

O SŁUCHANIU PRZESTRZENI

Daniel Brożek

Kiedy mówimy o „dobrej akustyce” sali koncertowej, przeważnie mamy na myśli sytuację znaną z muzyki klasycznej – scena dla orkiestry albo zespołu kameralnego i słuchacze siedzący przed sceną (układ znany jako *shoebox*, pudełko na buty) lub ewentualnie dookoła niej (układ *vineyard*, winnica). Choć mamy słuchać, to większość z nas bacznie śledzi wydarzenia na estradzie. Szukamy zależności przyczynowo-skutkowej pomiędzy ruchami wykonawców i docierającymi do naszych uszu dźwiękami. Najlepsze miejsca mają oferować świetną widoczność, niekoniecznie słyszalność. Typowe projekty sal koncertowych zapewniają publiczności kontakt wzrokowy z wykonawcami. Stąd też obecnie obserwujemy wyraźną tendencję do projektowania sal winnicowych; za wzór takiej sali uchodzi Filharmonia Berlińska. Akustycznie jest to sytuacja nie do końca oczywista: 80% tego, co słyszymy, to dźwięk odbity od elementów architektonicznych i słuchaczy. Wysiłki projektantów polegają na wzmacnianiu dźwięku płynącego ze sceny oraz niwelowaniu zmieniających go odbić (nazywanych pogłosem sali), a przede wszystkim na ograniczaniu słyszalności odgłosów samej publiczności. Oczywiście rozmawianie czy przemieszczanie się w trakcie koncertu, które zakłóca pozostałym słuchaczom jego percepcję, jest uznawane za nietaktowne.

Historia eksperymentu to opowieść o próbach łamania zasad i konwenansów. Przestrzeni koncertowych oraz wzorów zachowania, które w nich obowiązują, oczywiście nie udało się uchronić przed wizjonerskimi działaniami pionierów Nowej Muzyki. John Cage w swojej najśłynniejszej kompozycji *4'33"* (1952) zostawia słuchaczy nie tylko z wolną od nut partyturą i nieruchomym pianistą, lecz przede wszystkim z pejzażem dźwiękowym sali koncertowej. Kiedy porównamy wiele nagrań tego utworu, zaskoczy nas ich podobieństwo – początkowa cisza, później pojedyncze chrząknięcia i szepty zdezorientowanych słuchaczy, odgłosy szurania krzesłami lub podnoszących się gdzieś tam siedzeń, pierwsze kroki wychodzących, rozczerowanych melomanów i ich śmiechy, kiedy w końcu zrozumieją koncept kompozytora. Publiczność jest coraz głośniejsza, więc słyszymy coraz mniej odgłosów dobiegających spoza sali; utwór kończy się oczywiście brawami. Gest Cage'a zapoczątkował tradycję wplatania dźwięków otoczenia do dzieł muzycznych oraz stawiania wyzwań słuchaczom przyzwyczajonym do klasycznych form muzycznych (co z powodzeniem kontynuuje od 1992 r. grupa kompozytorska Wandelweiser). Wszelkie niedoskonałości i niedociągnięcia akustyki przestrzeni koncertowej okazywały się źródłem wrażeń słuchowych, stawały się częścią kompozycji.

4'33" Cage'a zapowiadało również mający się pojawić prawie dekadę później ruch Fluxus (w Polsce należeli do niego np. twórcy skupieni wokół oficyny Alma Art: Andrzej Biezan, Andrzej Mitan i Krzysztof Knittel). Działania performatywne oparte na niemuzycznych zdarzeniach dźwiękowych (w tym legendarnym niszczeniu fortepianów przez inicjatora ruchu George'a Maciunasa) postawiły kluczowe pytania o zasadność reguł klasycznej kultury muzycznej i zainicjowały wiele zjawisk obecnie nazywanych sztuką dźwięku (*sound art*). Z ruchu Fluxus narodziły się koncepcje Maxa Neuhausa, którego twórczość dźwiękowa została zainspirowana obserwacją roli przestrzeni w procesie powstawania dźwięku. O ile klasycznie pojmowana muzyka jest sztuką uprawianą w domenie czasu (pięciolinia porządkuje dźwięki w czasie), o tyle dla Neuhausa dźwięk jest funkcją przestrzeni, w której się rozchodzi. W tym przypadku „dobra akustyka” także

