

Festiwal „Instalacje”; Nowy Teatr w Warszawie, 8 – 9 czerwca

Akustyczne vs. koncepcyjne

Muzyka oraz sztuka dźwięku po rewolucji cyfrowej rozwija się, z grubszą biorąc, równolegle w dwóch kierunkach. Cyfrowy dźwięk oderwany od swego źródła, mocno stechnicyzowany, sprowadzony do komputerowego sampla, do którego wydobyć wystarczy kliknięcie myszką, aktualizuje swą tożsamość w akustyce materiałów, z jakich wykonane są tradycyjne instrumenty muzyczne oraz w sposobach ich mechanicznego

pobudzania, które ma swoiście uwodzicielski, cielesny czar. Ten sam cyfrowy dźwięk dąży zarazem silnie poza rzeczywistość czysto muzyczną, do realnego świata, który chce komentować. Przestrzenią owej krytyki są zwykle nowe media, ich możliwości i ograniczenia, a także wpływ technologii na relacje społeczne i charakter zachodzących zmian.

To, co akustyczne, fizyczne, przestrzenne, rzeźbiarskie, architektoniczne i cielesne

przeciwstawia się temu, co koncepcyjne, dyskursywne, odcieśnione, zacierające granicę między rzeczywistością a wirtualnym. Obie tendencje spotkały się na Festiwalu „Instalacje”, organizowanym przez Nowy Teatr, a zaprogramowanym przez Wojtkę Blecharza przy wsparciu Pawła Mykietyna. W drugi czerwcowy weekend, w surowej i malowniczej Hali Warsztatowej przy ul. Małalińskiego – nowej siedzibie

Teatru – pokazane zostały instalacje muzyczne, odbyły się performance oraz koncert.

Do artystów eksplorujących cielesność dźwięku należy performerka Marianthi Papalexandri-Alexandri, Greczynka z Berlina. Jej instalacja-instrument *Untitled II* (2010) wykorzystywała tak proste materiały, jak różnej wielkości akrylowe cylindry, nylonowe nitki, kalafonia i ruchome pręty. Rozłożone na blacie, elementy te dały interesującą wizualnie rzeźbę; artystka wygenerowała z nich także intrygujące dźwięki: kontrolując napięcie nitek oraz zasłaniając dłonią wzmacniające dźwięki cylindry-rezonatory, zaimprovizowała rozwiniętą muzycznie kompozycję.

Prosty mechanizm, tanie materiały oraz płynąca z nich siła poetyckiego wyrazu cechowały też instalację Zimouna, artysty ze Szwajcarii. W głównej przestrzeni Hali Warsztatowej stanął sporych rozmiarów obiekt z kartonowych kubków, do którego można było wejść. Wewnątrz czekał kontrolowany chaos dźwięków wytwarzanych przez około sto mechanicznie poruszanych (przy pomocy małych silniczków) i zamocowanych na prętach piłeczek, uderzających w pudła miarowo, choć każde w innym rytmie. Wrażenia słuchowe – permanentne polirytmie, subtelnie zróżnicowane brzmienie delikatnych, miękkich muśnięć i zdecydowanych

SIVAN COHEN ELIAS wykonuje *Alukot* (2011)



uderzeń – spotykały się tu z wrażeniami wizualnymi, które są nieodłącznym elementem poetyki brzmiących rzeźb Zimouna.

W instalacji *Handplay in Wunderkammer. Laboratory, organ and konstruktion* (2012) Jagoda Szmytka skupiła się z kolei na akustycznych właściwościach chordofonów, wynikających z ich budowy. Wykorzystując rezonans współczulny – przekazywanie sobie między ciałami akustycznymi drgań – niejako ożywiła instrumenty. Zawieszając pod sufitem skrzypce, altówkę, wiolonczelę oraz trzy gitary, stawiając na środku fortepian, potraktowała je jak głośniki, wzmacniające siłą swych naturalnych możliwości sygnały elektroakustyczne emitowane bezpośrednio do ich korpusów, a będące *de facto* dźwiękowym DNA każdego z nich.

Tytuł instalacji Szmytka sugerował jej osobliwy, laboratoryjny charakter, którego elementem jest „gra rąk”. Performans izraelskiej artystki Sivan Cohen Elias *Alukot. Choreografia na ręce i dźwięki perkusyjne na drewnianej powierzchni* (2011) opierał się jednoznacznie na gestach. Surowe brzmienie uderzania w drewnianą płytę, drapania paznokciami, przesuwania po niej ręką, kwadratową płytką lub grzechotania wypiętymi i poskręcanyymi strunami łączyło się z elementami przypominającymi sztuki walki, magiczny rytuał lub skodyfikowany język ciała.

