



Neoawangarda epoki cyfrowej

O estetyce muzycznej Stefana Prinsa

Tomasz Biernacki

Fakt wkroczenia kultury w epokę cyfrową – problematyka podjęta w najnowszej książce Harry’ego Lehmana – wydaje się oczywisty, choć wciąż najeżony problemami oraz wieloma konfliktami z instytucjami i przyzwyczajeniami (przestarzałe prawo generujące absurdy i sprzeczności, brak odpowiednich przyzwyczajeni i chęci dostosowania się do nowej sytuacji wydawców i organizacji itp.). Nic już nie będzie tutaj takie jak przedtem, w sytuacji gdy stało się ostatecznie jasne, że kultura jednak nie jest po prostu towarem – czymś materialnym, podlegającym regułom prostej wymiany handlowej, lecz stanowi rodzaj samokopiującego się i samokrytycznego mechanizmu, a zarazem wszechogarniającego procesu ogarniającego całe społeczeństwo. Powstrzymanie go lub próby reglamentacja zawsze prowadzą na manowce – człowiek bowiem nie tyle jest konsumentem kultury (jak chciałby dyskurs neoliberalny), ile po prostu żyje w jej środowisku i nią oddycha, a im bardziej udoskonalają się media elektroniczne, techniki przesyłu danych, czy z drugiej strony – formy towarzyskich relacji w internecie, tym bardziej upowszechnia się to wszystko, co wspólnotowe. Wszelkie zjawiska kulturowe oczywiście roznoszą się tą drogą w pierwszej kolejności.

Trzeba jednak zauważyć, że impet zdigitalizowanej kultury jest zaledwie pochodną tego rozmachu, z jakim cyfryzacja pochłania cały świat. Po prostu, gdy wszystko wokół staje się cyfrowe, tak samo musi stać się i z kulturą. Lecz co dokładnie znaczy, że otacza nas ucyfrowiony świat? Choćby to, że w każdej sekundzie ktoś zapisuje cyfrowo obraz swojego otoczenia. Świat jest nieustannie filmowany i nagrywany – prawdopodobieństwo że jakieś nieprzewidziane, rzadkie lub bardzo efemeryczne zdarzenie zostanie uwiecznione przez czyjś telefon komórkowy już teraz jest bardzo duże, a przecież wciąż rośnie wraz ze spadkiem cen tego sprzętu. To oznacza, że historia nie dzieje się już na kartach pisanych kronik czy w dokumentach urzędowych, lecz w milionach małych kamer telefonów, palmtopów, lub kamer przemysłowych na ulicach.

Ten stan rzeczy oznacza wszakże z drugiej strony to, że jesteśmy poddawani nieustannej inwigilacji – obserwuje się nas na ulicach, w budynkach, czyta naszą mailową korespondencję, przechowuje wiadomości sms i monitoruje rozmowy itp. Niedawne rewelacje na ten temat (potwierdzone przez rządowe autorytety) mogą powodować w nas konsternację – do tej pory tego rodzaju przeświadczenie zarezerwowane było tylko dla schizofreników, a dziś staje się elementem obiektywnej wiedzy ogólnej o świecie i jego mechanizmach. Już sam ten fakt pozwala się zastanowić nad głębokimi zawirowaniami, jakie cyfryzacja wprowadza do naszego systemu pojęć. Czy artysta może ten stan rzeczy ignorować? Czyż nie widać ogromnego potencjału krytycznego w tym materiale doświadczeń bliskich każdemu współczesnemu człowiekowi, potencjału, po który sztuka przecież zawsze sięgała!

