

MACIEJ ŻOŁNOWSKI

WIRTUALNE ŚWIATY – KOLEJNY FENOMEN MUZYKI (POPULARNEJ)?

Pojęcie perspektywy dźwiękowej jest nieodłącznie związane ze światem muzyków i muzyki (zwłaszcza tej popularnej). Mówimy np., że brzmienie kompozycji jest głębokie lub płytkie, intymne lub obce, że źródło dźwięku zdaje się być umiejscowione daleko lub blisko, że źródło to jest wtopione w przestrzeń, która jawi się jako coś ogromnego, wręcz nieprzebytego lub – przeciwnie – jako coś zupełnie miniaturowego i kameralnego. Ten niezwykle fenomen świata dźwięków, to słuchowe różnicowanie rozmieszczenia instrumentów muzycznych w przestrzeni otaczającej słuchacza, stanowiące efekt słyszenia dwuusznego i związanej z nim w sposób genetyczny oceny odległości oraz kierunku poszczególnych źródeł brzmienia, odbywa się w sposób prosty, niemalże mechaniczny, a jego bazę informacyjną stanowią: pogłos pomieszczenia, różnice barwy oraz natężenia dźwięku (i kilka jeszcze, pomniejszych, wskazówek). W tym miejscu chciałbym podzielić się z czytelnikiem paroma – jak mierniam – dość istotnymi refleksjami.

Zacznijmy od fenomenu przestrzeni jako takiej: interesujące jest to, że słowo „przestrzeń” – termin do niedawna jeszcze zarezerwowany dla filozofii, fizyki oraz psychologii¹ – staje się nieodłącznym komponentem

¹ „Przestrzeń, jedna z podstawowych kategorii filozoficznych zarówno w teorii bytu (ontologii), jak i w teorii poznania, obecna również w fizyce i psychologii. Pojawia się po raz pierwszy w atomistycznej teorii materii Demokryta, gdzie jest rozumiana jako próżnia, w której znajdują się i poruszają atomy. Jest niezbędna do wytłumaczenia zjawiska ruchu. Atomy Demokryt nazywa bytem, a próżnię niebytem – materią nieciągłą. Platon pojmuje przestrzeń jako czynnik pośredniczący między światem idei a światem przedmiotów, Arystoteles wiąże przestrzeń z materią i ruchem, który może mieć charakter ilo-

współczesnej myśli i nomenklatury muzykologicznej, a także – co jest niezmiernie zastanawiające – staje się obecnie istotnym elementem szeroko rozumianej świadomości społecznej w dziedzinie atrybutów (aspektów) muzyki. Wystarczy już choćby sięgnąć do pracy: *Człowiek – twórca kultury* (Zbigniew Majchrowski i in., Warszawa 2003), by stwierdzić, że przestrzeń urasta tam do roli pełnoprawnego elementu dzieła muzycznego². Tym samym dawny – można by rzec – tradycyjny podział sztuk³ na sztuki: konstytuujące swe wypowiedzi, swe artystyczne akty, bądź to w przestrzeni (obraz, rzeźba), bądź to w czasie (symfonia, pieśń), bądź też jednocześnie w obu nośnikach „cudownie natchnionej” twórczości (widowisko teatralne, film), zdaje się anachroniczny i zupełnie „wirtualny” (istnieje wyłącznie na kartach tradycyjnie pojętej muzykologii⁴). I słusznie zauważa Maria Gołaszewska (*Zarys estetyki* Warszawa 1984 s. 233–234), że: „sztuki czasowe (...) potrzebują również i przestrzeni do tego, by mogły być odebrane przez perceptora (fale głosowe rozchodzą się w medium), a sztuki potrzebujące przestrzeni wymagają percepcji przebiegającej w czasie”. Muzyka, która rozbrzmiewa bądź to z zewnętrznych głośników (kolumny, monitory akustyczne), bądź to „na żywo”, i jest generowana za sprawą instrumentarium akustycznego lub też elektroakustycznego, potrzebuje fizycznej przestrzeni zarówno dla muzyków (czy też generatorów fali akustycznej), jak i dla słuchaczy. Tak „wytwarzana” muzyka jest bez wątpienia sztuką przestrzenną: fala akustyczna dociera-

ściowy, jakościowy i przestrzenny” (*Multimedialna Encyklopedia Powszechna* Onet.pl S.A. 2002 hasło: „przestrzeń”).

