

Anna Nacher

Remiks i *mashup* – o niełatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor

Jednym z najważniejszych słów kluczy opisujących cały zespół praktyk w obrębie kultury cyfrowej jest remiks. Pojęcie to odnosi się do bardzo zróżnicowanych sfer kultury: uwzględnia, rzecz jasna, praktyki estetyczne i dyskursywne, ale ma także znaczenie dla prawa czy ekonomii. W popularnej książce Lawrence'a Lessiga remiks został przedstawiony jako termin o charakterze paradygmatycznym, wręcz określający zręby nowej kultury opartej na przetwarzaniu, którą autor poczytnej i chętnie wykorzystywanej publikacji nazywa „kulturą do zapisu i odczytu (*Read/Write*)¹. Intrygujący w przypadku tego pojęcia jest nie tylko fakt, że obejmuje ono bardzo różne pod względem tworzywa praktyki artystyczne (wizualne, audialne i multimedialne). Ciekawe jest również to, że opisuje obszar zarówno działań artystycznych, jak i cały wachlarz aktywności w kulturze popularnej. Początków remiksu można byłoby doszukiwać się w operacjach na taśmie, dokonywanych przez Steve'a Reicha w utworze z 1966 roku *Come Out*, którego genezy można z kolei dopatrywać się we współpracy Reicha z San Francisco Tape Music Center. Centrum to zostało założone w 1962 roku przez Mortona Subotnicka i Ramona Sendera oraz ich współpracowników, wśród których byli m.in. Pauline Oliveiros czy Terry Riley. Oprócz tego równie ważne dla kształtowania się remiksu były opularne jamajskie soundsystemy i kultura *dubu*, przeniesione z Karaibów na obszar kultury brytyjskiej w latach sześćdziesiątych XX wieku², a później działania didżejów i producentów, coraz częściej łączących z sobą utwory taneczne lub proponujących ich znacznie dłuższe wersje w dyskotekach lat siedemdziesiątych (najbardziej wyrazistym przykładem może być słynna siedemnastominutowa wersja przeboju Donny Summer z 1975 roku *Love to Love You Baby* i inne utwory produkowane przez Giorgia Morodera). Dla kultury klubowej i rodzącej się sceny techno końca lat osiemdziesiątych, z kulminacją w kolejnej dekadzie, będzie to miało charakter wręcz definiujący³.

Wydaje się jednak, że stan współczesnej cyberkultury każe sięgnąć raczej po termin zbliżony znaczeniowo, ale wnoszący w opis kultury opartej na rekombinowaniu, reasamblażu i rekonfiguracji pewne przesunięcia semantyczne; mowa o *mashupie*. Pojęcie ma rodwód programistyczny, co także nie pozostaje bez znaczenia. W takim rozumieniu oznacza „połączenie danych lub funkcjonalności dwóch lub więcej różnych źródeł zewnętrznych dla

¹ L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, WAiP, Warszawa 2009, s. 37.

² Por. D. Hebdige, *Cut 'n' Mix. Culture, Identity and Carribean Music*, Routledge, London–New York 1987; D. Toop, *Ocean of Sound. Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*, Serpent's Tail, London 1995.

³ S. Reynolds, *Generation Ecstasy. Into the World of Techno and Rave Culture*, Routledge, New York 1999.

stworzenia nowej usługi”⁴. Choć termin może wydawać się nowy, to jednak opisywane przezeń działania są świetnie znane każdemu użytkownikowi sieci. Dokonujemy *mashupu* za każdym razem, kiedy zamieszczamy własne zdjęcia w serwisie Picasa, jednocześnie lokalizując je w Google Maps, kiedy zagnieżdżamy [*embed*] na własnej stronie internetowej fragment filmowy z serwisu YouTube albo kiedy linkujemy ten klip na swoim facebookowym profilu. Stefan Sonvilla-Weiss dostrzega w *mashupie* ważną metaforę o charakterze kulturowym (trochę podobnie jak Lessig w przypadku remiksu), pisząc: „jeśli uznamy *mashup* za metaforę równoległych i współistniejących sposobów myślenia i działania – w miejsce zasad opartych na wyłączości, przyczynowości i redukcjonizmie – metaforę logiki opartej raczej na »zarówno« niż »albo–albo«, to możemy uzyskać znacznie głębsze zrozumienie specyfiki wielości i różnorodności w kulturach typu *mashup*”⁵. Najważniejsze jest bowiem, że o ile remiks oznacza często rekonfigurację materiału zacierającą jego autonomiczność, pierwotne cechy i pochodzenie, o tyle *mashup* odsyła wprost do źródła, z którego próbki zostały zaczerpnięte, prezentując fragmenty mediosfery w niezmiennym kształcie.

