

Tomasz Misiak

dr hab., autor książek *Estetyczne konteksty audiosfery* (2009) i *Kulturowe przestrzenie dźwięku* (2013) oraz wielu artykułów w czasopismach naukowych i opracowaniach zbiorowych, współredaktor książki *Sposoby słuchania* (2017). Podstawowy obszar zainteresowań: *sound studies*, ekologia akustyczna, obecność dźwięku w kulturze współczesnej, muzyka, filozofia sztuki. W swoich badaniach, łącząc refleksję filozoficzną i historyczną, podejmuje namysł nad tymi kontekstami współczesnej kultury, w których istotną rolę odgrywa dźwięk i sprzężone z nim rozmaite sposoby słuchania. Zawodowo związany z Uniwersytetem Artystycznym w Poznaniu oraz Dolnośląską Szkołą Wyższą we Wrocławiu.

Harry Lehmann i Johannes Kreidler wokół rewolucji cyfrowej w sztuce dźwięku

Bo spośród wszystkich technologii to właśnie technologie informacji i komunikacji w największym stopniu urabiają i formują źródło wszelkich mistycznych przeblysków: ludzkie „ja”¹.

Harry Lehmann, niemiecki krytyk muzyczny i filozof, to jeden z nielicznych współczesnych badaczy, który podjął się ostatnio próby opisu rewolucji cyfrowej dokonującej się w muzyce. Odwołując się do wybranych realizacji artystycznych, w tym do niezwykle ciekawych prac kompozytora Johannes Kreidlera, Lehmann tropi nie tylko przemiany obserwowane na polu praktyk artystycznych, ale także stara się pokazać, jaki wpływ rozwijające się wciąż technologie cyfrowe mają na instytucjonalny, społeczny czy estetyczny wymiar sztuki. Rewolucja cyfrowa w kontekście muzyki i sztuki współczesnej będzie przedmiotem zainteresowania również niniejszego artykułu.

Jak rozumieć rewolucję cyfrową na polu muzyki? To pytanie na pozór tylko odnoszące się do jednorodnego kontekstu. Nie da się bowiem analizować przemian związanych z rozwojem technologii w sztuce bez uwzględnienia innych jeszcze, związanych z duchowością czy codziennością sfer, z którymi muzyka nierozzerwalnie się kojarzy. Zanim więc dokonam rekonstrukcji założeń Lehmann, chciałbym wpisać tytułową problematykę w bardziej ogólne pole rozważań, związane z wpływem technologii na kulturę. Rozpocznę od propozycji najmniej może oczywistej w tym kontek-

» 1 E. Davis, *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2002, s. 12.

ście, ale pokazującej pewne uniwersalne sposoby myślenia o technologii, pojawiające się w ostatnich dekadach we współczesnej humanistyce.

Erik Davis, od lat 90. XX wieku tropiący przemiany duchowości dokonujące się pod wpływem technologii cyfrowych, zauważył, że sposób kodowania informacji w sposób istotny wpływa na myślenie człowieka o sprawach związanych z różnymi formami transcendencji. Cyfrowe technologie informatyczne, z siecią Internetu i wielkimi bazami danych na czele, przyczyniły się do przekierowania na nowe tory pytań o początek, koniec czy nieskończoność. Pytania te, tworzone od zarania ludzkiego myślenia w kontekście różnorodnych systemów religijnych i filozoficznych, odrywają się współcześnie od dogmatycznych ustaleń i dryfują wraz z niedającymi się w pełni wyjaśnić możliwościami cyfrowych sieci. W myśl założenia, że „drogą jest sieć”, Davis przypomina, iż elementem w największym stopniu przekształcanym przez każdą technologię jest ludzka pamięć. W kontekście rozwoju cyfrowych technologii informatycznych wiąże się to ze specyficzną formą oddzielenia danych/myśli od umysłu. „Najdoskonalszą amputacją pamięci jest olbrzymi plaster miodu cyberprzestrzeni, który jednak na nowo przybliży nas po spirali do doświadczenia pamięci jako p r z e s t r z e n i i n f o r m a c j i – trójwymiarowej krainy, znajdującej się >na zewnątrz< nas, lecz jednocześnie wciśniętej >do wnętrza< pewnej przypominającej umysł przestrzeni badawczej”².