Na przeciwległym biegunie tej tendencji znajdowały się konceptualne filmy muzyczne Johanna Kreidlera, niemieckiego kompozytora i performer. *Music Charts* (2009) to upiornie humorystyczny komentarz do światowego kryzysu finansowego, interpretujący wskaźniki giełdowe jako banalne melodie pop z kiczowatym podkładem syntezatorowym. *Kinetic Studies* (2011) to z kolei prze zabawny, krytyczny komentarz do „nowej muzyki” oraz jej środków z perspektywy nowych mediów i ich możliwości. Będący filmową dokumentacją niecodziennego przedsięwzięcia *Produkt Placement* (2008) ukazuje zaś absurdalną beznadzieję instytucji ochrony praw autorskich wobec komputera. Kreidler, chcąc zarejestrować w GEMA utwór trwający 33 sekundy i zawierający 70200 cytatów, musiał przywieźć wynajętą ciężarówką do jej siedziby tony formularzy.

Jedyny koncert na „Instalacjach” – występ belgijskiego zespołu Nadar



MARIANTHI PAPALEXANDRI

z monograficznym programem złożonym z kompozycji belgijskiego kompozytora Stefana Prinsa – również miał silny rys konceptualny, choć nie rezygnował ze środków typowo muzycznych. Bez wątpienia był on kulminacją festiwalu, mimo iż poprzedniego dnia wielkie emocje wzbudziło wykonanie na powietrzu *Branches* Johna Cage’a przez wszystkich chętnych na instrumentach pochodzenia roślinnego (pory, kaktusy, orzechy,

cebule i in.), pod przewodnictwem Blecharza.

Nadar komponuje programy koncertów bardzo starannie i zwykle szuka koncepcyjnej spójności. Chętnie rozszerza środki wykonawcze o nowe media, eksperymentuje z formą obcowania z muzyką, przekształcając koncerty w zjawiskowe spektakle, które oddziałują na wiele zmysłów. Sprzyja temu multimedialna muzyka Stefana Prinsa, który – poza Johannesem Kre-

Handplay in Wunderkammer. Laboratory, organ and konstruktion



© JAGODA SZMYTKA

idlerem i Simonem Steenem-Andersenem – niejako współtworzy oryginalne brzmienie zespołu. Nadar to bowiem formacja pokoleniowa, przeciwstawiająca swe zaangażowanie i repertuar rutynie, skostnieniu i brakowi otwartości na młodą muzykę wielu starszych i sławnych formacji wykonujących nową muzykę. Umiejętności zespołu z Belgii doceniono już między innymi na festiwalach w Donaueschingen, Darmstadtzie, Oslo.

Należący do tej grupy Stefan Prins to twórca niezwykle błyskotliwy. Jego muzyka – wykorzystująca w bardzo inteligentny sposób (choć inaczej niż Kreidler) możliwości mediów elektronicznych – niesie krytyczny potencjał, nade wszystko jest barwna, pomysłowa, operuje niepowtarzalnym idiomem dźwiękowym, afirmuje swoje środki, emanuje witalnością i zaskakuje formalnymi pomysłami. Wykonane w Warszawie solowe *Piano Hero #1 i #2* oraz kameralne *Fremdkörper #1 i Generation Kill – offspring 1* dały wyobrażenie o umiejętnościach i fantazji Prinsa, który w Polsce jest praktycznie nieznany (podobnie jak Simon Steen-Andersen i Johannes Kreidler, choć to obecnie najgorętsze nazwiska na muzycznej „gieldzie”). Licznie przybyli słuchacze – blisko trzysta osób – reagowali żywiołowo,

co dowodzi spełnienia komunikacyjnych ambicji kompozytora, dla którego muzyka jest czymś więcej niż logicznie uporządkowanym następstwem dźwięków: jest przestrzenią refleksji.

Koncert, jak i zresztą cały festiwal „Instalacje”, przyniósł to, czego ostatnio brakowało choćby na „Warszawskiej Jesieni”, skoncentrowanej na klasykach awangardy, moderny i postmoderny – mianowicie skondensowaną dawkę współczesności, sztuki operującej nowym językiem, nowymi treściami i formami. Muzyka ta znalazła dla siebie odpowiednie miejsce i publiczność Nowego Teatru. Tym samym festiwal, który w tym roku miał dopiero drugą odsłonę, wyraźnie określił swoją tożsamość: poszukiwanie poprzez muzykę i dźwięk istotnych kontekstów refleksji, programowe reorganizowanie przestrzeni i sposobów słuchania oraz namysł nad środkami artystycznymi.

