do kanonu środków ekspresji.

Trudno nie wspomnieć w tym miejscu o „turntablismie” (od ang. *turntable* – gramofon) – ruchu muzycznym, wykorzystującym gramofon do tworzenia muzyki. Rozwijał się on konsekwentnie od lat 70., kiedy to DJ Kool Herc uczył w Nowym Jorku, jak z dwóch odtwarzanych równolegle płyt można stworzyć nową jakość. Takie podejście do materiału dźwiękowego narzuca oczywiste skojarzenie z awangardowymi odkryciami muzyki konkretnej, z tą jednak różnicą, że didżejski kolaż dotyczył muzyki popularnej o wyraźnie zrytmizowanym charakterze. Wynalazcą tego specyficznego montażu muzycznego był najśłynniejszy didżej świata – Grandmaster Flash. Mniej więcej w tym samym czasie Grandwizar Theodore odkrył technikę *scratchingu* polegającą na manualnym operowaniu igłą wzdłuż rowków płyty, co umożliwia dźwiękowe manipulacje, buduje nowe brzmienia. Tak użyty gramofon mógł zabrzmieć jak instrument perkusyjny lub gitara, co udowodnił choćby Grandmixer D.S.T., nagrywając w 1983 roku *scratchowe solo* na jazzowej płycie Harbie Hancocka *Rockit*⁷.

Już wcześniej gramofon był przedmiotem zainteresowania awangardy, na czele z Johnem Cagem, który jako pierwszy wykorzystał go jako instrument w 1939 roku na płycie *Imaginary Landscape*. Awangarda zaniedbywała jednak to medium aż do lat 70., kiedy to Christian Marclay zainteresował się na nowo winylowym krążkiem jako fetyszem popkultury. W latach 80. *turntablism* jako świeża jakość wkroczył w rejony okołojazzowej improwizacji. Na zawsze opuścił czarne getta, opanowując niemalże cały rynek muzyczny⁸.

Specyficzne kolaże muzyczne tworzone z pełną świadomością ich kulturowych odniesień, mające być raczej formą komentarza czy próbą krytyki współczesnej audialno-medialnej rzeczywistości niż działalnością stricte muzyczną, są dziełem Plagiatorów i Plunderfoników – czyli takich artystów, jak Negativland, Tape-Beatles, Plunderphonics Johna Oswalda, Stock Hausen & Walkman, Christiana Marclaya czy Ovals.

Plagiatorzy podnoszą do rangi zasady filozoficznej i estetycznej kradzież obcych dźwięków i idei. Ta prowokacyjna działalność Plagiatorów, kończąca się często wyrokiem sądowym, ma na celu zasadnicze zakwestionowanie instytucji praw autorskich i posiadania idei. Towarzyszy temu sprzeciw wobec codziennej



Christian Marclay

powodzi informacji i dźwięków emitowanych przez media. Plagiatorzy uzbrojeni w taśmy, samplery i konsolety próbują obnażyć zakłamanie mediów i rządzące nimi komercyjne mechanizmy rynkowe⁹.

Efekty działań Plunderfoników mają nieco mniej wspólnego z muzyką pop, a ponad strukturę rytmiczną przekładają strukturę analityczną. Sama nazwa „Plunderphonics” pochodzi od tytułu płyty Johna Oswalda z 1989 roku, na której poddał on „elektronicznej utylizacji” fragmenty utworów Beatlesów, Michaela Jacksona, Jamesa Browna, Metalliki i Dolly Parton. Korzystając z metod samplingu Oswald przekroczył muzyczne, ale i kulturowe ograniczenia ogranej już estetyki, zbliżając się raczej do muzycznej awangardy niż trendów głównego nurtu. Muzyka z *Plunderphonic* tworzona metodami muzycznej dekonstrukcji i „fonicznego plądrowania” audialno-medialnej rzeczywistości, bazując na muzycznych ścinkach oderwanych od źródeł i przeniesionych w nowy kontekst, ustaliła nowe standardy tworzenia.