Podkreślając znaczenie przemian pamięci dokonujących się pod wpływem technologii, Davis wpisuje się w dialektyczny sposób myślenia wyznaczony przez triadę: „oddzielenie”, „nieobecność”, „różnica”. Każda technologia bowiem dokonuje swoistej amputacji pamięci, która oddziela od siebie rozmaite dane, by następnie, analizując ich sposób istnienia w nowych warunkach, dostosować się do wynikających z tych przemian różnic. Myślenie takie, od czasów analiz dokonywanych przez Marshalla McLuhana, wykorzystywane było w różnych kontekstach badawczych, służąc opisywaniu najważniejszych różnic pomiędzy kulturą oralną, kulturą druku oraz współczesną kulturą cyfrową. Znamienne jest to, iż, jak zauważył McLuhan, „żyjemy w pierwszej z epok, w której zmiany następują wystarczająco szybko, by całe społeczeństwo mogło sobie z nich w pełni zdać sprawę. Aż do obecnej ery, ta świadomość była zawsze udziałem artysty, który miał siłę i zapał wizjonera zdolnego do rozszyfrowania świata zewnętrznego i przekazania jego obrazu światu wewnętrznemu”³. Czy jednak rzeczywiście potrafimy zdać sobie w pełni sprawę z dokonujących się współcześnie pod wpływem technologii przemian? I czy artyści „rozszyfrowujący” świat zewnętrzny mają dzisiaj inne zadanie niż niegdyś? Te

» 2 *Ibidem*, s. 253-254.

» 3 M. McLuhan, *Wybór tekstów*, pod red. E. McLuhana i F. Zingrone, tłum. E. Różalska i J.M. Stokłosa, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001, s. 334.

pytania, stawiane w kontekście analiz McLuhana, tylko na pozór wydają się proste i zmierzające do jednoznacznej odpowiedzi. Rozmaite bowiem formy współlistnienia z technologiami cyfrowymi zakwestionowały, czego nie dostrzegał jeszcze w pełni McLuhan, dychotomiczny podział na wnętrze i zewnątrz, co doprowadziło do konieczności stawiania pytań o pamięć, sztukę i wpływ technologii na życie codzienne z nowej perspektywy.

Czym charakteryzuje się ta nowa perspektywa? Jeśli chcielibyśmy kontynuować wzór badań zaproponowanych przez McLuhana, musielibyśmy zastanowić się z jednej strony nad tym, co wyróżnia współczesną, zdominowaną przez technologie cyfrowe kulturę, a po drugie, co różni je od kultur poprzednich, wyznaczonych przez plemienny żywioł mowy (kultura oralna) oraz linearną logikę pisma (kultura druku). Dla tematu niniejszego artykułu istotniejsze jednak będzie pytanie, czy schemat ten i związane z nimi pytania da się wykorzystać na gruncie analiz dotyczących sztuki współczesnej, a w szczególności muzyki.

Wstępna odpowiedź jest twierdząca. Do tej pory najpełniejszego opisu relacji pomiędzy kulturą oralną, kulturą druku i współczesną kulturą elektroniczną w kontekście muzyki dokonał Chris Cutler w swoich analizach muzyki popularnej. Pomysł Cutlera polega na tym, by poszczególnym formom kulturowym, wyznaczonym przez charakterystyczne dla nich technologie, przypisać określone rodzaje pamięci.

I tak, „pamięć biologiczna” byłaby charakterystyczna dla kultury oralnej i „modus ludowego”. W kontekście muzyki wiąże się to z kilkoma ważnymi cechami. Przede wszystkim, „środek, za pomocą którego jest generowany muzycznie, i dzięki któremu nieustannie trwa, modus ludowy – spoczywa na tradycji i ludzkiej, czyli biologicznej, pamięci. Modus ten koncentruje się na zmyśle słuchu i może istnieć jedynie w dwóch formach: jako dźwięk i jako pamięć dźwiękowa”⁴. Oznacza to, że muzyka jest za każdym razem tworzona przez całą wspólnotę, stanowiąc istotny czynnik budowania kolektywnej tożsamości i przynależności. Nie ma podziału na kompozytora i wykonawcę, co podkreśla jeszcze fakt nieistnienia jednostkowego autora. W tak określonej przestrzeni praktyki artystycznej nie istnieje zapośredniczenie w postaci zapisu nutowego, co wiąże się z kolei z niemożliwością wskazania skończonej, ostatecznej wersji utworu. Sama muzyka zaś nie może stać się własnością prywatną.

Cechy wyróżniające twórczość muzyczną zmieniają się wraz z dominacją druku. W tym kontekście mamy do czynienia z „pamięcią pisaną”, która „jako pamięć niezmienna, zewnętrzna w stosunku do użytkownika, nie może ulec adaptacji organicznej lub zapomnieć o sobie”⁵. Pismo,

» 4 Ch. Cutler, *O muzyce popularnej. Pisma teoretyczno-krytyczne*, tłum. I. Socha, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 1999, s. 32.