Młody flamandzki kompozytor Stefan Prins jest jednym z tych, którzy dostrzegli owo napięcie rodzące się dzisiaj w konfrontacji z technologią i rzeczywistością cyfrową. Wśród wielu problemów filozoficznych, jakie owo napięcie stwarza, jednym z naczelnych jest pytanie

o tożsamość naszej podmiotowości. Świat cyfrowy budowany jest wewnątrz świata materialnego, tylko po to, by go zaraz opuścić. Ludzie także „żyją” cyfrowo jako swoje własne kreacje, bohaterowie wirtualnych gier, awatary zamieszkujące internetowe światy. Trudno postawić granicę, gdzie kończy się jeden świat, a zaczyna drugi – żołnierze w Iraku zostali psychicznie przygotowani do zabijania przez popularne, krwawe gry komputerowe, a ich akcjom wojennym towarzyszyła odpowiednia „ścieżka dźwiękowa”, niczym w teledysku lub trailerze do wyimaginowanego filmu, w którym są oni głównymi bohaterami. Ich świadomość zdaje się w tej sytuacji roztopiać na podobieństwo świadomości gracza komputerowego, którego decyzje i fizyczne ruchy przenoszone są w inną rzeczywistość, lecz on sam zachowuje pewien psychiczny dystans do swoich wirtualnych poczyną (oczywiście zależy to też od stopnia uzależnienia się od tego typu aktywności). Pytanie, które warto zadać, można ująć w ten sposób: kto w gruncie rzeczy przejawia swoją obecność w cyfrowym świecie (w grach, ale i na forach, w komentarzach, w serwisach społecznościowych itd.) – my sami, czy raczej jakaś zewnętrzna wobec „nas” wykreowana i (mniej lub bardziej) anonimowa postać?

W utworach Prinsa *Piano Hero #1* (2011-12) i *#2* (2013) zaobserwować możemy konsekwencje owego rozszczępienia, prowadzącego w aspekcie wykonawczym do silnego konfliktu gestycznego. Jesteśmy tu bez wątpienia świadkami pewnej „gry” (zastanawiające, że chyba w większości popularnych języków nie istnieje rozróżnienie leksykalne na „grę” w sensie zabawy czy sportu i „grę” w znaczeniu odtwarzania muzyki jak również „grę” rozumianą jako „flirt” lub „wyzwanie...”) – lecz jest to gra owego nowego, wirtualnego typu. Fizyczny wykonawca posługuje się tu awatarem i w ten sposób przy stosunkowo małym nakładzie własnej energii dokonuje procesów niezwykle skomplikowanych i wyszukanych brzmieniowo sterując po prostu ich zsampłowanymi filmowymi nagraniami.

Zabieg ten otwiera ogromne dziewicze pole możliwości – do tej pory produkcja wyszukanych brzmień wiązała się z poważnymi ograniczeniami gestycznymi, co wpływało rzecz jasna na estetykę całości. Kiedy np. Helmut Lachenmann instruuje skrzypka, by ten wolno ciągnął smyczkiem po pudle rezonansowym trudno oczekiwać, że gest ten mógłby pojawić się w kontekście nie ograniczanym pojęciami „powolności”, „cichości” czy ew. „pełnego napięcia oczekiwania”. Wraz z techniką cyfrową pojawia się realna możliwość „gestycznej rewolucji” – odseparowania dźwięku od jego cielesnej tożsamości i wprowadzenie go w świat wirtualnej umowności, nadające mu cechy dalekie od fizycznych ograniczeń ruchu i dynamiki.

I tak w *Piano Hero #1* zamaszyste albo też precyzyjne ruchy pianisty w pudle rezonansowym, stają się materiałem do dalszych operacji – zostają m.in. spowalniane lub odwracane w czasie (oczywiście wraz z ich dźwiękowymi konsekwencjami!), a przede wszystkim gwałtownie cięte i konfrontowane ze sobą. Prins dokonuje tu jednej z najbardziej fundamentalnych rewolucji, demaskując i niszcząc skostniałą i odtwórczą mechanikę, która jest w naturalny sposób nieodzowną częścią każdego tradycyjnego wykonania. Jednocześnie cyfrowe możliwości pozwalają mu na znacznie większy radykalizm niż ten, na który mogli pozwolić sobie przed dziesiętkami lat inni „dekonstruktorzy gestu”: Ferneyhough i Lachenmann.