Posługiwanie się cudzą twórczością może służyć także innym, bardziej publicystycznym celom. *Negativland* i *Tape-Beatles* w swych kolażach posługują się nie tylko muzyką – na warsztat biorą też audycje radiowe i telewizyjne oraz rozmaite odczyty, wypowiedzi osób publicznych, starając się w ten sposób zwrócić uwagę na nieprzystawalność systemu ochrony praw autorskich do nowych warunków tworzenia. Żądają uznania cytatu (związanego z metodą samplingu) nie za przejaw plagiatu, ale za pełnoprawny środek ekspresji. Postulaty te motywują celowością użycia fragmentów obcego autorstwa; zgodnie podkreślają, że nie przyświeca im cel zarobkowy, ale chęć osobistej interpretacji, przesunięcia akcentów, parodii, budowania nowych jakości, które stanowiłyby komentarz dla rzeczywistości i zalewającej ją fali dźwięków, które trzeba przecież jakoś oswoić. Na tym właśnie polu wraz chcą zaistnieć Plagiatorzy i Plunderfonicy¹⁰.

Dziś podstawowym narzędziem kreacji muzyki elektronicznej i szeroko pojętego audio-artu stał się komputer, a Internet – ich nowym medium dystrybucyjnym. Po raz pierwszy w historii narzędzia kreacji i dystrybucji są ze sobą tak nierozzerwalnie związane. To nowe cyfrowe środowisko, w którym rozwija się sztuka dźwięku, automatycznie nadaje jej status dzieła digitalnego (czy nawet postdigitalnego) i w ten sposób wpisuje ją w szerszy kontekst współczesnej cyberkultury z jej wszystkimi dyskursami, ideologiami i estetykami.

Kim Cascone, kompozytor i autor artykułów poświęconych współczesnej muzyce elektronicznej, wskazując jej postdigitalne tendencje estetyczne, próbuje udowodnić, że w tej dziedzinie medium nie może być już dłużej przekazem, teraz przekazem pragną się stać różne narzędzia¹¹.

Postdigitalna estetyka rozwijała się jako rezultat doświadczenia pracy w nowych środowiskach cyfrowych technologii: warkot pracy komputera, odgłos drukarki, dźwiękowość interfejsów, hałas twardego dysku. Być może jeszcze bliżej jej genezy znajdują się różne błędy, defekty, braki na obszarze samej technologii cyfrowej, braki, które ujawnia praca w cyfrowych środowiskach: pluskwy, wirusy, błędy aplikacji, uszkodzenia systemu, zniekształcenia, anomalie; wszystko to stało się surowym materiałem coraz częściej wcielany do muzyki. Choć uszkodzenia technologiczne są często kontrolowane i tłumione, a ich efekty ukrywane poniżej progu percepcji, większość audialnych narzędzi pozwala muzykom wyłowić te uszkodzenia i uczynić z nich centralny aspekt pracy. Znamienny przykład stanowi tu dzieło Otomo Yoshihide *The Sampling Virus Project* (1992-1998). Zmiany, zniszczenia, zniekształcenia, jakich komputerowy wirus dokonał na gotowym materiale dźwiękowym, zostały zarejestrowane na trzech płytach pod wspólnym tytułem *Ground Zero/Project: Consume*¹².

Błędy i uszkodzenia stały się podstawą estetyki obejmującej wiele dziedzin sztuki końca XX wieku, przypominając, że kontrola nad technologią jest iluzją i ujawniając, że cyfrowe narzędzia są precyzyjne i sprawne tylko w takim stopniu, w jakim sprawny jest człowiek, który je stworzył.

Istnieje wiele typów cyfrowych uszkodzeń zaadaptowanych do obszaru działań audialnych; czasami ich rezultatem jest przeraźliwy hałas, kiedy indziej piękne dźwiękowe symfonie. We wczesnych latach 90. niemieccy eksperymentatorzy znani jako Oval użyli w swojej pracy jednego z aspektów „estetyki uszkodzeń”, malując na powierzchni płyt CD, aby te przeskakiwały podczas odtwarzania i ujawniały podtekstualną warstwę wyrytą na płycie. Poszukiwania Owała nie są jednak nowe – wcześniej na tym polu znaczące kroki poczynili Laszlo Maholy-Nagy i Oskar Fischinger swoimi optycznymi soundtrackami, a także John Cage i Christian Marclay manipulacjami na płytach winylowych.