zmienia swoje znaczenie – przestrzeń z dużym pogłosem, z wielokierunkowym odbiciem dźwięku może okazać się złożonym i ciekawym instrumentem w rękach artysty, choć koncert muzyki klasycznej zorganizowany w takim miejscu raczej nie przypadnie do gustu melomanom.

O graniu przestrzeni

Historia muzyki odtwarzanej za pomocą systemów nagłośnieniowych jest również mocno związana z klasyczną sytuacją koncertową. Początki radiofonii i fonografii to pojedynczy kanał dźwięku. Efekt przestrzeni i głębi kojarzącej się z salą koncertową uzyskiwano dzięki wykorzystaniu komór i płyt pogłosowych. Pojawienie się stereofonii pozwoliło na ulepszenie sposobów realizacji dźwięku przestrzennego, a dalszy rozwój techniki podążał w kierunku jak najlepszego przybliżenia warunków koncertowych, by słuchacz czuł się tak, jakby siedział na wprost sceny. Powszechnie się uważa, że stereofonia poszerzyła scenę, jednak zatraciła jej głębię znaną z produkcji monofonicznych.

Francuska tradycja eksperymentu muzycznego, która wywodzi się z zainicjowanej w 1948 r. przez Pierre'a Schaeffera szkoły muzyki konkretnej, opierała się na koncepcji oderwania dźwięku od jego źródła. Ten prosty gest – ściśle związany z technologią zapisu i odtwarzania dźwięku – wykreował zupełnie nową sytuację odsłuchową, całkowicie odmienną od klasycznego koncertu. Pierwsze próby tworzenia przestrzeni dla systemów nagłośnieniowych i w duchu muzyki konkretnej były podejmowane niestety poza obiegiem muzycznym – przy okazji wystaw światowych oraz dzięki wspólnym staraniom firm komercyjnych i rządów krajowych. W 1958 r. na Expo w Brukseli firma Philips pokazała zaprojektowany przez Le Corbusiera (a właściwie Iannisa Xenakisa, ale to historia na osobne opracowanie) pawilon o kształcie paraboloid hiperbolicznych. Został on przeznaczony dla audiowizualnej kompozycji Edgara Varèse'a *Poème électronique* na 350 głośników. Pawilon, instalacja oraz sama kompozycja były pierwszą i najbardziej znaną próbą uzyskania efektu ruchu dźwięku w przestrzeni. Niestety, miejsce to było dostępne dla zwiedzających tylko przez ograniczony czas (40 lat później grupa studentów pod okiem Vincenza Lombarda próbowała odtworzyć w formie VR doświadczenie przebywania w instalacji Varèse'a).

Wywodzący się z Schaefferowskiego studia Groupe de Recherches Musicales (GRM) François Bayle w 1974 r. stworzył system orkiestry składającej się z 50–100 głośników – *Acousmonium*. Charakteryzował się on wieloma pasmami przenoszenia dźwięku i kierunkowością. Można go było zamontować w dowolnej przestrzeni, często różnicując jego położenie w trzech wymiarach. Taki system służył spacylizacji (dystrybucji w przestrzeni) dowolnych nagrań, najczęściej stereofonicznych. Operator konsoli kontrolującej moc i zakres sygnału przesyłanego do każdego głośnika stawał się nie tylko interpretatorem utworu nagranych na taśmie, lecz także instrumentalistą takiej orkiestry głośników. *Acousmonium* pozwalało też na sporą dowolność w rozstawianiu głośników – często znajdowały się one na scenie, ułożone na wzór klasycznej orkiestry. Co ważne, starano się je umieszczać również dookoła słuchaczy i pomiędzy nimi, dzięki czemu osiągnano rozbudowane efekty przestrzeni i ruchu dźwięku.