Piano Hero #1 wydaje się więc utworem dla dwóch pianistów: fizycznego i wirtualnego (którego obraz zresztą powinien być możliwie naturalnych rozmiarów), lecz paradoks całej sytuacji polega na tym, że to wirtualnego pianistę utożsamiamy z produkcją dźwięku i to jego „niemożliwe” gesty, wraz z ich

siłą i rozmachem postrzegamy jako „rzeczywiste”. Dopiero gdy postać fizycznego pianisty ukazuje się nam na ekranie z kamery internetowej wkracza on w umowny świat wykonania i w pewnym sensie zauważamy jego sprawczość. Dopiero odbicie w cyfrowym pozorze pozwala nam uświadomić sobie rzeczywistość.

Piano Hero #2 rozwija ideę z poprzedniego utworu, tym razem umiejscawiając pianistę przed prawdziwym, fizycznym fortepianem obok dodatkowej klawiatury MIDI. Wykonawca w swojej partii stapia mechanikę instrumentu z jego rozszerzonymi cyfrowo możliwościami (sample nagrań z wewnątrz pudła rezonansowego) i generuje w ten sposób coś w rodzaju rozszerzonej wirtualnie przestrzeni dźwiękowej. Prins dostrzega tu intrygującą analogię między dalszym rozszerzaniem (wyczerpanych już jak się w pewnym momencie mogło zdawać) technik gry instrumentalnej w przestrzeni rzeczywistości wirtualnej a między konceptem filozoficzno-naukowym „technologicznej osobliwości”.

Według tej hipotezy wkrótce (może ok. 2040 roku?) osiągniemy punkt w którym zniesiona zostanie granica pomiędzy ciałem i jego technologicznymi rozszerzeniami. W ostatnich latach dostrzec to można choćby na przykładzie szybko udoskonalających się interfejsów BCI (*brain-computer interface*), których celem jest zbudowanie zaawansowanego narzędzia komunikacji bezpośredniej między mózgiem a jego zewnętrznymi rozszerzeniami. W ten sposób ucyfrowieniu nie podlegały by tylko gesty (jak w przypadku pośrednictwa myszek czy joysticków) ale nawet już same myśli, zamiary, wola. Dziś jesteśmy na początku tego procesu – w 2009 roku udało się przesłać drogą myślową do komputera 4 bity informacji – ale bądzmy świadomi tego, że prędkość zmian technologicznych przyspiesza wykładniczo!

W cyklu utworów *Fremdkörper* (*Ciała obce*, pierwszy z 2008, dwa kolejne 2010) Prins bierze na warsztat najbardziej elementarny problem estetyczny związany z kwestią wspomnianej osobliwości: problem współistnienia w jednym organizmie całkiem obcych identyfikacji. Wciąż przecież coś w udoskonalonym cyfrowo ciele będzie „moje”, podobnie jak dla każdego zaawansowanego programu informatycznego „własny” będzie język zero-jedynkowy, a nie np. system chemicznych interakcji, którym porozumiewają się komórki ciała. Niemniej w tak rozszerzonym post-humanistycznym organizmie stanowić będą te odległe morfologicznie elementy jakąś jedność – choć przecież jedność wzajemnie sobie obcą! W cyklu owych estetycznych etiud Prins bada przynajmniej trzy takie podstawowe relacje: przedłużenie, uzupełnienie i przeobrażenie.

We *Fremdkörper #1* każdy z muzyków podłącza instrument do wzmacniacza gitarowego, a sam gitarzysta dysponuje dodatkowo pedalem zniekształcającym (*distortion pedal*). Ponadto każdy z instrumentów został uprzednio nagrany, a nagranie to elektronicznie przetworzone. Ścieżka dźwiękowa z tymi przetworzonymi dźwiękami uruchamia się i wysyłana jest do wspomnianych wzmacniaczy, gdy muzyk przestaje grać na swoim instrumencie. Wszystkie więc dźwięki należące do każdego z instrumentów dobiegają z jednego punktu w przestrzeni i upodabniają się do siebie. Cyfrowe przedłuża cielesne.