» 5 *Ibidem*, s. 35.

a później także druk oraz związana z tymi mediami partytura wyznacza odmienne funkcje dla kompozytora i wykonawcy, a także prowadzi do utowarowienia muzyki, czyniąc z niej własność prywatną uzależnioną od wyszczególnionego autorstwa. Ponadto, partytura jako medium oka przyczynia się do radykalnej zmiany doświadczenia – od plemiennego kolektywizmu opartego na ludzkim głosie i jego słyszeniu do analitycznego myślenia opartego na widzeniu. „Dobre czasy dla zapisu nutowego oznaczały najwyraźniej negację modusu ludowego: pamięć wewnętrzna/biologiczna ustąpiła miejsca pamięci zewnętrznej/zapisanej w nutach; prymat słuchu zastąpiono rządami wzroku. Rozumienie całości zastąpiono skupianiem się na szczegółach. Jedność kompozytora i wykonawcy została zastąpiona przez prawie kompletne oddzielenie funkcyjne tych dwóch ról”⁶.

Nowa forma kultury oraz nowy rodzaj pamięci pojawiają się wraz z elektrycznością, a co za tym idzie, z nowymi, elektrycznymi, a później także elektronicznymi instrumentami, z urządzeniami rejestrującymi, przekształcającymi i odtwarzającymi dźwięk, ze studiem nagraniowym. Trzeci rodzaj pamięci w przedstawianym przez Cutlera modelu teoretycznym to nagrywanie. Możliwość rejestrowania dźwięku nie tylko poszerzyła wachlarz dźwięków stosowanych w muzyce, ale i przyczyniła się do ponownego uwikłania doświadczeń związanych z muzyką w kolektywne słuchanie. Najważniejsze cechy nagrywania i związane z nim formy tworzenia oraz sposoby słuchania dałoby się zatem określić jako negację cech charakterystycznych dla artystycznej muzyki kultury druku, a więc „wszystkie główne cechy wewnętrzne nagrywania są odbiciem odpowiadających im cech modusu ludowego. Jako negacja negacji, nagrywanie jest tym, czego mogliśmy oczekiwać: nie – powrotem do tego, co stare; lecz jakościową transformacją elementów i przejściem na wyższy poziom”⁷.

Wykorzystującą schemat McLuhana propozycję Cutlera można traktować jako wstęp do bardziej szczegółowych analiz skupionych na przemianach, jakie w kontekście sztuki i muzyki można byłoby wyznaczyć przez pryzmat rozwoju technologicznego⁸. Badacze mediów zwracają w tym kontekście uwagę zwłaszcza na różnice pomiędzy analogowymi i cyfrowymi możliwościami rejestracji dźwięku, przy czym nie chodzi tu o rozważania dotyczące jakości, lecz o próbę wskazania kulturowej metaforyki wyznaczającej nowe sposoby myślenia. Przywołany wcześniej Erik Davis zauważa np. w tym świetle, że „sprzęt analogowy odtwarza sygnały w ciągłych, zmieniających się falach rzeczywistej energii, podczas gdy urządzenia cyfrowe kodują informację w dyskretnych symbolicznych ka-

» 6 *Ibidem*, s. 36.

» 7 *Ibidem*, s. 41.

» 8 W nieco szerszym kontekście propozycję Cutlera rozważałem w książce *Kulturowe przestrzenie dźwięku*, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2013.

walkach”⁹. „Pomyślcie o różnicy pomiędzy winylową płytą długogrającą a kompaktem” – pisze dalej Davis. Płyty winylowe pokryte są ciągłymi fizycznymi rowkami, które naśladują i odtwarzają ścisiskające powietrze fale dźwiękowe. W przeciwieństwie do nich płyty kompaktowe tną (albo >próbkują<) te fale na pojedyncze bity [...]. Świat analogowy bliższy jest rowkom duszy – ciepłym, falującym, noszącym ślady rys i zadrapań materialnej historii. Do świata cyfrowego ładuje się chłodną matrycę ducha: świetlistą, abstrakcyjną, bardziej z kodu niż z ciała. Analogowa dusza działa w oparciu o analogie między rzeczami; cyfrowy duch dzieli świat na glinę oraz informację”¹⁰.