Artyści zawsze starali się przekraczać ustalone granice własnej percepcji i poznania, używając różnych „narzędzi” (narkotyki, mistycyzm). Ten silny impuls doprowadził do wielu ważnych eksperymentów w sztuce początku XX w. Artyści skierowali zmysły na świat stworzony przez industrialny rozwój, dostrzegając i doceniając siłę samego pejzażu, dotąd traktowanego wyłącznie jako tło. To istotne przesunięcie centrum zainteresowania z pierwszego planu (foreground) na tło (background) pomogło ówczesnym artystom przekroczyć dotychczasowe granice percepcji i pojąć enigmatyczny charakter wszystkiego, co dotąd pozostawało niezauważalne. Tendencja ta nadal jest aktualna. Światy ukryte w percepcyjnym „ślepych punkcie” czekają, aby ujawnić swoje istnienie. Dziś eksplorację nowych terytoriów zapewnia artystom cyfrowa technologia, oferując możliwość osvajania i badania obszarów poza granicami standardowego funkcjonowania i użytkowania software'u.

Od roku 1987 muzyka komputerowa (digitalna) stanowi jedną z kategorii na festiwalu sztuki nowych mediów – Ars Electronica. Główną nagrodę pierwszego festiwalu zdobył Marc Andre Dalbavie pracą *Diademes*, stanowiącą próbę zbadania

relacji pomiędzy światem mediów elektronicznych a tradycyjnym światem muzyki instrumentalnej. Tradycyjny utwór muzyczny był poddawany manipulacjom elektronicznym, w których barwy instrumentów były definiowane przez syntezator. Działania te miały pokazać, jak trudne czy wręcz niemożliwe jest odróżnienie dźwięku „prawdziwego” od „syntetycznego”, oryginału od cyfrowej kopii.

Rodowód postdigitalnej muzyki jest złożony, ale można wskazać jej dwóch ważnych prekursorów – na takie miano zasługują niewątpliwie włoscy futuryści i John Cage. Od lat 50. XX w. muzyka elektroniczna bardzo się rozwinęła, włączając się w obieg kultury popularnej i tylko część jej twórców kontynuuje ambitną linię wyznaczoną przez wyżej wymienionych. Eksperymentujący nurt jest różnie określany – glitch, microwave, DSP, sinecore, microscopic music, postdigital music – a jego nazwy ewoluują wraz z pojawianiem się nowych dekonstrukcyjnych technik pozwalających pracować w uprzednio niedostępnych środowiskach mediów cyfrowych.

Na początku lat 90. swój styl ustaliła muzyka techno, oferując mniej lub bardziej jednolity estetycznie rynek didżejów i entuzjastów muzyki tanecznej. Równocześnie rozwijały się peryferia muzyki elektronicznej, której twórcy eksplorowali dotąd nieznane obszary, kontynuując najlepsze tradycje awangardowe. Kwintesencją możliwości poszukującej awangardy techno końca lat 90. stał się fiński duet Pan Sonic.

Jak zauważył Rafał Księżyk, zważywszy na groźny, eksperymentalny charakter radykalnej brzmieniowo i minimalistycznej formalnie muzyki – Pan Sonic to niebywały sukces. Jego sekret kryje się zapewne w tym, że Pan Sonic jako czołowi praktyczni badacze dźwiękowej sfery współczesnego środowiska naturalnego odzwierciedlają jego ewolucję, o której stanowią nierozzerwalnie włączone w otoczenie człowieka wytwory techniki i natłok informacji (...) Ascetycznie i precyzyjnie odmierzane dźwięki Pan Sonica atakują słuchacza tyleż niepokojącą, co intrygującą konstrukcją, której chłodne, mroczne, głębokie brzmienie wypada jak niesamowita wiązanka tajemniczych emisji wychwyconych przypadkowo na falach radiowych i odgłosów pracy niezidentyfikowanych maszyn o wszelkich gabarytach – od miniaturowych po giganty. Brzmienie to jest wypadkową fal sinusoidalnych, czystych tonów, niebezpiecznych częstotliwości ultra i infra dźwięków, częstotliwości często niesłyszalnych, ale oddziałujących podprogowo na psychikę i zastosowania archaicznych filtrów i technik ciśnieniowej modulacji dźwięku.(...) Za bazową strategię twórczości uznają symbiotyczny związek ze swoim instrumentarium: Maszyny są równie ważne jak my sami¹¹.