Zmiana dotyczy nie tylko strategii czy ekonomii cytowanego przemieszczenia, ale – jak będę się starała pokazać – także wzmocnienia refleksywności procesu mediatyzacji. Obie procedury – zarówno remiks, jak i *mashup* – w dużym stopniu opierają się na logice „wytnij/kopiuje/wklej”. Rozumienie procesu mediatyzacji będzie zatem coraz odleglejsze od „zaledwie” zapośredniczenia, reprezentacji, odbicia, ale w sposób jak najdalszy od postmodernistycznej ekonomii Baudrillardowskiego symulakrum; jego istotą będzie świadome dokonywanie operacji na uprzednio zarejestrowanym/zaprogramowanym materiale – przy czym *mashup* będzie często zasadał się na ingerencji w kod „ukryty” niejako „pod” interfejsem. Próbując prześledzić napięcia między dwiema ważnymi metaforami opisującymi stan cyberkultury, sięgnę po przykłady ze sfery pomijanej przez teorię mediów: z obszaru pracy z dźwiękiem. Zestawienie remiksu i *mashupu* nie oznacza zupełnego przeciwstawienia; różnice między nimi będą miały raczej charakter stopnia natężenia i będą odnosić się do kulturowej „widzialności” pewnych praktyk, ich funkcjonowania bądź „na powierzchni” tekstu kulturowego lub aktywności jego wytwarzania, bądź w głębi i podskórnie. Dostarczenie tym rozważaniom tła w postaci *sound artu* ma co najmniej podwójne uzasadnienie. Najbardziej oczywistym jest fakt, że remiks w swoich początkach był terminem, jak już powiedziano, zaczerpniętym z technik obróbki dźwięku, jego mediatyzacji (taśma) i produkcji studyjnej (*dub*), a w szczytowej fazie popularności kojarzonym głównie z kulturą didżejską i sceną elektroniki. Mniej narzucający się, a równie ważny w niniejszych rozważaniach będzie argument o odmienności trajektorii refleksji nad mediami w sytuacji mocniejszego związania jej z technologiami mediatyzacji dźwięku. Owa odmienność ma związek z próbą wyjścia poza kulturę wzrokocentryczną – w dużym stopniu symptomy tego wykroczenia można dostrzec w cyberkulturze opartej na kodzie, który ma znaczenie zasadnicze dla jej aktywności i artefaktów, choć nie ma on charakteru prymarnie wizualnego. Innymi słowy

⁴ S. Sonvilla-Weiss, *Introduction: Mashups, Remix Practices and the Recombination of Existing Digital Content*, w: *idem* (red.), *Mashup Cultures*, Springer Vienna Architecture, Wien–New York 2010, s. 8.

⁵ *Ibidem*.

– choć interfejs jest podstawową kategorią cyberkultury, to o jego zachowaniu/funkcjach decyduje warstwa kodu istniejąca poza domeną patrzenia (kod nie jest zasadniczo przeznaczony do tego, żeby go oglądać).