Rzeczywistość po rewolucji cyfrowej jest też wyzwaniem dla festiwalu – nie wystarczy dziś zestawić obok siebie kilka różnych utworów, trzeba zbudować silną i koncepcyjnie przekonującą całość. Twórcom „Instalacji” to się udało.

MONIKA PASIECZNIK



Podczas próby
do Branches
Johna Cage'a

MONIKA PASIECZNIK: – Z twoją muzyką spotkałam się pierwszy raz w 2009 roku we Wrocławiu na festiwalu *Musica Electronica Nova*. Występowałeś wtedy z zespołem *Ictus*, byłeś kompozytorem nieznany. Twój utwór *Not I* na gitarę elektryczną i komputer zapadł mi jednak w pamięć. Od tamtego czasu wiele się u ciebie wydarzyło, odniosłeś międzynarodowy sukces, jesteś obecnie jednym z najpopularniejszych twórców młodego pokolenia na scenie nowej muzyki. Jak podsumowałbyś te cztery lata, w jakim miejscu teraz jesteś jako artysta?

STEFAN PRINS: – Cztery lata to sporo czasu... *Not I* skomponowałem w 2007 roku, był to pierwszy utwór, w którym udało mi się znaleźć sposób na strukturalnie zintegrowaną elektronikę. Kluczowa była praca z gitarą elektryczną, która jest instrumentem ściśle związanym z technologią. Wykorzystałem ponadto rozbieżność między gestem wykonywanym przez muzyka a wywoływanym przez niego efektem dźwiękowym, co w przypadku innych instrumentów, takich jak fortepian lub skrzypce, byłoby trudniejsze. Technologia pozwala tymczasem przeskoczyć ten aspekt. Wtedy poczułem, że daje mi to możliwość takiego wykorzystania elektroniki w muzyce, które ma pewien sens: nie jest ona akustycznym dodatkiem, ziarenkiem pieprzu dorzuconym do instrumentalnej potrawy dla zaostrezenia smaku, lecz tworzy zasadniczy komponent muzyki.

Od tamtego momentu systematycznie pracuję nad strukturalną integracją elektroniki w utworze. W roku 2010 na zamówienie Letnich Kursów Nowej Muzyki w Darmstadtzie napisałem utwór *Fremdkörper #2* na saksofon sopranowy, perkusję, gitarę elektryczną, fortepian i live electronics, który określiłbym jako kolejny krok w myśleniu o strukturalnej integracji elektroniki. Otrzymałem za niego Kranichsteiner Musikpreis – główną nagrodę festiwalu w Darmstadtzie, która otworzyła mi wiele drzwi: zostałem niejako uznany na międzynarodowej scenie nowej muzyki, co rozpoczęło nowy etap na mojej drodze twórczej.

Rok później – w *Piano Hero #1* – po raz pierwszy użyłem wideo. Punktem wyjścia było myślenie o technologii jako Obcym w stosunku do żywego wykonawcy; wideo było logicznym następstwem tego konceptu, ponie-



Jesteśmy kombinacją wszystkich awatarów

Rozmowa ze Stefanem Prinsem

waż pozwalało jeszcze wyraźniej ukazać relację wzajemnej nieprzystawalności. W *Piano Hero #1* utrwalaony przedtem obraz wirtualnego pianisty łączy się z grą żywego pianisty, który może manipulować wirtualnym obrazem samego siebie – w ten sposób powstaje dziwne zafalszowanie fizycznych gestów pianisty i powodowanego przez nie efektu wizualnego bądź dźwiękowego.

Gdzie teraz jestem? Ostatnim utworem, jaki ukończyłem, jest *Piano Hero #2* (2013), rok wcześniej napisałem też *Generation Kill*, w którym wideo jest jeszcze ważniejsze i jeszcze precyzyjniej wkomponowane w tkanekę dźwiękową niż to było do tej pory. Obraz pełni funkcję przejścia między tym, co rzeczywiste i tym, co wirtualne. W dzisiejszym świecie obie rzeczywistości mieszają się i przenikają, coraz trudniej je od siebie oddzielić. Obie tworzą wręcz nowy typ rzeczywistości – ten aspekt interesuje mnie obecnie najbardziej.

● Powiązanie obrazu, dźwięku, sfery realnej i wirtualnej jest w *Generation Kill* złożone i wyrafinowane. Mam jednak wrażenie, że w tym utworze po raz pierwszy tak jednoznacznie

wypowiedziałeś się w kwestii polityki. Zawsze uprawiałeś poprzez muzykę swego rodzaju krytykę mediów, tym razem jednak osadziłeś ją w bardzo konkretnym kontekście wojny w Afganistanie czy Iraku.