Bez względu na to, w jakich kontekstach teoretycznych stosowane przez Davisa metafory i porównania mogą okazać się heurystycznie owocne, zawarta jest w nich pewna uniwersalna uwaga. Technologie cyfrowe radykalizują nasze myślenie o świecie i każą na nowo przemyśleć relacje pomiędzy „gliną” i „informacją”, a zatem procesy komunikacyjne na wszelkich możliwych poziomach. W kontekście muzyki wiąże się to z koniecznością filozoficznego namysłu nad technologicznymi i komunikacyjnymi warunkami ramowymi dla tych form twórczości, które bezpośrednio związane są z technologiami cyfrowymi. Teoria McLuhana i propozycja Cutlera muszą zostać wzbogacone o doświadczenia współczesne, które komplikują wcześniejsze schematy i wprowadzają to dialektyczne myślenie na wyższy poziom. Jeśli bowiem kulturę oralną i związane z nią cechy moglibyśmy uznać za tezę, kulturę druku za antytezę, a kulturę opartą na nagrywaniu za syntezę, to należy zastanowić się, jak, na wyższym poziomie abstrakcji, dałoby się uchwycić kolejną tezę odnoszącą się do cech charakterystycznych dla kultury cyfrowej.

Propozycję taką znaleźć można w rozważaniach Harry’ego Lehmana, który filozoficzne rozważania nad muzyką współczesną umieszcza w perspektywie przemian technologicznych. Pytania stawiane przez Lehmana są następujące: „jak zmienia się idea i pojęcie Nowej Muzyki, kiedy wskutek nowej techniki cyfrowej dochodzi do powszechnej demokratyzacji produkcji, dystrybucji i recepcji Nowej Muzyki? Jakie normatywne wzory podlegają przy tym technicznemu odczarowaniu? Jak dalece system kategorii estetycznych, który niósł ze sobą autoopis Nowej Muzyki, musi zostać na nowo skonfigurowany?”¹¹. W pytaniach tych zawarte są jednocześnie najważniejsze tezy związane z próbą zakreślenia horyzontu rewolucji cyfrowej w odniesieniu do muzyki. Lehmann przekonuje, że najważniejsze zmiany, jakie w kontekście muzyki dokonały (dokonują) się pod wpływem

» 9 E. Davies, *TechGnoza...*, s. 16.

» 10 *Ibidem*.

» 11 H. Lehmann, *Rewolucja cyfrowa w muzyce. Filozofia muzyki*, tłum. M. Pasiecznik, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2016, s. 6.

rozwoju technologii cyfrowych, są konsekwencją demokratyzacji produkcji, dystrybucji i recepcji muzyki. Co to oznacza? Przede wszystkim dezinstytucjonalizację muzyki współczesnej¹². „Do dezinstytucjonalizacji dochodzi wtedy, gdy silnie zinstytucjonalizowany system społeczny przemienia się w słabo zinstytucjonalizowany system społeczny”¹³. Osłabienie to jest spowodowane możliwością korzystania z rozmaitych narzędzi o podobnym potencjale oddziaływania nie tylko przez duże, zasilane z budżetu państwa instytucje, ale także przez pojedyncze osoby, które formalnie nie muszą być związane z żadną instytucją. Rewolucja cyfrowa w swojej podstawowej postaci wiąże się właśnie z rozpowszechnieniem takich narzędzi, które niegdyś były dostępne tylko dla instytucjonalnie wspieranych elit. Lehmann wyjaśnia ten proces w kontekście muzyki w sposób następujący: „[...] Nowa Muzyka [...] jest sztuką silnie zinstytucjonalizowaną. Dlaczego miałyby się coś w tym stanie rzeczy zmienić? Krótka odpowiedź brzmi: rewolucja cyfrowa tworzy alternatywy. Kompozytor nie jest już wyłącznie zdany na korzystanie z usług pewnych instytucji, jak to było dotąd. Daje ona do ręki producentom wszelkie środki produkcji i dystrybucji, które dotąd były wyłącznie w gestii instytucji”¹⁴.

Opisując konsekwencje rewolucji cyfrowej w muzyce, Lehmann tropi rozmaite płaszczyzny dezinstytucjonalizacji, wskazując na przemiany, jakim podlegają współcześnie akademie muzyczne, wydawnictwa czy archiwa dźwiękowe, ale także wskazuje na nowe praktyki artystyczne dokonujące się wraz z nowymi instrumentami i programami komputerowymi, które diametralnie zmieniają sposoby produkowania zapisów nutowych oraz podkreśla znaczenie nowych form dystrybucji, jakie zapewniane są przez nowe media cyfrowe. Pamiętając jednak o filozoficznym rodowodzie prowadzonych przez Lehmana analiz oraz ich przynależności do tradycji badań nad mediami zapoczątkowanymi przez McLuhana, należy powrócić do pytania o najbardziej ogólny wyznacznik nowej kultury cyfrowej, który stawia ją w swoistej kontrze do form poprzednich (kultury oralnej, kultury druku i kultury elektronicznej). Wskazanie Lehmana jest jednoznaczne: „mowa (i słuchanie) konstytuują kulturę oralną, pisanie (i czytanie) – kulturę piśmienną. Skoro komunikacja oparta na komputerze przestaje być

