

STEFAN PRINS
TŁUM. MONIKA PASIECZNIK

PRODUKTY
46

Hybrydowe przestrzenie i hybrydowe ciała



Mirror Box Extensions
Nadar Ensemble
fot. Kobe Wens

W lipcu 2016 roku świat podbiła gra na smartfony *Pokémon Go*. Podczas tego szaleństwa – w jego szczytowym punkcie aplikacja była zainstalowana na co czwartym smartfonie – fizyczną rzeczywistość pokryła warstwa wirtualna, której użytkownicy smartfonów mogli doświadczyć za pośrednictwem ekranów. Tak powstała rozszerzona rzeczywistość. Jesteśmy oczywiście dopiero na samym początku drogi ku coraz bardziej rozszerzającej się, hybrydowej rzeczywistości, czy też *x-reality* (czyt. *cross-reality*), jak nazwała ją Beth Coleman, badaczka mediów z Massachusetts Institute of Technology, w swojej książce *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation*. W laboratoriach wielu firm z branży technologicznej właśnie testuje się technologie, które w przyszłości pozwolą przenieść rozszerzoną rzeczywistość na wyższy poziom. Jedną z zasadniczych cech *x-reality* jest istnienie sieci interakcji między naszą fizyczną jaźnią a naszymi licznymi awatarami (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, portale randkowe). Tymczasem hybrydowe przestrzenie *x-reality* zamieszkują coraz bardziej hybrydowe, technologicznie ulepszone ciała. Wystarczy spojrzeć na

postępy w dziedzinie robotyki i protetyki, aby zdać sobie sprawę, w jakim kierunku zmierzamy.

W kompozycjach takich jak *Not I* (gitara elektryczna i live electronics, 2007), *Fremdkörper #1–3* (różnej wielkości zespoły i live electronics, 2008–2010), *Piano Hero #1–2* (fortepian, klawiatura MIDI, live electronics i live video, 2011–2016), *Generation Kill* (czterech muzyków, cztery pady do gier, live electronics i live video, 2012) czy *Flesh+Prosthesis #0–2* (zespół i live electronics, 2012–2014) centralne miejsce, koncepcyjne i muzyczne, zajmuje hybrydowe ciało wykonawcy, składające się z jego fizycznej tożsamości, protetycznego rozszerzenia (instrumenty, preparacje, mikrofony, głośniki) i/lub jego wirtualnych awatarów (głośniki, projekcje wideo). Początkowo moje podejście było dialektyczne: interesowało mnie ciało fizyczne kontra jego technologiczne rozszerzenie. W utworach tych nowe (cyfrowe) technologie potraktowałem jako siły zakłócające, destabilizujące (choć fascynujące), z którymi trzeba się liczyć, jak z *Fremdkörper* (obcy mi ciałami) w organicznym świecie. Stopniowo jednak zacząłem wyobrażać sobie kompozycje, w których zniknęłaby owa dialektyka, a pojawiła się nowa syntetyczna rzeczywistość, łącząca ciało fizyczne i cyfrowe po to, by stworzyć ciało hybrydowe, działające zgodnie z własną logiką. Ta postawa zaowocowała na przykład utworami *Flesh+Prosthesis #1* lub *Generation Kill*. W *Generation Kill* wykonawcy i ich awatary łączą się nie tylko dźwiękowo, ale także wizualnie, za pomocą projekcji wideo nakładanych na fizyczne ciała wykonawców dzięki użyciu półprzezroczystych ekranów.

Następnym etapem było nie tylko wyobrażenie sobie funkcjonowania tych hybrydowych ciał oraz interakcji między nimi, ale również hybrydowych (audio/wizualnej) przestrzeni, w których się znajdują. W 2007 roku zrobiłem pierwszy krok w tym kierunku wraz z *FITTINGinside* na puzon, odtwarzające mp3 i live electronics, żeby, jeszcze uważniej podążając tą drogą, około sześć lat później dojść do *Mirror Box* (2013–2014).

W *FITTINGinside* stworzyłem dwie hybrydowe przestrzenie, które stopniowo przekształcają się, przechodzą z jednej w drugą. Pierwszej przestrzeni publiczność doświadcza na początku utworu, podczas



siedmiominutowego spaceru z przewodnikiem ulicami wokół sali koncertowej, słuchając skomponowanej ścieżki dźwiękowej na słuchawkach odtwarzaczy mp3. Złożone z rozproszonych dźwięków puzonu nagranie tworzy akustyczną nakładkę na aleatoryczne dźwięki miasta (akustyczny *Pokémon Go*). Publiczność słuchająca ścieżki dźwiękowej jest tymczasem prowadzona do sali koncertowej, gdzie fizycznie obecny puzonista gra drugą część utworu. Ścieżka dźwiękowa zsynchronizowana z częścią wykonywaną na żywo i nadal słyszalna na słuchawkach odtwarzaczy mp3 stopniowo przechodzi w przetworzone dźwięki puzonu, a następnie w nieprzetworzone dźwięki miasta. W tym momencie powstaje inwersja poprzedniej przestrzeni hybrydowej: dźwięki puzonu są teraz grane na żywo przez wykonawcę, a dźwięki miasta – słyszane na słuchawkach odtwarzaczy mp3.