– To prawda, to moja najbardziej bezpośrednia wypowiedź w kwestiach politycznych. Choć nie jestem pewien, czy nazwałbym ten utwór politycznym. Chodziło mi raczej o zwrócenie uwagi na coś, co uważam za kontrowersyjne, sam próbuję też zinterpretować jakoś tę sytuację.

Żyjemy w świecie, w którym fizyczny kontakt między ludźmi stopniowo zastępują relacje wirtualne, czego skrajnym skutkiem są drony, bezzałogowe samoloty, którymi steruje się zdalnie – jak w grze komputerowej – i które są używane choćby w Afganistanie. Chciałem pokazać, jak cienka jest granica między radośną zabawą grami komputerowymi a współczesną techniką wojenną, która umożliwia zabicie człowieka na drugim końcu planety bez fizycznego kontaktu z ofiarą. Zmiany zachodzą też w komunikacji społecznej. O tym wszystkim mówi utwór *Generation Kill*.

Tytułem nawiązuje on do książki *Generation Kill* Evana Wrighta – reportera, który towarzyszył żołnierzom na froncie podczas drugiej wojny w Iraku. Używając nieco zapomnianego źródłosłowu można powiedzieć, że był w awangardzie armii amerykańskiej. Wright napisał książkę o tych doświadczeniach, telewizja HBO zrealizowała zaś serial na jej podstawie. Pracowałem nad *Piano Hero #1*, kiedy przypadkiem znalazłem na YouTube zwiastun tego filmu. Wright powiedział w nim coś, co było dla mnie szokujące.

W Iraku walczyło pierwsze pokolenie żołnierzy wychowanych na grach komputerowych i internecie oraz na tym, co on oferuje: facebook, porno... Wright zwrócił uwagę, że coś ich łączy: bardzo dobrze zabijają, ale przez owo doświadczenie wirtualności mają jednak zaburzony obraz wojny. Kiedy spotykają przeciwnika z krwi i kości, zabicie go przychodzi im bez trudu, z niewiarygodną naturalnością, jakby to była gra komputerowa.

Kompozycja *Generation Kill* ukazuje więc sposób widzenia świata przez pokolenie cyfrowe. Zabawne, że większość rozmów, jakie miałem o tym utworze, dotyczyła owej minuty i dwudziestu sekund filmu zarejestrowanego z drona. Długo rozważałem, czy użyć tak bezpośredniego nawiązania, w końcu uznałem to za konieczne. Widocznie ludzie czują potrzebę odnoszenia sztuki do realnych wydarzeń i interpretowania muzyki w kategoriach politycznych.

● Czy możliwe jest dziś zaangażowanie polityczne kompozytora? Po utopich muzyki negatywnej Adorna i Lachenmanna, po działaniach Cardew, wspólnym muzykowaniu profesjonalistów i amatorów?

– Związek muzyki z rzeczywistością pozamuzyczną zawsze był dla mnie bardzo ważny. Niekoniecznie musi to być związek z polityką. Słuchając muzyki, szukam tych związków również u innych kompozytorów. Niedawno Ensemble Recherche grał *Triple Duo* Elliotta Cartera. Wykonanie było znakomite, muzyka jednak nie dotarła przez uszy do mojego mózgu, nie obudziła żadnej refleksji. Można to oczywiście tłumaczyć tym, że utwór powstał trzydzieści lat temu, sądzę jednak, że chodziło właśnie o oderwanie muzyki od świata pozamuzycznego.

Tego właśnie staram się uniknąć w mojej muzyce; zarazem nie znam wielu utworów politycznych, które byłyby przekonujące artystycznie. Przy pracy nad *Generation Kill* towarzyszyły mi obawy, że jeśli wstawię te zdjęcia, utwór straci na sile artystycznej. Być może to zależy od proporcji: jeśli utwór jest zbyt dosłowny, traci tajemnicę dzieła sztuki, która działa na innym, niebezpośrednim poziomie, co nie znaczy, że jest mniej lub bardziej interesujący – po prostu zmienia kategorię, staje się czymś innym. Akcja z GEMA Johanna Kreidlera była bardzo efektowna i zyskała szeroki oddźwięk, sam utwór mnie jednak nie przekonuje. Kiedy idę na koncert, chcę przeżyć coś na poziomie estetycznym, intelektualnym, chcę też wiedzieć, że utwór jest refleksją kompozytora na temat świata, w którym żyje.