» 12 Lehmann używa terminu „Nowa Muzyka”, przez co rozumie „nowoczesną muzykę artystyczną, graną niemal wyłącznie na klasycznych instrumentach i kontynuującą tradycję zachodnioeuropejskiej muzyki klasycznej”. Dla celów niniejszego artykułu będę w tym kontekście mówił jednak o „muzyce współczesnej”, by poszerzyć to pojęcie również na te formy twórczości, które związane są z instrumentami elektronicznymi i odchodzącymi w swych formach od tradycji muzyki klasycznej. Wydaje się to o tyle uzasadnione, że przykłady twórczości kompozytora Johanna Kreidlera, którymi posługuje się sam Lehmann nie mieszczą się w tak zdefiniowanej Nowej Muzyce. W sprawie Lehmana definicji Nowej Muzyki zob. *ibidem*, s. 5-8.

» 13 *Ibidem*, s. 11.

» 14 *Ibidem*.

pojmowana jako kultura pisma, to jaka podstawowa aktywność człowieka zastępuje funkcję >pisania<? Odpowiedź brzmiałaby następująco: edytowanie”¹⁵.

Edytowanie jawi się jako podstawowa kategoria, a związane z tą funkcją doświadczenia obecne są na każdej płaszczyźnie kultury muzycznej – począwszy od twórczości, poprzez jej udostępnianie, aż po sposoby odbioru. W swoich analizach rewolucji cyfrowej Lehmann nie poprzestaje jednak na filozoficznych analizach prowadzonych w oderwaniu od konkretnych praktyk artystycznych i stara się zakorzenić opisywane przez siebie przemiany w wybranych realizacjach. Filozofia muzyki w tym przypadku jest świadoma swojego uzależnienia od sztuki współczesnej, z której czerpie inspiracje oraz ilustracje dla własnych tez. Mając do czynienia z tak dynamicznymi procesami, które dookreślają charakter rewolucji cyfrowej dokonującej się in statu nascendi i znajdują swoje odzwierciedlenie w sztuce, należy pokazać, jak zmienia się sama sztuka, a także, jak sztuka zmienia zinstytucjonalizowaną rzeczywistość wokół siebie. Proces dezinstytucjonalizacji bowiem nie odbywa się samoistnie, wyłącznie pod wpływem rozwoju technologicznego. To sztuka i związane z nią określone praktyki artystyczne wyznaczają często przebieg tych zmian i stają się, wraz z technologią, motorem napędowym cyfrowej rewolucji. Lehmann wybiera m.in. twórczość współczesnego artysty, kompozytora młodego pokolenia Johannes Kreidlera. Na potrzeby tego artykułu chciałbym wskazać na dwie realizacje Kreidlera, które pomogą w dostrzeżeniu opisywanych przez Lehmann cech cyfrowej rewolucji.

Realizacje Kreidlera bez wątpienia świadczą o chęci dokonywania bezpośrednich przemian w obszarze instytucjonalnych ram kultury współczesnej, a także wskazują na pewne skrajne konsekwencje stosowania edycji i samplingu jako podstawowych dla mediów cyfrowych funkcji technicznych. W kontekście pierwszym, ukazującym i problematyzującym proces dezinstytucjonalizacji, na szczególną uwagę zasługuje, zrealizowany w 2008 roku performance, który z zamierzenia wykracza poza praktykę twórczości muzycznej, stanowiąc wyzwanie dla biurokratycznych sposobów funkcjonowania niemieckiej instytucji GEMA¹⁶. Jak zaznacza artysta, aby zarejestrować nową kompozycję, należy wypełnić drobiazgowy formularz, wskazując w nim źródła wszystkich wykorzystanych w rejestrowanym utworze fragmentów, które zostały zaczerpnięte z wcześniej opublikowanych nagrań dźwiękowych. By zwrócić uwagę na nieprzystawalność tych

» 15 *Ibidem*, s. 51.