Od połowy lat 90. estetyka „glitch” pojawia się w różnych substylach. Wielu artystów tworzy muzykę w oparciu o wszelkie dostępne metody cyfrowej manipulacji materiałem dźwiękowym. Bardziej eksperymentalna strona elektroniki dojrzewa stopniowo wraz z rozwojem muzycznego software’u, na jego bazie ustalając własne słownictwo. W związku z radykalnymi zmianami w procesie słyszenia, wynikającymi z rozwoju nowych narzędzi i technologii, rezultaty działań spod znaku „glitch” są naturalną linią rozwoju muzyki elektronicznej. Tu narzędzia stały się instrumentami i to w sposób niezamierzony przez ich twórców. Wykorzystywane niechodźnie ze swoim pierwotnym przeznaczeniem odkrywają przed muzykami nowe dźwiękowe mikroprzestrzenie ukryte w cyfrowych wnętrznościach. Niestyszalne, co więcej, nieobecne stają się słyszalne przez przeniesienie w inny

wymiar, nowy kontekst. Nowe narzędzia umożliwiają dekonstrukcję cyfrowych systemów i eksploatację ich dźwiękowych możliwości; dzięki nim dźwiękiem może stać się dowolny plik tekstowy czy graficzny. Stwarza to nieograniczone możliwości w generowaniu cyfrowych światów muzycznych, a sam proces kreacji jest bliższy formom eksperymentu niż świadomego tworzenia.

Ciekawym zjawiskiem jest wspomnianą grupą Oval – unikatowa hybryda muzyczno-techniczna. Jej członkowie (Karl Kliem, Martin Bott, Sebastian Oschatz i Markus Popp), wykorzystując szeroką wiedzę z zakresu elektroniki, informatyki i tworzenia software'u, sami budują skomplikowane instrumentarium. *Techniki proponowane przez Oval wykraczają poza ramy typowego wykorzystania urządzeń elektronicznych. O wiele bardziej interesuje ich niewłaściwe wykorzystanie takich standardów, jak MIDI, sabotaż płyt CD, krytyczne podejście do hardware. Dzięki wiedzy i takiemu nastawieniu do muzycznej materii powstał między innymi ovalproduct. Urządzenie to w całości (włącznie z systemem operacyjnym) zaprojektowali członkowie grupy. Unikalny, prosty interfejs oferuje niebywale intuicyjny sposób efektywnego re-mapowania dowolnej płyty CD użytkownikowi nawet całkowicie nieprzygotowanemu do obsługi takich urządzeń*¹⁴. Być może najlepszą charakterystyką działalności Oval będą wypowiedzi jego członków: *Zajmujemy się mediami cyfrowymi. Być może muzyka jest szczególną formą wykorzystania mediów (S. Oschatz) (...) Może to, co robimy, to nie tyle muzyka, co techniczne implementacje do muzyki (M. Popp) (...) Właściwie w naszej muzyce słychać tylko interfejs. Można wychwycić elementy struktury, na bazie której powstała ta muzyka. Dla nas jednak rolę ważniejszą niż muzyka grają te elementy, które są przeliczalne, wykorzystywane do rachunku. To, co robimy, to właściwie tylko programowanie – o tyle, że sami opracowaliśmy software, własny język programowania, który umożliwia robienie tych rzeczy. Każdy z fragmentów płyt CD jest subiektywnym elementem, a jednocześnie muzyczną jednością, którą można wykorzystać jako komponent. Naszym celem jest systematyzowanie, sabotowanie CD, by uporządkować potem wszystko z użyciem własnego systemu. Tej muzyki nie da się w żaden sposób wcześniej przewidzieć, nie da się jej komponować – możliwe jest tylko jej koordynowanie (M. Popp)*¹⁵.