• *Od czego zaczynasz pracę nad utworem: eksperymentujesz z narzędziami, czy budujesz koncept?*

– To się zmienia z utworu na utwór, choć zwykle zaczynam od podstawy konceptualnej lub technologicznej. Poddając refleksji ową podstawę, zaczynam następnie tworzyć strukturę muzyczną. W *Piano Hero #1* punkt wyjścia był konceptualno-technologiczny: żywy pianista gra ze swoim

wirtualnym *alter ego*. Kolejny etap pracy przypomina uczenie się nowego języka, próbę zrozumienia reguł technologicznego układu. Jest on zarazem ekscytujący i frustrujący, ponieważ wiąże się z wysiłkiem przeniknięcia jego niepowtarzalnych możliwości, które staną się załącznikiem utworu. Każdy układ ma inną „gramatykę”, inne „słownictwo”, które muszę poznać, nie powielam bowiem jednego pomysłu w kilku utworach. Jestem całkowicie przekonany, że medium jest przekazem, jak ujął to Marshall McLuhan, i każdy nowy układ technologiczny niesie ze sobą nowy język i nową treść. Dużo energii inwestuję w odkrywanie języka medium.

Kiedy pracowałem nad *Piano Hero #1*, nagle uświadomiłem sobie, że dobrze byłoby mieć sekwencję obrazów bez dźwięku, które ukazują grającego muzyka od tyłu. Nie wiem, jak ty, ale ja częściej śledzę projekcję wideo niż patrzę na pianistkę. Wpadłem na pomysł, by przez moment i niespodziewanie dać ludziom możliwość zobaczenia tego, na co *de facto* nie patrzą. W ten sposób niejako obnażam medium i uświadamiam, że w centrum uwagi jest nie osoba, lecz ekran. Za tym idą pytania: co jest rzeczywiste, a co wirtualne itd. Kiedy pojawił się ten pomysł zrozumiałem, że znalazłem klucz do tego medium i mogę powiedzieć coś o nim samym,

wystawić percepcję ludzi na próbę, a nie po prostu pokazując fajne obrazki do keyboardu. Staram się zawsze zejść poziom głębiej.

Czytam teraz interesującą książkę *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation* amerykańskiej socjolożki Beth Coleman, która pisze o przenikaniu się świata rzeczywistego i wirtualnego. Stawia tezę, że nie ma dziś podziału na świat wirtualny i rzeczywisty, istnieje natomiast przestrzeń, która ma wiele wymiarów. Wirtualna tożsamość jest częścią naszego życia, jesteśmy kombinacją wszystkich awatarów, czy to będzie profil na facebooku, flickrze, twitterze, stronie internetowej, blogu... Nowa rzeczywistość ma postać niejednorodnej hybrydy; wszystkie jej wymiary wchodzą w interakcję, nie można ich łatwo oddzielić, granice się rozmywają.

Proces komponowania przebiega więc u mnie następująco: tworzę pewien układ technologiczny, następnie próbuję go przeniknąć: jak jest zbudowany, jakie ma możliwości, jakim językiem operuje, a potem zaczynam szukać wyjścia poza jego ograniczenia.

• *Do technologii masz dobrą rękę zapewne dlatego, że studiowałeś inżynierię. Jak to się właściwie stało, że trafiłeś na takie studia?*

The image shows two pages of a handwritten musical score. The top page contains staves for Violin (VI), Chamber 1 (CH1), Chamber 2 (CH2), and Piano (PCL). The bottom page continues the notation for these instruments. The score includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like 'f' and 'p'. There are also some handwritten annotations and a small box labeled 'K' at the top left of the first page.

– To nie jest romantyczna historia. Kiedy miałem osiemnaście lat, musiałem podjąć pierwszą życiową decyzję o wyborze kierunku studiów. Byłem po szkole muzycznej, grałem niezłe na fortepianie, uwielbiałem to. Ale interesowała mnie także nauka, technologia, matematyka. Serce podpowiadało mi, że powinienem być muzykiem, nie miałem jednak siły przeciwstawić się naciskom rodziny, by wybrać zgodnie z rozumem. Przez pierwsze trzy lata studiów inżynierskich czułem się autentycznie nieszczęśliwy. Teraz patrzę na to z innej perspektywy i nie oceniam tego czasu całkiem negatywnie. Dopiero kiedy obroniłem dyplom inżyniera, zdałem na fortepian do konserwatorium, zacząłem też studiować kompozycję i poczułem się w swoim żywiole.