» 16 GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) to instytucja regulująca kwestie związane z prawami autorskimi. Polskim odpowiednikiem GEMA jest Stowarzyszenie Autorów ZAiKS, które, podobnie jak wiele tego rodzaju organizacji na całym świecie, zrzesza międzynarodowa konfederacja CISAC (The International Confederation of Authors and Composers Societies).

ustaleń do nowych praktyk artystycznych rodzących się pod wpływem możliwości narzędzi cyfrowych, Kreidler komponuje trwający 33 sekundy utwór *Product Placement*, w którym wykorzystał 70 200 (siedemdziesiąt tysięcy dwieście) próbek dźwiękowych (sampli) zaczerpniętych z innych nagrań. W konsekwencji z tysiącami wypełnionych formularzy zgłosił się do odpowiedniej instytucji w celu zarejestrowania swojego utworu¹⁷. Autor podkreśla, że jego praca nie zmierza do bezpośredniego zanegowania misji, jaką nakłada na siebie instytucja dbająca o prawa autorskie artystów, jednak namawia do przemyślenia tych ustaleń, które jako zakorzenione w kulturze druku, nie przystają do współczesnej, cyfrowo zapośredniczonej kultury. Podobny problem dostrzegają Keith Negus i Mark Pickering, którzy świadomie stawiają pytanie: „czy prawo autorskie jest nadal korzystne dla jednostek i zbiorowości, a jeśli tak, to dla których jednostek i dla których zbiorowości?”¹⁸.

W kontekście związanym z funkcją edytowania jako podstawowej kategorii rewolucji cyfrowej w muzyce warto zwrócić uwagę na inną kompozycję Kreidlera: *Copmression Sound Art* z 2009 roku. W utworze tym autor wykorzystuje kilkanaście fragmentów dźwiękowych zaczerpniętych z rozmaitych nagrań odwołujących się do ważnych tekstów kultury. Są to głównie nagrania w postaci audiobooków, które autor, jako dane cyfrowe, poddał kompresji. Ponieważ źródła wykorzystane przez Kreidlera odgrywają ważną rolę i podkreślają conceptualny charakter kompozycji, warto je wszystkie przywołać w kolejności wykorzystanej przez autora: (1) komplet symfonii Beethovena odtworzony w czasie jednej sekundy, (2) wszystkie piosenki Beatlesów odtworzone w czasie jednej dziesiątej sekundy, (3) audiobook *W poszukiwaniu straconego czasu* Marcela Prousta odtworzony w czasie jednej sekundy, (4) 130 tysięcy różnych piosenek odtworzonych w czasie czterech sekund, (5) ścieżka dźwiękowa z filmu *Rambo 3* odtworzona w czasie jednej trzeciej sekundy, (6) ścieżki dźwiękowe z kolekcji filmów pornograficznych odtworzone w czasie jednej trzeciej sekundy, (7) utwór *Baby One More Time* Britney Spears odtworzony dziesięciokrotnie w czasie jednej sekundy, (8) utwór *Gimme More* Britney Spears odtworzony czterysta razy w ciągu sekundy, (9) wysokie dźwięki wydawane przy pomocy „jabłka Adama” przez nielegalnego imigranta, (10) kodek *Mp3* odczytywany w formacie *wave*, (11) dane dotyczące cen aukcji tysięcy banków przetransponowane na melodie do gier komputerowych, (12) słowa papieża Benedykta XVI dobiegające z głośnika, na który założono prezerwatywę, (13) *Biblia* w postaci audiobooka odtwo-

» 17 Przebieg wydarzenia oraz kompozycja muzyczna dostępne są na stronie: <http://www.kreidler-net.de> [dostęp: 23.01.2018].

» 18 K. Negus, M. Pickering, *Przemysł, tłum. Z. Nowak-Soliński, S. Jacobson, [w:] Od przemysłów kultury do kreatywnej gospodarki*, red. A. Gwóźdź, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2010, s. 27.