Innym pomysłem grupy jest ovalwohnton, który można określić mianem *inteligentnego systemu nagłaśniającego, dźwiękowej rzeźby czy działania artystycznego w przestrzeni publicznej*¹⁶. To urządzenie złożone z ośmiu modułów; w każdym znajduje się system 16 głośników. Całość jest podłączona do systemu wzmacniaczy i 8-śladowego magnetofonu, z którego odtwarzana jest muzyka Oval. Przy odtwarzaniu muzyka jest samplowana i rozkładana po jednym samplu na głośnik. W ten sposób słuchacz porusza się w przestrzeni dźwięków, które swobodnie krążą wokół niego.

Kliem, Oschatz i Bott opracowali jeszcze oval involving system umożliwiający włączenie się użytkowników w jego działanie. Całość składa się z trzech modułów. Pierwszy, za pomocą przycisków i gałek, pozwala na kontrolę dwóch syntetycznie generowanych ścieżek dźwiękowych. Drugi umożliwia sterowanie wbudowanymi w niego automatami perkusyjnymi. Trzeci moduł wyposażony jest w gramofon. System umożliwia pobieranie z dowolnej płyty dowolnego sampla i poddawanie go dźwiękowym modyfikacjom.

Nowatorska działalność Oval łączy zatem działania z zakresu muzyki, sztuki, technologii, proponując oryginalną estetykę i nowe kryteria dyskursu w obrębie

muzyki elektronicznej (co zostało docenione na festiwalu Ars Electronica – wyróżnienie w 2001 roku).

Interesującym zagadnieniem na obszarze dzisiejszej sztuki dźwięku i jej związków z zaawansowaną technologią są hiperinstrumenty, czyli specyficzne instrumenty-interfejsy wykorzystywane w muzycznych performance'ach. Najbardziej zaangażowanym w tej dziedzinie kompozytorem jest Tod Machover, który z całym sztabem artystów, informatyków i designerów skupionych w MIT Media Lab już od lat 80. projektuje oryginalne instrumentarium i szeroko wykorzystuje je w działaniach muzycznych. Za jego najbardziej spektakularne przedsięwzięcie można uznać *Brain Operę*, która stanowi kwintesencję i rozwinięcie wszystkich wcześniejszych pomysłów dotyczących interaktywnego dzieła muzycznego. W dotychczasowym instrumentarium elektronicznym barwy instrumentów wydobywano za pomocą klawiatury sterującej syntezatora lub innego instrumentu połączonego cyfrowo w systemie MIDI. Hiperinstrumenty oferują natomiast zupełnie nowy typ interfejsu między twórcą-wykonawcą a generowanym światem dźwięków. Prace nad nimi rozpoczęły się w MIT Media Lab w 1986 roku. Pierwsze hiperinstrumenty poszerzały możliwości tradycyjnych instrumentów (gitary, perkusji, skrzypiec) i przeznaczone były dla profesjonalnych wykonawców z myślą o podniesieniu ich zdolności ekspresyjnych (Yo-Yo Ma, Peter Gabriel, filharmonicy z Los Angeles). Od 1992 roku zaczęto jednak myśleć o stworzeniu wyrafinowanych interaktywnych instrumentów muzycznych dla muzyków nieprofesjonalnych, amatorów, dzieci, uczniów, dla szerokiej publiczności. Takie systemy, jak *Drum Boy* czy *Joystick Music*, umożliwiały tworzenie skomplikowanych fragmentów muzycznych za pomocą gestów czy opisu słownego. Zaczęto projektować instrumenty-interfejsy o nowych kształtach, z nowych materiałów, które nieczym nie przypominały technologicznie skomplikowanych maszyn, którymi w rzeczywistości były. Większość z nich, szczególnie te projektowane z myślą o dzieciach, wyglądają jak zwykłe zabawki. Na przykład *Music Shapers* to kolorowe pluszowe kule reagujące na dotyk. Podobnie *Fireflies* i *Beatbugs* – rytmiczne instrumenty-zabawki. System *Hyper-score* pozwala natomiast na tworzenie muzycznych kompozycji przez rysowanie na ekranie form graficznych automatycznie przekładanych na dźwięki. Wszystkie te muzyczne zabawki były wykorzystane w *Toy Symphony* (*Symfonii zabawek*) – projekcie, którego ideą było zorganizowanie wspólnego koncertu dzieci i profesjonalnych muzyków. Obecnie poszukiwania i badania są prowadzone w obu kierunkach – projektowanie systemów o wysokim standardzie technicznym dla profesjonalnych wykonawców oraz tworzenie rozrywkowych systemów dla szerokiej publiczności (interaktywne gry muzyczne, muzyczne systemy nauki).