O zachowanie wewnętrznej różnorodności terminu

Remiks jest pojęciem o dużej wewnętrznej różnorodności – opisuje cały zespół niejednorodnych praktyk manipulacji zarejestrowanym materiałem dźwiękowym, a czasem nawet ingerencji w proces rejestracji. Warto sięgnąć do korzeni tego pojęcia – zarówno samego terminu, jak i rozmaitych interwencji, które przywodzi na myśl. Tym bardziej że bardzo często ta heterogeniczność zostaje zredukowana w popularnych opisach zaledwie do strategii cytatu i zestawienia, które można opisać także jako kolaż czy asamblaż – mniej lub bardziej arbitralne złożenie z istniejących wcześniej gotowych elementów. Jeśli takie rozumienie remiksu wysuwa się na plan pierwszy (czy wręcz staje się rysem jedynym i definiującym), to znika pewna istotna jego cecha, która każe myśleć o relacjach między remiksem a *mashupem* nie tyle w kategoriach przeciwstawienia, ile właśnie przesunięcia, różnicy stopnia, subtelnej – acz zasadniczej – zmiany akcentu. Tą często umykającą cechą remiksu jest jego związek z mediatyzacją dźwięku i procesem produkcji studyjnej, co z kolei należałoby łączyć ze stosunkowo świeżym zainteresowaniem teorii mediów domeną zapośredniczeń audialności.

Trzeba tutaj przypomnieć, że tradycyjna teoria mediów w stosunkowo niewielkim stopniu uwzględniała „medialność” rejestracji dźwięku. Geneza klasycznego nurtu refleksji najczęściej ma związek z myśleniem o mediach jako o „przekaznikach” i najczęściej bywa rozpoczynana od telewizji czasów Marshalla McLuhana, który użył sformułowania „nowe media” z początkiem lat pięćdziesiątych XX wieku, odnosząc ten termin przede wszystkim do takich cech ówczesnych mediów elektrycznych, jak „elektroniczne gromadzenie informacji” oraz „globalna wioska”⁶. Świat dźwiękowy na tym etapie teorii mediów istniał głównie w kontekście języka i przejścia między kulturą oralną a kulturą pisma/druku (choć nie wyłącznie – pokazują to intuicje McLuhana uchwycone we fragmencie poświęconym fonografowi w *Zrozumieć media*⁷, ujmujące jednak technologię rejestracji w mocno technodeterministyczny sposób). Mimo wszystko ważnym i inspirującym teoretycznym punktem wyjścia wypracowanym na tym wczesnym etapie będzie koncepcja przestrzeni akustycznej,

⁶ Benjamin Peters datuje pierwsze zastosowanie pojęcia „nowe media” przez McLuhana, sięgając do artykułu z 1953 roku, *The Later Innis* z „Queen’s Quarterly” 60 (3), choć termin pojawia się już w liście do Harolda Innisa z 1951 roku (*List do Harolda Adama Immisa*, w: M. McLuhan, *Wybór tekstów*, Zysk i S-ka, Poznań 2001), B. Peters, *And Lead Us Not into Thinking the New Is New: A Bibliographic Case for New Media Story*, „New Media & Society” 2009, vol. 11 (1–2).

⁷ M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.

twórczo rozwijana przez McLuhana i jego zespół w ramach projektu realizowanego w trakcie spotkań zespołu *Explorations*⁸.