We *Fremdkörper #2* spotykamy podobny zabieg z użyciem uzupełniającej ścieżki dźwiękowej, ale tutaj rola elektroniki staje się bardziej konfrontacyjna, kilkakrotnie przerywa ona narrację utworu szeregiem wtęceń – *intrusions*. Idea utworu krąży raczej bardziej wokół uzupełniania się obcości, co można wyraźnie odczuć we fragmencie w którym gitara elektryczna posługuje się „ludzkim tłumikiem” – odwracając niejako zwyczajową sytuację, gdy do zniekształcania „naturalnych” dźwięków używa się „sztucznych” rekwizytów. Tutaj swoistym

„rekwizytem” staje się rezonująca jama ustna, której zmiany napięcia poprzez mini-megafony modelują *feedback* leżącej płasko gitary. Podobny zabieg (choć nie tak spektakularny) ma miejsce w partii saksofonu, na którego brzmienie nakładają się również określone modele napięcia mięśni odpowiadających za zadęcie. Obcości więc wspomagają się i uzupełniają.

Fremdkörper #3 to najbardziej ekscentryczny utwór z całego cyklu. Za materiał posłużyły tu zupełnie „obce” estetycznie nagrania wstępów do piosenek Michaela Jacksona, poddane całemu szeregowi zniekształceń i radykalnie dekontekstualizującego montażu. Jackson przestaje być do siebie podobny (sic!). Król Popu sam w sobie stanowi przecież dobry przykład roztopienia swojej cielesnej tożsamości – jak zauważa Stefan Prins – i wydaje się niezwykle trafnym przypadkiem internalizowania „obcego ciała”. *Fremdkörper #3* jest więc muzyką zniekształceń. Instrumenty grające na początku utworu w homofonicznych blokach stapiają się w jakiś dziwny megainstrument, przypominający zresztą sam w sobie szereg zinstrumentowanych sampli, przyspieszających nagle, gwałtownie obciętych i przefiltrowanych. Ponadto same te instrumenty poddane są działaniu obcych ciał – spinacze na strunach, tłumiki z aluminiowych tacek po mrożonej pizzy, „niewłaściwe” ustniki... W tym czasie klawiatura MIDI uruchamia kolejne „jacksonowskie” sample i dodatkowo utrudnia nam zadanie „utożsamienia” słyszanego dźwięku. Bo i taka jest być może idea? To przecież dźwięki „obce”, pozbawione tożsamości, należące do jakiejś innej sfery akustycznej.

Prins przyznaje, że inspirowały go znalezione w sieci uszkodzone pliki dźwiękowe. Ciekawe, że dzięki cyfrowej rewolucji możemy najpierw nieznany dźwięk usłyszeć a dopiero potem go analizować i rekonstruować, podczas gdy np. Helmut Lachenmann musiał swoje dźwięki przecież wymyślać od zera – nawet gdy były one odkryciami przypadkowymi, biorącymi się z praktyki, to przecież oddzielną trudność stanowiło powtórzenie takiego przypadku, jeśli nie został nagrany, a co dopiero opisanie i zanotowanie w taki sposób, by było to zrozumiałe dla innych muzyków. Teraz każdy „błąd” wytworzony przez komputerowy program można obserwować niejako ze wszystkich stron. Cyfrowa rzeczywistość pozwala na swobodne operowanie brzmieniami marginalnymi i „niechcianymi”, dzięki czemu skutecznie kwestionuje tradycyjną idiomatykę instrumentu.

Jednym z ostatnich projektów Stefana Prinsa jest *Generation Kill* (w mniejszej wersji pod nazwą *Generation Kill – offspring 1*; domyśleć się można, że kompozytor planuje kolejne odsłony i interpretacje swojego, w pewnym sensie otwartego projektu). Skojarzenie jego wykonania z obserwacją sceny gry komputerowej jest tyleż oczywiste, co zwodnicze. Idea bezrefleksyjnej zabawy, imponująca zresztą technologicznie (mieszanie się realności fizycznych i wirtualnych przez użycie dużych ekranów wyświetlających i zakrywających działania tych samych grających fizycznie muzyków) staje się coraz bardziej ponura i dyskomfortowa dla słuchacza-widza. Na ekranach pojawiają się zdjęcia z dronów – bezzałogowych statków powietrznych, których zadaniem jest zdalne bombardowanie wrogiego terenu. Bombardowanie sterowane jest z odległych, bezpiecznie położonych centrów kontroli i przypomina z tej strony w swej istocie taką właśnie wirtualną zabawę. Tym jednak razem o realnych fizycznie konsekwencjach. Rzeczywistości znowu się krzyżują ale mamy już świadomość, że są one równie „realne”. Dziś przecież zarówno wojny jak i akty terroru, lub dywersji mogą odbywać się za pomocą internetu i innych form cyfrowego przekazu danych (by wspomnieć choćby niedawny wirtualny atak na bazę w Iranie).