Jak wspominałam, najbardziej znanym i spektakularnym dziełem Toda Machovera i jego grupy jest *Brain Opera*. Instalacja ta powstała jako zamknięta struktura, choć zakłada duży udział publiczności. Podstawową ideą było stworzenie wielkiej przestrzeni, w której umieszczone są interaktywne hiperinstrumenty, nazwanej *Mind Forest* (*Las myśli*), metafory wędrówki przez umysł. Przez interakcję z hiperinstrumentami publiczność tworzy przestrzeń akustyczną poszerzoną o przestrzeń Internetu. Zaawansowana technologia (50 komputerów) jest ukryta w organicznych kształtach interfejsów i przez to pozostaje niezauważalna. Jednym z nich jest *Drzewo rytmu*, perkusyjny interfejs, który jest złożoną siecią

komputerową, ukrytą w kształtach futurystycznej rośliny wyposażonej w wypustki-sensory reagujące na uderzenia dłonią. *Ściana gestów* przypomina uwspółcześioną wersję thereminu – ruchy ciała stojącego w wyznaczonym polu wyposażonym w sensory są przekładane na dźwięki. Z kolei *Śpiewające drzewo* pobiera ton głosu i na jego bazie buduje melodię. Powstaje w ten sposób specyficzny dialog człowieka i maszyny, która rozmawia z nim jego własnym głosem.

Brain Opera jest prawdziwym „sonic fiction”, futurystyczną wizją wyznaczającą kierunek rozwoju sztuce dźwięku. Jest kwintesencją poszukiwań muzycznej sztuki interaktywnej, będącej połączeniem technologii z muzyką, podsumowuje pewien okres jej rozwoju i każe zastanowić się nad kierunkiem, w którym zmierza.

I przez ten związek z zaawansowaną technologią muzyka znów bliższa jest nauce niż sztuce...

AGNIESZKA KARPA

¹ Więcej na temat przestrzeni wizualnej i audialnej w: M. McLuhan, *Wybór pism*, Warszawa 1975.

² E. Davis, *Acoustic Cyberspace*, wykład na konferencji „Xchange” w Rydze w listopadzie 1997; <http://levity.com/figment/acoustic.html> (tłum. za: W. Siwak, *Audiosfera na przełomie stuleci...*).

³ E. Davis, dz. cyt.

⁴ K. Antosiewicz, *Ambient*, „Antena Krzyku”, 2000, nr 1.

⁵ Tamże.

⁶ Tamże.

⁷ R. Księżyk, *Turntablism. Odyseja wokół gramofonu*, „Antena Krzyku”, 2000, nr 6/2001, nr 1.

⁸ Tamże.

⁹ F. Knoth, G. Reznicek, *Plagiatorki i Plunderfonicy*, „Magazyn Sztuki”, 1998, nr 1.

¹⁰ K. Antosiewicz, *Syntetyki*, „Antena Krzyku”, 2000, nr 1.

¹¹ K. Cascone, *The Aesthetics of Failure: post-digital tendencies in contemporary computer music*, <http://necdiomatic.net/cwolk/view/8470>.

¹² M. Borchardt, *Awangarda końca XX wieku*, „Antena Krzyku”, 2000, nr 2 (fragmenty książki przygotowywane do druku).

¹³ R. Księżyk, *Czy cyborgi marzą o surowym kołaskim mięsie?* „Plastik”, 1999, nr 2.

¹⁴ D. Kowalezyk, *Oval – stylistyczne zero*, „Magazyn Sztuki”, 1998, nr 1.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże.



Otomo Yoshihide