Dźwiękowe technologie medialne, takie jak fonograf czy taśma, stały się zatem obiektem zainteresowania teoretyków stosunkowo niedawno i mają związek z jednej strony z korpusem postmodernistycznej teorii filmu, zwracającej uwagę na szczególną rolę dźwięku⁹, z drugiej – z praktykami i przekształceniami związanymi z domeną cyfrowości i cyberkulturą, a także z proliferacją formatów zapisu (od tych historycznych, czyli ebonitowych płyt i wałków woskowych, przez taśmę, winyl, kasetę magnetofonową, po CD i odtwarzacze MP3, nie licząc mniej popularnych formatów, takich jak taśma DAT czy minidysk). W każdym razie teoria mediów koncentrowała się bardziej na kulturze wizualnej (bo do niej należy, jak to celnie pokazała szkoła toroncka, także pismo i druk), zostawiając nieco w tle domenę audialności. Oczywiście nie da się takiego cięcia przeprowadzić z chirurgiczną precyzją, a nawet sama próba wprowadzenia tak zdecydowanego podziału może być funkcją kultury wzrokocentrycznej. Tak czy inaczej – daje się zauważyć renesans refleksji zwróconej w stronę technologii dźwiękowych, co może mieć związek nie tylko z uwydatnieniem „medialności” nagrań, jaka ma związek z remiksowaniem i operacjami cyfrowymi, ale także ze stosunkowo nową, bardzo zróżnicowaną dziedziną aktywności artystycznej, jaką jest *sound art*. Zmieni się nie tylko sposób uprawiania refleksji – w tym obszarze poszukującej specyfiki świata dźwiękowego, często opisywanego w opozycji do procesów percepcji wzrokowej (jak to ujmuje np. jeden z wczesnych artystów-teoretyków sztuki dźwięku, David Dunn¹⁰), ale dostrzegającej także znaczenie rejestracji jako węzła wielowymiarowej siatki relacji łączącej środowisko, technologię i obserwatora. Warto zatem przyjrzeć się dziedzinie *sound artu*, zwłaszcza w perspektywie archeologii mediów, bo jest to jeden z obszarów, w którym kryje się wyjaśnienie umykającej nieco wewnętrznej różnorodności praktyk remiksu. Najistotniejsza w tym kontekście będzie tradycja poszukiwania nowych form języka muzycznego w obszarze wykorzystania technicznych środków rejestracji i obróbki dźwięku (w tym sztuka radia) oraz postawa istotniejszego uwzględnienia „zewnątrza” – dźwięków otoczenia i całych pejzaży dźwiękowych; łączenie ich i zderzanie z sobą w rodzaj zestawów ujawniających własne narracje.

⁸ Pisałam o tym w innym miejscu, por. A. Nacher, *Wielokrotność związków z miejscem – dyskurs przestrzeni w świecie nowych mediów*, w: *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska, Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2010.

⁹ Por. J. Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press Books, Durham 2003.

¹⁰ D. Dunn, *Why Do Whales and Children Sing? A Guide to Listening in Nature*, CD, EarthEar 1999. Niektóre wątki dotyczące specyfiki percepcji słuchowej podejmował także D. Ihde, *Listening and Voice. Phenomenology of Sound*, Ohio University Press, Athens 1976. Istotne miejsce w teorii doświadczenia słuchowego ma także refleksja z kręgu ekologii akustycznej (*acoustic ecology*), obecna często na łamach „Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology”. Poświęciłam tym zagadnieniom więcej uwagi w innych artykułach, por. A. Nacher, *Sto tysięcy miliardów dźwięków – podróż poza wzrokocentryzm (pejzaż dźwiękowy, soundwalk, audio safari)*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3; *eadem*, *Komponować świat, słuchając – dźwięk jako komunikacja*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2010, nr 1 (7).

Krystalizowanie się szeregu praktyk artystycznych zorientowanych z jednej strony na krytykę wzrokocentrycznego paradygmatu organizującego działalność instytucji świata sztuki, z drugiej – na prezentację dźwięku jako medium sztuki samego w sobie, Alan Licht łączy z Sound Art Foundation Williama Hellermanna, powstała w roku 1982, a znacznie później z istotnymi wystawami prezentującymi najważniejsze dokonania w tej dziedzinie: *Sonic Process: A New Geography of Sounds* (Barcelona 2002, Museu d'Art Contemporani) oraz *Bitstreams* (Nowy Jork 2001, Whitney Museum of American Art)¹¹. Jednoznaczna geneza *sound artu* nie jest oczywiście łatwa do nakreślenia, zważywszy na dziedzictwo awangardy, które ma dla praktyk remiksowania znaczenie zasadnicze. Trzeba tu wymienić eksperymenty bruitystyczne Luigiego Russola, krótkotrwały epizod *Grammophonmusik* z lat trzydziestych XX wieku¹², ideę „radia absolutnego” Kurta Weilla z 1925 roku (a później projekty Maxa Neuhausa i sztukę radia), eksperymentalne studio Pierre’a Schaeffera lat pięćdziesiątych, powstałe w Kolonii w 1952 roku studio Elektronische Musik, w którym Stockhausen realizował swoje fascynacje muzyką elektroniczną¹³, czy wreszcie środowisko sztuki konceptualnej, z różnymi wcieleniami Flux Orchestra na czele i wyrosłym z tych działań jednym z pierwszych ośrodków *sound artu* w Europie, Het Apollo Huis, założonym w początkach lat osiemdziesiątych w Eindhoven przez Paula Panhuysena i jego żonę Helenę¹⁴.