² „Jeśli muzyka jest wykonywana na żywo, dochodzi jeszcze jeden element: przestrzeń akustyczna miejsca, w którym rozbrzmiewa (w przypadku słuchania przez słuchawki np. walkmana można mówić o przestrzennym złudzeniu stworzonym przez twórców nagrania – reżyserów dźwięku)” (Z. Majchrowski i in. *Człowiek – twórca kultury* STENTOR, Warszawa 2003 s. 93).

³ „(...) dzieła sztuki są komunikowane odbiorcom na ogół albo w przestrzeni (obraz, rzeźba), albo w czasie (symfonia, pieśń). Wyjątkiem jest teatr i wszelkie inne widowiska, jak np. balet, cyrk, woltyżerka czy parada karnawałowa: są to sztuki czasoprzestrzenne, komunikowane jednocześnie i w przestrzeni, i w czasie” (R. Chymkowski *Wiedza o kulturze* WSiP, Warszawa 2003 s. 125).

⁴ „Inny powszechnie stosowany podział [obok podziału na sztuki przemawiające do wzroku, do słuchu i do wielu zmysłów] – to podział na sztuki przestrzenne i sztuki czasowe (do pierwszych zaliczana jest plastyka, do drugich muzyka i literatura). (...) Przestrzenność i czasowość można rozmaicie rozumieć: na przykład, niektóre dzieła sztuki rozwijają się w procesie; konieczny jest czas do tego, by mogły one samodzielnie istnieć (dzieło muzyczne, taniec, widowisko sceniczne), są zatem czasowe. Te natomiast dzieła sztuki, które potrzebują do swego istnienia przestrzeni, są przestrzenne (obraz, rzeźba) (M. Gołaszewska *Zarys estetyki* PWN, Warszawa 1984 s. 233).

jąca do odbiorcy niesie szereg informacji na temat przestrzeni, w której aktualnie „rozbrzmiewa” (ostatnia uwaga nie dotyczy oczywiście odsłuchu słuchawkowego)... Ale to nie wszystko! Wskazany przez autorkę *Zarysu estetyki* argument, nie jest jedynym „żywicielem” anachronicznego charakteru klasyfikacji sztuk. Jak pisze dalej Gołaszewska (tamże, s. 234): dzieło

sztuki przedstawia to, co rozgrywa się w czasie albo co znajduje się w przestrzeni, a więc przedstawia bądź procesy i działania, bądź rzeczy. (...) Jest sprawą oczywistą, że na przykład w obrazie przedstawiającym zawarta jest przestrzeń, lecz przestrzeń ta jest inna niż przestrzeń świata (stąd Ingarden nazywa ją *quasi*-przestrzenią).

I podobnie rzecz się przedstawia w „naszej” sztuce audytywnej: „słuchowo dostępny rozwój tworów dźwiękowych, np. pasaży [odbywa się] w swojej przestrzeni muzycznej” (Maria Gołaszewska, tamże, s. 229–230). Tak rozumiana przestrzeń stanowi – według teoretyka rosyjskiego Eugeniusza Nazajkińskiego – pewien zespół elementów dzieła muzycznego (takich, jak: melodyka, rytmika, harmonia, czy dynamika) przywołujących skojarzenia ze światem rzeczywistym poprzez swój imitatorski charakter. Ten egzogeniczny, imitatorski charakter jest efektem analogii pomiędzy planem dźwiękowym⁵ a zhierarchizowanym układem różnorodnych struktur muzycznych (przy czym chodzi tu zarówno o struktury proste – np. meliczne, jak i o struktury złożone, stanowiące syntezę melosfery, sonosfery i tym podobnych czynników). Generalnie więc, w ramach tradycyjnej teorii muzyki, przestrzeń jawi się jako zbiór dyskryminowanych pod względem wysokości i głośności dźwięków i – zgodnie z tym paradygmatem – posiada znaczenie bardziej symboliczne niż psychoakustyczne. Jednakże (i tu wyrazy krytyki) muzyczne „dzieło sztuki przedstawia” – mówiąc słowami Gołaszewskiej – określone środowisko akustyczne nie tylko za sprawą symbolu, ale i za sprawą „wyzwalaczy” zjawisk psychoakustycznych: wraz ze zmianą pojedynczego atrybutu przestrzeni⁶ (przykładowo,

⁵ „W celu określenia związanej z perspektywą dźwiękową plastyczności obrazu dźwiękowego wprowadzono pojęcie planu dźwiękowego, który jest przybliżoną miarą odczuwania przez słuchacza odległości od źródła dźwięku” (A. Chodkowski (red.) *Encyklopedia muzyki* PWN, Warszawa 1995 hasło: „perspektywa dźwiękowa” s. 684).