rzona w czasie jednej trzeciej sekundy, (14) *Koran* w postaci audiobooka odtworzony w czasie jednej trzeciej sekundy, (15) *Tora* w postaci audiobooka odtworzona w czasie jednej trzeciej sekundy, (16) komplet dzieł Fryderyka Nietzschego w postaci audio odtworzone w czasie jednej trzeciej sekundy, (17) cztery powyższe fragmenty (13, 14, 15, 16) odtworzone w tym samym czasie, (18) *Krytyka czystego rozumu* Immanuela Kanta w postaci audio odtwarzana 22 tysiące razy na sekundę (słyszalne tylko dla nietoperzy), (19) mikrosekundowe odgłosy eksplozji towarzyszące ofiarom wojny w Iraku z 1 kwietnia 2009 roku, (20) odtworzone dwanaście razy wolniej w stosunku do oryginału słowo Rzesza (Reich) wypowiedziane przez Adolfa Hitlera, (21) kod nielegalnie skopiowanego nośnika DVD odczytany w formacie wave, (22) nagranie drgającego w ramach 574 cykli na sekundę urządzenia importowanego w 1972 roku z Alaski do Nowej Zelandii, a następnie przetworzone w 2003 roku przy użyciu komputera ATARI z nielegalnym oprogramowaniem, (23) dźwięk, którego pochodzenie nigdy nie zostanie komukolwiek ujawnione, (24) całkowicie neutralny dźwięk pozbawiony jakiegokolwiek znaczenia. Każdemu nagraniu towarzyszą odpowiednie fotografie bądź ikony bezpośrednio odnoszące się do prezentowanych dźwięków. Po tej katalogowej prezentacji następuje część będąca efektem rozmaitego zestawiania ze sobą wcześniej prezentowanych fragmentów, po czym, w finale, przedstawiony zostaje (25) prezentowany utwór *Compression Sound Art* Johanna Kreislera odtworzony trzy tysiące razy na sekundę.

Trwający niespełna trzy i pół minuty utwór oszałamia wielością i różnorodnością użytych fragmentów oraz, zgodnie z zamierzeniem artysty, metaforycznie wskazuje na sytuację człowieka, współczesnego odbiorcy kultury dryfującego w gąszczu nieustannie zmieniających się i współwystępujących ze sobą kodów i danych. *Compression Sound Art* to także kompozycja problematyzująca sam problem kompresji – kolejnego wyznacznika współczesnych narzędzi cyfrowych radykalnie zmieniających sposoby posługiwania się danymi. Wywodzące się z łaciny *compressio* zawiera w sobie pokłady znaczeniowe związane z procesem „ściskania”, ale oznacza także „zwięzłe przedstawienie” bądź, z jeszcze innej perspektywy semantycznej, „otoczenie” i „objęcie”¹⁹. W kontekście technologii cyfrowych pojęcie kompresji najczęściej wykorzystywane jest w obrębie telekomunikacji oraz przetwarzania i szyfrowania danych i oznacza przekształcenie sygnału w taki sposób, by wzmocnienie sygnałów o mniejszej częstotliwości było większe w stosunku do sygnałów o większej amplitudzie. W ten sposób możliwe jest zmniejszenie wpływu zakłóceń w każdym przekazie. Celem kompresji jest zatem unikanie zakłóceń i eliminowanie

» 19 Zob.: *Słownik wyrazów obcych PWN*, red. E. Sobol, PWN, Warszawa 2002, hasło „kompresja” i pochodne, s. 576–577.

szumów wpływających negatywnie na dany przekaz. W przypadku realizacji Kreidlera mamy jednak do czynienia z procesem kompresji doprowadzonym do skrajności, a w konsekwencji, patrząc teleologicznie, z jego odwróceniem. Otrzymujemy bowiem sygnał, który traci swój oryginalny charakter, a możliwość jego odebrania dostępna jest dopiero po uruchomieniu procesów przywracania danych.

Wybrane realizacje artystyczne Johannesesa Kreidlera mogą posłużyć jako ilustracje dokonującej się rewolucji cyfrowej w muzyce; rewolucji, która wpływa na całokształt kultury muzycznej i każe zrewidować tradycyjne ustalenia w jej zakresie. Twórczość Kreidlera nie wyczerpuje przykładów stanowiących egzemplifikację opisywanych przez niemieckiego filozofa procesów i związanych z nimi problemów, ale pozwala na wskazanie najważniejszych przemian technologicznych zmieniających formę kulturowej partycypacji. Sampling, kompresja, kodowanie, translacja danych pochodzących z różnych środowisk medialnych, obywanie się bez tradycyjnych nośników dźwięku przenoszą na nowy poziom wcześniejsze możliwości związane z rejestrowaniem, przekształcaniem i transmitowaniem dźwięku, które z kolei radykalnie wpłynęły na możliwości zapoczątkowane przez druk i powielaną notację muzyczną. „Przełom, jaki dokonał się dzięki rewolucji cyfrowej w zachodniej muzyce artystycznej, można porównać tylko do wynalezienia notacji muzycznej w XI wieku”²⁰.