Ta metoda pozwalała na uzyskanie bardzo realistycznych efektów ruchu i przestrzeni dźwięku. Dzięki nawiązaniu do tradycji muzyki konkretnej, szeroko wykorzystującej nagrania terenowe, zyskała miano „kina dla ucha”. Określenie to zostało zainspirowane francuską serią wydawniczą oficyny Metamkine, która na

przełomie XX i XXI w. wydała szereg nagrań muzyki konkretnej i akuzmatycznej, włącznie z powstałą w 1930 r. pionierską kompozycją na dźwięki konkretne *Weekend* Waltera Ruttmanna. W tym kontekście znaczące jest, że współczesne sale kinowe z głośnikami w systemie Dolby Surround i Dolby Atmos bazują na tej samej co *Acousmonium* koncepcji, choć w ustandaryzowanej i uproszczonej wersji. Wrocławscy słuchacze muzyki współczesnej mają okazję zetknąć się z akuzmatycznymi formami w ramach prezentacji *Akusma Forum* podczas festiwalu Musica Electronica Nova oraz podczas koncertów z cyklu „Canti Spazializzati”.

O komponowaniu przestrzeni

Popularniejsze było założenie mówiące o aspektach przestrzennych jako części kompozycji oraz o ściśle zapisanych w partyturze ruchach dźwięków i ich rozmieszczeniu w przestrzeni. To podejście wywodzi się z kolońskiego Studio für elektronische Musik WDR (uruchomionego w 1951 r.), z którego do początku lat 60. korzystał Karlheinz Stockhausen. Stworzył w nim swoje pierwsze kompozycje wykorzystujące rozwiązania przestrzenne: *Gesang der Jünglinge* na dźwięki konkretne i projekcję przestrzenną (1955–1956) czy *Kontakte* z obrotami czterech głośników (1958–1960). W tym samym miejscu w 1968 r. powstał *Vox humana* Eugeniusza Rudnika, jeden z pierwszych polskich utworów kwadrofonicznych. Z kolei czterokanałowa *Samotność dźwięków* (1975) Tomasza Sikorskiego, stworzona w Columbia-Princeton Electronic Music Center, to pierwsza polska kompozycja kreująca przestrzeń i ruch za pomocą syntezy dźwięku. Wracając do Stockhausena: w całej późniejszej twórczości, w większości swoich realizacji scenicznych, operował on ruchem dźwięku – jak w *Gruppen* na trzy orkiestry rozmieszczone wokół publiczności (1955–1957) czy w monumentalnych cyklach *Licht* (1977–2003) i *Klange* (2003–2007) dla grup wykonawców w przestrzeni i ruchu oraz na wielokanałową elektronikę. W 1970 r. na Expo w Osace zaproponował sferyczne audytorium z pięćdziesięcioma głośnikami rozmieszczonymi równomiernie w czaszy i na podłodze pawilonu. Dla tej przestrzeni stworzył dwie kompozycje – *Expo* i *Pole* – na trzech wykonawców i ruch dźwięku wokół publiczności. Stockhausen stworzył kanon pracy z ruchem dźwięku. Próbuje go przestrzegać wielu młodych kompozytorów, takich jak Piotr Tabakiernik, który gościł już na festiwalu Musica Polonica Nova, czy PRASQUAL, rozmieszczający w swoich projektach muzyków orkiestr na balkonach Sali Koncertowej NOSPR w Katowicach czy Opery Wrocławskiej.