⁶ „Oddzielne operowanie dźwiękiem bezpośrednim i dźwiękiem pogłosu pozwala na odpowiednie dobieranie stosunków natężeń tych dźwięków, umożliwiając przez to zmiany perspektywy dźwiękowej; stwarza także możliwość swobodnej zmiany charakteru i czasu pogłosu. (...) Najczęściej stosowane urządzenia pogłosowe: (...) cyfrowe urządzenia pogłosowe («pogłos cyfrowy»), układ, w którym do opóźnienia sygnałów imitują-

wraz ze zmianą długości i barwy pogłosu któregoś z nagranych uprzednio instrumentów), zmienia się jednocześnie przestrzenny charakter całości brzmienia (krótko mówiąc: zmiana środowiska akustycznego słuchacza pociąga jakby za sobą cząstkową zmianę fizycznego oblicza przestrzeni i naszego w niej usytuowania). Tym samym – jak podaje „wirtualna” uczestniczka naszego dyskursu – Maria Gołaszewska:

nie da się (...) przeprowadzić [i to z co najmniej dwóch powodów] ostrej granicy między gatunkami sztuk, ponieważ sztuki czasowe mogą dawać sugestię przestrzeni, jeśli jej nawet wprost nie przedstawiają (M. Gołaszewska tamże, s. 234).

Przejdźmy już jednak do kwestii zasadniczej, tj. do kwestii „przestrzeni wirtualnej”⁷ w muzyce. Jak autor rozumie ową przestrzeń (czy też meta-przestrzeń)? – Oto stosowna egzegeza: wyobraźmy sobie, iż właśnie dokonujemy nagrania partii fletu; ponieważ flet rozbrzmiewa – dajmy na to – w kaplicy o dużej przestrzeni, towarzyszy mu odpowiednio duży pogłos oddający (imitujący) charakter wnętrza, w którym aktualnie odbywa się nagranie (pamiętamy, że w naszym przypadku jest to kaplica). Następnie przenosimy się do innego, powiedzmy, mniejszego pomieszczenia (np. do sali studyjnej) i rejestrujemy: partię skrzypiec wraz z wtórującym jej pogłosem. W wyniku naszej pracy otrzymujemy dwie ścieżki instrumentalne, dwie zamknięte całości (ścieżka fletu oraz ścieżka skrzypiec), które imitują – każda z osobna – określone, heterogeniczne środowisko akustyczne nagrania (zawierają te ścieżki pewne niezbywalne informacje na temat miejsca, w którym zostały zrealizowane). Wyobraźmy sobie teraz, że oto następuje nałożenie-zmiksowanie obydwu ścieżek dźwiękowych, obydwu strumieni percepcyjnych, że oto partia fletu zostaje wygenerowana jednocześnie z partią skrzypiec. W efekcie nałożenia ścieżek dźwiękowych następuje swoista redundancja informacji przestrzennych, zawartych w obu nagraniach: słuchacz jest niejako zmuszony do obecności (przynajmniej w sensie psychoakustycznym) w dwóch miejscach jednocześnie, gdyż jednocześnie odbiera dwa różne pogłosy (tj. pogłos

cych kolejne odbicia od ścian zastosowano technikę cyfrową; w urządzeniu tym poza pogłosem o regulowanym czasie i barwie można uzyskać echo, efekt chórowy i efekt fazowy”. (A. Chodkowski (red.) *Encyklopedia muzyki* wyd. cyt. hasło: „pogłos sztuczny” s. 699-700).