Tak ważny przełom nie wiąże się jednak tylko z nowatorskimi praktykami artystycznymi, które przy pomocy nowych narzędzi radykalnie poszerzają uniwersum dźwiękowe stosowane w twórczości muzycznej. Wiąże się on także z zamazywaniem granic pomiędzy klasyczną muzyką artystyczną a muzyką generowaną przez komputer. Lehmann przywołuje w tym kontekście przykład tzw. „cyfrowych” czy też „wirtualnych orkiestr”, których rozwój przypada na początek XXI stulecia, kiedy zaczęły być dostępne twarde dyski o pojemności kilkuset gigabajtów, a procesory komputerów używanych w profesjonalnych studiach posiadały na tyle duże moce obliczeniowe i na tyle dużą szybkość przetwarzania danych, że możliwy stał się dostęp do ogromnej ilości danych i przetwarzanie ich w czasie rzeczywistym. Dzięki temu odpowiedni program komputerowy, korzystając z tysięcy sampli nagrań instrumentalnych dostępnych w wirtualnych archiwach może stworzyć partyturę oddającą dowolny styl dowolnego kompozytora, a powstające w ten sposób nagranie będzie trudne do zweryfikowania pod względem „autentyczności” nawet przez profesjonalistów. „Wall Street Journal przeprowadził test, odtwarzając dwóm profesorom muzyki cztery fragmenty z VII Symfonii Beethovena, raz w wykonaniu normalnej orkiestry, raz w cyfrowym, zaaranżowanym przez Paula Henry

» 20 H. Lehmann, *Rewolucja cyfrowa w muzyce...*, s. 39.

Smitha. Rezultat: obaj przy pierwszym przesłuchaniu wzięli interpretację prawdziwych muzyków za dzieło komputera”²¹.

Takie nowe możliwości przypominają teorię symulaków Jeana Baudrillarda. Dla francuskiego filozofa problematyka symulacji uświadamia dokonujący się współcześnie proces zacierania wyraźnej granicy pomiędzy prawdą i fałszem, realnością i nierealnością, rzeczywistością i światem wyobraźni. Wraz z tym procesem zaś „prawda, referencja albo przyczyna obiektywna przestały istnieć”²². Jednak z drugiej strony, jedną z ważniejszych konsekwencji symulacyjnego charakteru współczesnej kultury jest wzmożona potrzeba nieustannego odwzorowywania świata, celem potwierdzenia jego istnienia. Istnienia w niezafalszowanej postaci. Tyle tylko, że im więcej wysiłku wkładamy w to odwzorowywanie, tym bardziej zdajemy sobie sprawę, że przyglądamy się już „tylko” własnemu wytworowi.

Opisywane niegdyś przez Baudrillarda procesy w kontekście muzyki współczesnej przybierają jeszcze bardziej radykalizowany charakter. Jeśli bowiem zacierają się granice pomiędzy muzyką wykonywaną przez muzyków a muzyką generowaną przez komputer, jeśli zacierają się granice pomiędzy muzyką graną na żywo i muzyką odtwarzaną z głośników, to być może – na co zwraca uwagę Lehmann – jedyną cechą wskazującą na autentyczność będzie pewnego rodzaju niedoskonałość. Brak zakłóceń coraz częściej jest dla nas oznaką technicznej doskonałości. Autentyczność dostrzegamy zatem tam, gdzie coś się „psuje”. Ale i to można przecie zaprogramować. „Wirtualną muzykę rozpoznaje się, jeśli w ogóle, po perfekcji, to znaczy po bezbłędności. Jeśli komuś brakuje naturalności, można jednak oprogramować funkcję zakłóceń; wystarczyłoby jedynie wzbogacić kolekcję sampli o takie, w których jest dużo niedokładności wykonawczych”²³. Wracając do Baudrillarda, warto zatem podkreślić, że w muzyce ścierają się ze sobą procesy symulacji i desymulacji. „Nie dać nic poznać po sobie, desymulować – to udawać, że nie ma się tego, co się ma. Symulować – to udawać, że ma się to, czego się nie ma. Pierwsze wiąże się z obecnością, drugie z nieobecnością”²⁴ – zauważył francuski filozof. Być może więc nasze przyszłe sposoby radzenia sobie ze skutkami cyfrowej rewolucji, zarówno w sferze muzyki, jak i życia codziennego w dużej mierze zależeły będą od tego, czy zaakceptujemy nowe formy doskonałości. ●

» 21 *Ibidem*, s. 133.

» 22 J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] M. Hopfinger, *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku. Antologia*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 631.

» 23 H. Lehmann, *Rewolucja cyfrowa...*, s. 18.

» 24 J. Baudrillard, *Precesja symulaków...*, s. 630.