● *Komponujesz głównie muzykę z elektroniką. Czy muzyka akustyczna, czysto instrumentalna, nie interesuje cię?*

– Wykorzystywanie technologii sprawia, że wkraczasz na nową arenę. Dlatego nie lubię całej masy współczesnej muzyki elektroakustycznej, która – jak choćby ta komponowana w IRCAM-ie – powstaje w ten sposób, że klasyczny kompozytor pisze klasyczny utwór, do którego ktoś inny przygotowuje warstwę elektroakustyczną. W takiej muzyce nie ma refleksji nad medium, która jest dla mnie czymś zasadniczym. Interesuje mnie sytuacja, w której nie można już oddzielić, co jest elektroniczne, co instrumentalne. Nie potrzebuję konieczności technologii cyfrowej, by muzycznie powiedzieć o niej coś istotnego. Parę lat temu skomponowałem utwór *Ensuite* (2008, rev. 2012) na wiolonczelę solo, w którym spróbowałem przetłumaczyć myślenie technologią na pisanie muzyki na instrument. Solista nieustannie przechodzi tu między różnymi sposobami gry, jakby żonglował samplami. Interesuje mnie też muzyka bez technologii, jeśli tylko niesie w sobie refleksję nad środkami. W bardzo błyskotliwy sposób technologię na muzykę instrumentalną przełożył Bernhard Lang. Poza tym jestem urodzonym wykonawcą, uwielbiam improwizować z innymi muzykami na scenie, komunikować się poprzez dźwięki. Jest w tym coś erotycznego.

● *Jaką rolę improwizacja odgrywa w twoich utworach? Czy jest ona*

skomponowana od początku do końca, czy dajesz wykonawcy oddech i miejsce na kreatywność?

– To znów zależy od utworu. W niektórych balansowanie między kompozycją a improwizacją stanowi trzon, na przykład w *Infiltrationen* (2009) na kwartet gitar elektrycznych (Zwerm) i live electronics, albo w *Ventriloquium* (2006, rev. 2009) dla dwóch improwizatorów i trzech muzyków klasycznych. W tych utworach to podstawa konceptu, w innych jest to zaledwie element, jak w *Generation Kill*, gdzie chodził o fizyczny, improwizatorski aspekt gry na konsolach. Bloki improwizowane są tu zaledwie momentami swobody w ścisłej strukturze. Skomponowałem też utwory zamknięte.

● *Właściwie to nie umiem sobie wyobrazić, jak równie złożony dźwiękowo-wizualnie utwór z udziałem wykonawców, sterujących obrazem i dźwiękiem za pomocą kontrolerów do gier, może być improwizowany! W jaki sposób działają te kontrolery?*

– Może pamiętasz solo, które sam grałem na kontrolerze (zastępując chorego klawecistę – przyp. MP), sterując obrazem perkusisty? To był moment improwizacji.

W *Generation Kill* użyłem konsoli Play Station 3, którą operuje się obiema rękami. Masz do dyspozycji wiele przycisków, kontroler jest wyposażony w żyroskop i akcelerator, które sprawiają, że podczas obracania urządzenie dokonuje pomiaru i przekazuje wynik do komputera. Na Harvardzie pracowałem z Josiah Oberholtzerem nad odpowiednim oprogramowaniem, które interpretowałoby te parametry muzycznie. Wszystkie słyszane dźwięki produkowane są za pomocą kontrolerów. Sterujący kontrolerem wykonawca może wybierać spośród wielu klipów. Na jednym z nich wiolonczelista gra glissando. Naciskając na przykład prawy guzik, słyszysz dźwięk tego klipu i widzisz odpowiedni obraz. Unosząc kontroler do góry zwiększysz tempo itd. Kontroler działa też jak kierownica. Krótko mówiąc, naciskając guziki i ruszając rękami kontrolujesz wiele parametrów muzycznych, które tłumaczone są też na obraz. Kontroler jest niczym nowy instrument: trzeba nauczyć się na nim grać.

● *Ciekawi mnie ten gesturalny aspekt grania na kontrolerach, sprzężenie określonego ruchu ręki z efektem dźwiękowym i wizualnym. Wspominałeś o tym także przy okazji Piano Hero #1, choć tu akurat oddzieliłeś gest od dźwięku. Widzę w tej grze szerszą tendencję.*

– To na pewno nie jest przypadek, można wskazać wiele przyczyn, dla których gesty stały się tak ważną częścią muzyki. Jedną z nich jest przesunięcie się muzyki w stronę wizualności, która czyni ciało jeszcze ważniejszym. Robert Henke, programista, jakieś dziesięć lat temu powiedział, że na przełomie wieków muzyka była bardziej o software, potem stawiała się coraz bardziej o samym wykonaniu. Ma na to wpływ również technologia, która jest na tyle bogata i dostępna, że umożliwiła na przykład wykorzystywanie sensorów ruchu. Osobne zasługi należałoby przyznać sztuce, która przekracza granice gatunków. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu mało kto myślał, że muzyka ma własną choreografię. Na fali postmodernizmu wszystkie media i gatunki zaczęły się mieszać i dziś wydaje się to zupełnie naturalne. Tego rodzaju działania znalazły dla siebie kontekst w kulturze i sztuce.