⁷ „Wirtualny (łac. *virtualis* – skuteczny) – taki, który teoretycznie może istnieć, możliwy; zbliżony do rzeczywistego, urealniony” (*Multimedialna Encyklopedia Powszechna* oprac. cyt. hasło: „wirtualny”).

kaplicy i pogłos sali studyjnej)... Zrazu cisną się na usta pytania: pierwsze – jak to jest możliwe, by w realiach naszej czasoprzestrzeni istniała choćby namiastka możliwości obcowania w dwóch różnych miejscach w tym samym czasie? I bardziej generalna kwestia: czy substancja muzyczno-akustyczna znalazła sposób na pokonanie bariery czasu i przestrzeni; czy znalazła sposób na „mnożenie wymiarów”? Już same te pytania uzasadniają dobór terminu „przestrzeń wirtualna”, tzn. uzasadniają trafność tego doboru: wirtualne jest to, co jest urealnione, co teoretycznie może istnieć; „rzeczywistość wirtualna” stanowi alians techniki polegającej na wywołaniu iluzji rzeczywistości. Jednakże w świecie muzyki (przynajmniej w jego części) nie chodzi tyle o wywołanie iluzji rzeczywistości (urealnienie), ile o wykreowanie ponadrzeczywistej przestrzeni⁸ (teoretyczna możliwość zaistnienia); tu imitacja zmienia się w kreację i oddala od założeń mimetyzmu sztuk.

A oto i uniwersum naszej dedukcji i analizy faktów: dokonując eksploracji pewnej części muzycznego świata natrafiamy na demiurgiczną wprost kreację, natrafiamy na siłę sprawczą... Sformułowanie: „pewna część muzycznego świata” sygnalizuje możliwość kategoryzowania fenomenu przestrzeni w muzyce według określonego klucza. W naszym wypadku tym kluczem – kluczem, od którego zależy wirtualne, bądź też rzeczywiste oblicze brzmienia – jest technika nagraniowa (a więc i poszczególne etapy utrwalania i formułowania dźwięku na torze fonicznym⁹).

Z uwagi na „Niemożność wiernego przekazywania obrazu dźwiękowego poprzez tor foniczny, jaki powstaje np. na sali koncertowej” (Andrzej Chodkowski, wyd. cyt., hasło: „reżyseria dźwięku”, s. 752) otrzymujemy przestrzeń o większym (w przypadku technologii studyjnej oraz odsłuchu głośnikowego), mniejszym (w przypadku odsłuchu słuchawkowego) i najmniejszym (w przypadku „żywej muzyki”) stopniu degradacji informacji przestrzennych (tj. informacji dotyczącej środowiska akustycznego źródła dźwięku – z jednej, a informacji na temat otoczenia percetora – z drugiej strony). Ze względu na genezę zjawisk przestrzennych można wreszcie wyróżnić: 1) „ontyczną” przestrzeń naturalną (powstałą za

⁸ „(...) reżyseria dźwięku ma często na celu (...) stworzenie wymagowanej przestrzeni dźwiękowej, innej niż istniejąca w studiu nagraniowym” (A. Chodkowski, wyd. cyt. hasło: reżyseria dźwięku” s. 752).

⁹ „Tor foniczny, tor elektroakustyczny, zespół urządzeń elektroakustycznych służących do przekazywania sygnałów fonicznych (dźwiękowych). W skład toru fonicznego wchodzi: mikrofony, wzmacniacze, tłumiki, głośniki, modyfikatory dźwięku, stoły mikserskie, urządzenia do zapisywania dźwięku” (A. Chodkowski, tamże, hasło: „tor foniczny” s. 905).

sprawą „żywej muzyki”), 2) „niesamodzielną” przestrzeń sztuczną (uzyskaną metodami elektroakustycznymi) oraz 3) hybrydę powyższych rodzajów¹⁰. Postępując dalej tym tropem można wskazać ponadto dwa typy przestrzeni sztucznej: 1) przestrzeń imitującą pole akustyczne „żywej muzyki” oraz 2) przestrzeń wirtualnej kreacji (kreacji czegoś, co nie istnieje).

I już na zakończenie... Przedstawione w artykule spojrzenie na tytułowy fenomen; „wirtualnych światów” w muzyce, stanowi w pewnym sensie kontynuację kosmologicznych poszukiwań Boecjusza (*musica mundana*) i pitagorejczyków (harmonia sfer): Wirtualne muzyczne światy umykają podstawowym kategoriom kosmologicznym – zjawisku czasu i fenomenowi przestrzeni.

Maciej Żołnowski – email: maciej.zolnowski@wp.pl

¹⁰ Por.: M. Żołnowski „Psychoakustyka: przestrzeń wirtualna w muzyce” *Estrada i Studio* 2003 nr 86.