Kompozytor pisze o okolicznościach powstania tego utworu m.in.: „Znalazłem kiedyś przypadkowo na YouTube klip wideo sprzed siedmiu lat, który stanowił teaser do serialu telewizyjnego *Generation Kill*, opartego na książce Evan Wrighta o tym samym tytule. Autor opisuje w niej swoje doświadczenia reporterskie, z czasów swojego pobytu z Pierwszym Batalionem Zwiadowczym korpusu Marines podczas inwazji na Irak w 2003 roku. Jedno ze stwierdzeń, które uderzyło mnie najbardziej wypowiedział tam pewien żołnierz: »Największego kopa daje to, kiedy idziesz w walkę z fajną piosenką w tle«. Wright komentuje to później: »Taka jest wojna toczona przez pierwszą generację gry playstation. To co można o nich z pewnością powiedzieć, to że zabijanie w Iraku szło im świetnie”.

Generation Kill można więc w tym świetle rozumieć także jako utwór polityczny nowego typu, wynikającego ze zwrotu performatywnego w sztuce: a więc nie sięgający po ideologiczne slogany, jak to bywało w przeszłości, lecz przejmujący pewne gotowe funkcyjne STRATEGIE z zewnątrz i przez to obnażający ich istotę; utwór polityczny przez specyficzne działanie, a nie samą tekstualność lub/i negatywizm (*vide* Nono i Adorno – kapłani pierwszej moderny); utwór świadomy przy tym swojego obrazu (wszak wszystko jest performansem, głosi Schechner).

Ten typ istnienia współczesnego dzieła muzycznego świetnie opisuje język Harry’ego Lehmannna, który w tego typu hybrydycznej (z punktu widzenia określanego przez wiekowy

spór o muzykę absolutną) postaci upatruje się konsekwencji zmiany treściowo-estetycznej. Nowość materiału – dawny złoty cielec pierwszej moderny – staje się często konsekwencją poszukiwań na całkiem innym polu (bo przyznajmy – jednak chyba wciąż nie można powiedzieć, że jej zupełnie nie ma! Dźwięki Prinsa zachowują jednak charakterystyczną przekorę i świeżość, możliwą do uzyskania dopiero w naszych czasach), z tego względu że muzyka przestaje dogmatycznie wierzyć w swoją całkowitą autonomię, lecz wreszcie zauważa swe uwikłanie w rozmaite konteksty i sposoby odbioru, narzucające im określone tożsamości.

Sposób odbioru, tak jak autentycznie twórcze myślenie, to całkiem nieabstrakcyjne akty woli zmierzające w określonym kierunku. Uchwycając jakby ten niuans Lehmann tworzy pojęcie „muzyki koncepcyjnej”, która poszukuje (upraszczając nieco w tym miejscu ów problem) raczej oryginalnych środków łączenia się ze światem zewnętrznym w krytycznym dialogu, a nie nowego, wielkiego ładu o którym marzyli moderniści, czego dowodem był XX-wieczny nadmiar wszelkich „-izmów”. Za każdym „-izmem” stało przecież marzenie o nowym dyktacie („wielkiej narracji”), a ich skłócenie wyznawcy oczywiście mieli świadomość znajdowania się ze sobą w permanentnym stanie ideologicznej wojny.

Dziś po tych wojnach pozostały zgłiszcza wymarzonych wielkich gmachów estetycznych, można jednak w nich znaleźć ogromną ilość przydatnych i fascynujących przedmiotów. Istotą już nie jest wzniesienie gmachu, lecz skonstruowanie samego, niepowtarzalnego (lub powtarzalnego w zupełnie inny sposób) dzieła sztuki, jak pisze Lehmann: „Po tym jak awangarda uznała refleksję artystyczną za autonomiczną, a postmodernizm autonomię medium artystycznego utwór może wyzwolić się ze wszystkich uprzednich związków z medium oraz refleksyjnego składnika sztuki i po raz pierwszy zacząć się z powodzeniem komunikować z systemem sztuki jako autonomiczne (całkowicie nieograniczone) dzieło”.