● *W swoich utworach używasz także wielu innych elementów pozamuzycznych, jak obraz, teatralizacja. Czy sądzisz, że same dźwięki już dziś nie wystarczą, by powiedzieć coś nowego i interesującego, że potrzebne są takie hybrydy?*

– To ważne i trudne pytanie. Nie sądzę, by poszukiwanie nowych dźwięków było dzisiaj tak istotne, jak to miało miejsce w latach sześćdziesiątych czy siedemdziesiątych. Cenię Lachenmanna, ponieważ kiedy byłem nastolatkiem, odkrył przede mną możliwości muzyki. Nie wiem jednak, ile jest jeszcze nowych, niewykorzystanych technik gry na skrzypcach... Nie stawiam sobie za cel odkrywania ich. W *Piano Hero #1* jest fragment, w którym pianista gra zwyczajne dźwięki, jeden z wielu takich w mojej muzyce, gdzie pojawiają się głupie, banalne nuty (śmiech). Jeśli one pojawiają się w specyficznym kontekście, nie mam z tym problemu.

Używam tych wszystkich wizualnych, teatralnych, technologicznych elementów, ponieważ ich potrzebuję,

by powiedzieć to, co chcę. Teatralność bierze się z refleksji nad samym wykonaniem, które ma charakter cielesny: nie chodzi o produkowanie dźwięku przez ciało, lecz o samo ciało jako obiekt na scenie. Logiczną konsekwencją takiego myślenia jest wprowadzenie tego ciała w ruch na scenie.

W sztukach wizualnych od dawna widać naturalność łączenia rozmaitych mediów: obrazu, ciała, dźwięku. Muzyka jest na swój sposób opóźniona względem tej tendencji. Już dziesięć lat temu oglądałem fantastyczne spektakle teatralne, które robiły interesujący użytek z projekcji filmowej. W muzyce to następuje bardzo powoli, co nie znaczy, że nie następuje.

• *Chciałam na koniec zapytać o Twoich mistrzów. Wspomniałeś Bernharda Langa, dodałabym jeszcze Fausta Romitellego...*

– Niekoniecznie! Oczywiście lubię muzykę Romitellego, ale nie jest ona dla mnie aż tak ważna. Nie przeceniałbym też wpływu Langa. Na rozmaitych etapach mojego życia pojawiali się ludzie, którym coś zawdzięczam. Kiedy miałem szesnaście lat, był to Helmut Lachenmann – bo uświadomił mi, że mogę robić różne dziwne rzeczy z instrumentami. Dziś nie jest on już dla mnie tak ważny. Co innego muzyka improwizowana, która dała mi swobodę i pozwoliła się odblokować, ponieważ jako nastolatek czułem się niejako sparaliżowany. Uwielbiam Evana Parkera, jego intutywne podejście do muzyki. Zobaczyłem, że jest inny sposób komponowania niż ten, jaki propagowali Boulez czy Stockhausen. Dzięki improwizacji mogłem odkryć, jaka energia tkwi w wykonywaniu muzyki na żywo, oraz jakie ma to znaczenie dla komunikacji.

Inspiruje mnie ponadto teatr tańca i sztuka konceptualna, choć sam nie tworzę muzyki konceptualnej. W pewnym momencie ważny był Serge Verstockt, belgijski nestor muzyki elektroakustycznej, od którego dość wcześniej dowiedziałem się sporo o elektronice, sonologii itp. To była jedna z tych osób, które spotykasz w odpowiednim momencie swego życia.

• *Skomponowałeś dwa utwory Generation Kill (jeden ma podtytuł*

Napięcie i symbioza

Technologia, freejazzowa energia, dekonstrukcja stylistycznych klisz – to w skrócie cechy muzyki Stefana Prinsa (*1979), jednego z ciekawszych przedstawicieli swego pokolenia na międzynarodowej arenie nowej muzyki. Prins jest – obok takich twórców, jak Fausto Romitelli czy Bernhard Lang – kompozytorem pograniczy. Nie uznaje ram gatunków muzycznych, asymiluje elementy wielu stylów, rozsądza je od środka w poszukiwaniu czegoś nowego i świeżego. Porusza się po takich obszarach, jak nowoczesna kompozycja, swobodna improwizacja, *noise* i *glitch*.