W *Mirror Box Extensions* na siedmiu muzyków, live electronics i wideo (utworach napisanych w latach 2014–2015) użyłem innej strategii do tworzenia ciągle zmieniającej się hybrydowej rzeczywistości w sali koncertowej. Przede wszystkim przestrzeń

Mirror Box Extensions
Nadar Ensemble
fot. Kobe Wens



Piano Hero #4 (screenshot)
fot. Stefan Prins

Generation Kill
fot. Annavan Kooij



sceniczna podlega ciągłym przekształceniom dzięki użyciu czterech rzędów ruchomych, półprzezroczystych kurtyn, na których wyświetlane są różne projekcje filmowe, sugerujące różne przestrzenie. Pierwsza z tych przestrzeni powstaje wskutek spotkania wykonawców fizycznych i „holograficznie” wirtualnych. W scenie drugiej mamy fizyczną przestrzeń i jej (zasugerowaną) duplikację powstającą przez wprowadzenie perspektywy kamery nadzorującej. W trzeciej scenie powstaje mieszanka trzech warstw z poprzednich scen, podczas gdy w czwartej fizyczni wykonawcy dosłownie wloką za sobą przez całą scenę swoje wirtualne awatary, przeciągając kurtyny, na których wyświetlane są projekcje ich wizerunków. W piątej i ostatniej scenie przestrzeń koncertowa zostaje poddana hybrydyzacji po raz ostatni. Gdy na scenie grają wykonawcy fizyczni i wirtualni, dzięki użyciu 30 tabletów obsługiwanych przez wybrane osoby z publiczności, rozbita zostaje teatralna czwarta ściana. Tablety odtwarzają zsynchronizowane filmy wideo ze zbliżeniami tego, co wykonawcy robią na scenie, w powiązaniu z dźwiękiem. W finale następuje zmiana perspektywy, zapalają się światła, a publiczność widzi się

w umieszczonej na scenie specjalnej projekcji wideo. Na tej projekcji wśród wirtualnej publiczności obecny jest także muzyk (puzonista), niczym duch, grający ostatnią część utworu.

W *Piano Hero #3* na fortepian i live electronics (2016) wielowymiarowość dzisiejszej *x-reality* jest eksplorowana poprzez ciągłe zmiany lub łączenie się różnych perspektyw dźwiękowych. Kiedy na przykład pojawia się field recording, uszy kompozytora wydają się zlokalizowane między źródłem dźwięku a uszami słuchających. Kiedy dwie ciągłe fale piłokształtne o prawie identycznych częstotliwościach tworzą tony różnicowe, które słyszymy niejako wewnątrz własnych uszu, perspektywa zawęża się do najmniejszej możliwej przestrzeni: tej pomiędzy naszymi uszami. W tej kompozycji wiele innych warstw dźwiękowych aktywnie zmienia perspektywę słuchową: dźwięki tworzone na żywo w i na fortepianie (głównie za pośrednictwem sterowanego komputerowo systemu sprzężenia zwrotnego, w którym fortepian funkcjonuje jako filtr), czysto syntetyczne dźwięki elektroniczne i przetworzone dźwięki fortepianu.

W *Piano Hero #4* na klawiaturę midi, elektronikę i wideo (2016)

dominuje pokazana na wideo perspektywa pierwszoosobowej strzelanki (*first-person-shooter*) w grach: patrzymy niejako cudzymi oczami, w tym przypadku oczami pianisty. Jednak to, czy patrzymy oczami prawdziwego czy wirtualnego pianisty, jest stale kwestionowane, podobnie jak przestrzeń, w której go oglądamy. Raz jest to miejsce, w którym odbywa się koncert, chwilę potem pianista siedzi w nieokreślonej, trzeciej przestrzeni, a pod koniec utworu wychodzi z sali na otwartą przestrzeń. Perspektywa publiczności stale ulega destabilizacji, zacierają się granice między różnymi rzeczywistościami.

To rosnące zainteresowanie hybrydowymi przestrzeniami w mojej pracy przeniosło mnie niespodziewanie na bardziej psychologiczny grunt, gdzie technologie cyfrowe są wykorzystywane nie tylko do hybrydyzacji ciała wykonawcy lub do kwestionowania, manipulowania, przekształcania i rozszczepiania naszego postrzegania tego, co na scenie, ale także naszego miejsca w tej inscenizacji. ■