O kreowaniu przestrzeni

Niektórzy kompozytorzy próbowali wreszcie zerwać z ostatnim dogmatem klasycznego koncertu – nieruchomym słuchaczem. Cage pisał o indywidualnym doświadczeniu słuchania oraz o procesie powstawania kompozycji pomiędzy kompozytorem, wykonawcą i słuchaczem. U Neuhausa przestrzeń dźwięku jest nieskończenie złożona i różnorodna, szkoda ją ograniczać do jednego punktu na widowni i jednej perspektywy słuchania. W 1968 r. architektka Teresa Kelm, rzeźbiarz Henryk Morel i kompozytor Zygmunt Krauze w Galerii Współczesnej w Warszawie (w ramach wydarzeń towarzyszących Warszawskiej Jesieni) zaprezentowali instalację dźwiękową *Kompozycja przestrzenno-muzyczna*. Każdą z sześciu specjalnie zaprojektowanych kabin wyposażyli w źródło dźwięku i światła. Specjalnie wytłumione ściany pozwalały na to, aby odbiorca zanurzył się w brzmieniu jednej ścieżki, a na granicy kabin doświadczył mieszania się dźwięków. Utwór muzyczny był przeznaczony dla konkretnej przestrzeni i powstawał jedynie w uszach słuchacza, który kontrolował kierunek zwiedzania instalacji i czas w niej spędzony. W latach 1966–1970 podobny projekt – pod nazwą *Dream House* – realizował w Nowym Jorku La Monte Young. Co ciekawe,

instalacja ta jest nadal dostępna dla słuchaczy w tym samym miejscu. W warstwie dźwiękowej kompozycja opiera się na interferencji tonów prostych odbijających się od ścian pomieszczeń i zmieniających w zależności od położenia słuchacza. Do podobnej formuły sięgało wielu twórców, np. Éliane Radigue, Maryanne Amacher, Luigi Nono czy Ryoji Ikeda, czego efektem były często bardzo spektakularne formy wizualno-dźwiękowe.

Związki dźwięku z przestrzenią odnajdziemy nie tylko w sferze muzyki. Archeoakustycy połączyli starożytne miejsca kultu z naturalną, wyjątkową akustyką formacji skalnych i ukształtowaniem terenu wzmacniającym dźwięki. Ekologia dźwiękowa, korzystając z praktyki pejzażu dźwiękowego, promuje rozwiązania architektoniczne i urbanistyczne pozwalające ograniczyć hałas oraz chroniące unikatowe dziedzictwo dźwiękowe. Dlatego warto pochylić się nad pomysłami kompozytorów, artystów dźwiękowych i architektów, którzy wychodzą poza mury instytucji muzycznych i stawiają pytania o nasze przyzwyczajenia i nawyki słuchowe.

Lektury:

Monika Żyła, *Spacerem po filharmonii berlińskiej*, <http://glissando.pl/relacje/spacerem-po-filharmonii-berlinskiej> [dostęp: 15.02.2020 r.].

Dźwięki architektury, pod red. Agnieszki Kłopotowskiej, Białystok 2015.

Brian Kane, *Sound Unseen: Acousmatic Sound in Theory and Practice*, Oxford 2014.

Brandon LaBelle, *Site Specific Sound*, Errant Bodies Press 2004.

Studio Eksperyment. Leksykon, pod red. Magdy Roszkowskiej, Bogny Świątkowskiej, Warszawa 2012.

Living Stereo: Histories and Cultures of Multichannel Sound, ed. by Paul Théberge, Kyle Devine, Tom Everett, New York–London 2015.

Vincenzo Lombardo, Andrea Valle, John Fitch, Kees Tazelaar, Stefan Weinzierl, Wojciech Borczyk, *A Virtual-Reality Reconstruction of Poème Électronique Based on Philological Research*, „Computer Music Journal”, 2009, vol. 33, no. 2, pp. 24–47.

Michel Chion, *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, przeł. Konstanty Szydłowski, Warszawa–Kraków 2012.