Na podwójnym monograficznym albumie Prinsa *Fremdkörper* (Sub Rosa 2012) znalazły się kompozycje z ostatnich dziewięciu lat – w sumie dziesięć utworów na rozmaite obsady kameralne z elektroniką lub bez. Daje to znakomity przegląd muzyki Belga, jest też swego rodzaju podsumowaniem dotychczasowej pracy artysty. Większość konceptów muzycznych, na jakich opierają się kompozycje Prinsa, wynika z jego zainteresowania technologią i jej wpływem na nasze życie. Metaforą relacji człowiek-maszyna jest tytuł *Fremdkörper*, który odnosi się do serii trzech utworów zamieszczonych na płycie. Sugeruje on wzajemną obcość, rywalizację, zagrożenie, ale i potencjalną symbiozę elementów tej relacji.

Elektronika gra zasadniczą rolę w utworach *Infiltrationen*, *Ventriloquium* i *Not I*: wyznacza horyzont muzycznych możliwości, podporządkowuje sobie również partie instrumentalne. Nie jest to jednak zwykła afirmacja nowych mediów albo manifest *hi-fi*. Wręcz przeciwnie, Stefan Prins chętnie operuje *lo-fi*, dźwiękiem „brudnym”, usterkującym, rozmaitymi przydźwiękami, sprzężeniami, zakłóceniami. Jego elektronika nie jest sterylna i odmaterializowana – jest niezwykle zmysłowa, potoczna, cielesna. Nie uwalnia jej naciśnięcie guzika, Prins rozgrywa bowiem cały spektakl pełen rozmaitych rekwizytów: narzędzi do wytwarzania i preparowania dźwięku. Muzykę elektroniczną gra się tu niejako „z zakasanyimi rękawami”.

Nawet tam, gdzie elektronika się nie pojawia, słychać jej dalekie echo w partiach instrumentalnych. Eksplorowane przez kompozytora w *Ensuite* niskie dźwięki wiolonczeli brzmią jak elektroniczne drony, rzucanie smyczkiem zbliża się zaś do trzasków wywoływanych przez błąd cyfrowy. Z kolei w kompozycji *Etude intérieure* pocierane struny fortepianu wywołują brzmienia metaliczne, a niekiedy pozytywkowe.

W utworach Stefana Prinsa koncept technologiczny łączy się ze spontaniczną wirtuozerią. To nie są intelektualne łamigłówki, to uwalnianie energii. Stoi za nimi świadomość możliwości nowych mediów oraz ich głęboka krytyka, także wrodzona muzykalność i ogromna swoboda operowania instrumentami elektronicznymi. Napięcie pomiędzy technologią i człowiekiem nie byłoby jednak wiarygodne, gdyby nie zaangażowanie znakomitych wykonawców: Nadar Ensemble, Zwerm Electric Guitar Quartet i Nikel Ensemble.

MONIKA PASIECZNIK

offspring 1). *Czy będzie z tego nowy cykl – podobnie jak Fremdkörper?*

– Najpierw był *Generation Kill* – utwór dla czterech instrumentalistów i cztery osoby operujące kontrolerami gier oraz na projekcję wideo. Potem przerobiłem utwór dla dwóch instrumentalistów i dwóch operatorów konsol. Nazwałem tę wersję *Generation Kill – offspring 1*, ponieważ jest to niejako potomek. Rzeczywiście mam zamiar skomponować więcej takich „potomków”, opartych na tym samym „kodzie genetycznym”, czyli danym pomysłem na balansowanie na granicy rzeczywistego i wirtualnego.

Czytam właśnie książkę, która mówi o tym, że nasz mózg nie przy-

stosował się jeszcze ewolucyjnie do tego, by odróżniać sytuacje rzeczywiste i wirtualne. Weźmy *Second Life* – ludzie przenoszą emocje na wirtualne osoby, tak jakby one żyły naprawdę... Nasze mózgi nigdy dotąd nie były ćwiczone w tym kierunku. Dlatego tak trudno odróżnić wirtualny świat gier komputerowych od rzeczywistej areny wojennej. Stąd tak fascynujące jest dla mnie mieszanie fizycznej obecności muzyka na scenie z elementami technologii wirtualnej, albo też dźwięków produkowanych analogowo i elektronicznie.

Rozmawiała
MONIKA PASIECZNIK