W swej refleksji nad *Rewolucją cyfrową w muzyce*, Lehmann zauważa m.in. to, jak bardzo zmieniła nasze wyobrażenie o brzmieniu poetyka wszechobecnego sampla, jako swoistej najmniejszej jednostki dźwiękowej (w niegdyśjsze miejsce zapisanej nuty). Sample są zazwyczaj heterogeniczne w swojej naturze i operowanie nimi powoduje tym samym stworzenie dodatkowego poziomu złożoności. Lehmann zauważa, że poetyka sampla determinuje akcję kompozytora jako działającego nie na nutach, brzmieniach czy pojedynczych dźwiękach, lecz na całych ustrukturyzowanych już obiektach dźwiękowych. W tym świetle oczywiście podobne doświadczenia Helmuta Lachenmanna (i jego inspiracje muzyką konkretną w brzmieniu instrumentalnym) wydają się prorocze. W ten sposób także łatwo powiązać dzisiejszą atencję, jaką darzą stuttgartzkiego mistrza młodzi kompozytorzy, z opisanym przez Lehmannna współczesnym zjawiskiem.

Piano Hero #1 Stefana Prinsa zbudowane jest w całości z takich mikroobektów dźwiękowych na skalę, której Lachenmann mógłby tylko w latach 70. XX wieku pozazdrościć. To, że tak pomyślana kompozycja w ogóle jest możliwa do usłyszenia zawdzięczamy właśnie cyfrowej technologii. Innym, ubocznym może aspektem digitalizacji muzyki jest stworzenie konkurencyjnych dla papieru nośników zapisu. Warto przywołać tu choćby projekt *Virtual score* IRCAM-u. Sam Harry Lehmann przywołuje zaś w tym kontekście utwór Stefana Prinsa *Infiltrationen na 4* gitary elektryczne i live electronics, który zapisany został w formie programu informatycznego zmiennie kształtującego przebieg kompozycji w czasie realnym za każdym wykonaniem (muzycy grają czytając z ekranów laptopa). W każdej chwili każdy z muzyków może zażądać dla siebie nowej instrukcji, lecz wówczas zmienia się sytuacja muzyczna całego zespołu. Muzycy stają więc w sytuacji niecodziennej będąc niewolnikami swojej kreatywności – sytuacja, która być może czeka nas po stworzeniu długo wyczekiwanej sztucznej inteligencji? Czy aby nie będzie tak, że chcąc zostać wyręczonym przez jakiś „inteligentny” przedmiot nie staniemy się sami ostatecznie bezwolnym przedmiotem jego zamiarów wobec nas?

Infiltrationen to więc znowu muzyka koncepcyjna, co nie przeszkadza jej być odkrywczą także w sensie pewnej „awangardowości”, rozumianej jako penetracja nieznanych możliwości i brzmień. W ten sposób w epoce cyfrowej, wraz z Lehmannowską zmianą treściowo-estetyczną odradza się pojęcie awangardy, jako krytycznego i autonomicznego systemu idei artystycznych, który znalazł wreszcie wyjście z XX-wiecznego konfliktu konserwatywnego skostnienia i impulsywnej, nieraz wspaniałej, lecz obdarzonej nieszczęśliwie krótkim motylin życiem, negacji. ■



fot. Stephan Deville

1 *Die Digitale Revolution in der Musik: eine Musikphilosophie*, Shott, Mainz 2013.

2 U Lehmannna „medium” to aprioryczny system w którym przejawia się materiał – jak np. tonalność, wszystko co zdarzało się poza nią w czasach, gdy panowała, po prostu nie funkcjonowała jako sztuka [przyp. aut.].

3 *Avantgarde heute. Ein Theoriemodell der ästhetischen Moderne*, „Musik & Ästhetik” nr 38 [2006], s. 5-41.