Remiks między archeologią mediów, rejestracją a rekonfiguracją

W popularnych genealogiach zwiększonego zainteresowania dźwiękiem *per se* stosunkowo rzadko uwzględnia się odmienną ścieżkę, związaną z awangardą rosyjską, zwłaszcza próbami wypracowania nowego języka muzycznego za pomocą budowy instrumentów elektronicznych, zupełnie zrywających z klasyczną harmonią muzyki europejskiej i oferujących nowe środki wyrazu. Najbardziej znany na Zachodzie jest przypadek tereminovoxu Lwa Siergiejewicza Termena (bardziej znanego jako Leon Teremin), zdecydowanie mniej znane są natomiast inne jego wynalazki, jak zbliżony do instalacji dźwiękowej terpsiton, uruchamiany za pomocą ruchów całego ciała, czy rytmikon – pierwszy automat perkusyjny, który Teremin zbudował w 1930 roku na zamówienie Henry’ego Cowella. Niemal zupełnie nieznane pozostają eksperymenty Arsienija Awraamowa (np. jego słynna *Symfonia Syren*, po raz pierwszy odegrana w 1922 roku w Baku, z wykorzystaniem sygnałów przeciwmgielnych całej floty kaspijskiej, dwóch baterii artylerii i syren wszystkich fabryk miasta) czy Jewgienija Szolpo i jego laboratorium, twórcy wariofonu – maszyny w zasadzie programo-

¹¹ A. Licht, *Sound Art. Beyond Music, Beyond Categories*, Rizzdi, New York 2007.

¹² M. Katz, *Capturing Sound. How Technology Has Changed Music*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles 2004.

¹³ M. Cichy (red.), *Nowa muzyka niemiecka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2010.

¹⁴ *Sound Art @ Het Apollo Huis*, CD, Wergo/ZKM Karlsruhe, Mainz 2011.

walnej, emitującej sztucznie wygenerowane dźwięki zgodnie z pewnymi sekwencjami¹⁵. Jest zresztą znamienne, że wkrótce po rewolucji październikowej Awraamow zaproponował stojącemu na czele Ludowego Komisariatu Oświaty Anatolijowi Łunaczarskiemu projekt spalenia wszystkich fortepianów w Rosji, co miało stanowić radykalny gest zerwania z burżuazyjnym językiem muzycznym opartym na dwunastostopniowej skali.

Jeszcze bardziej znamienne jest, że początków *sound* bądź *audio artu* można dopatrywać się w działaniach i wypowiedziach Denisa Kaufmana, oczywiście znanego bardziej jako Dżiga Wiertow. Wiertow dokonał pierwszych nagrań terenowych za pomocą przenośnego wyposażenia nagrywającego dźwięk na taśmie filmowej, które zbudował specjalnie dla niego wynalazca Shorin – za pierwszy przykład *musique concrète* (określenia, które w 1948 roku zaproponował Pierre Schaeffer) można byłoby zatem uznać jego słynny *Entuzjazm* z 1930 roku, w którym Wiertow wykorzystał nagrane przez siebie miejskie pejzaże dźwiękowe. Realizując *Symfonię Donbasu*, Wiertow udał się w 1928 roku ze sprzętem nagrywającym do kopalni i wraz z bratem, Michaiłem Kaufmanem, zrealizował jedną z pierwszych terenowych sesji nagraniowych. Oczywiście wpisywało się to w rozwijaną w tamtym czasie w Rosji wysoce świadomą medialności filmu myśl teoretyczną. Rok później – wraz z kompozytorem Nikołajem Timofiejewem – stworzył ścieżkę dźwiękową, która łączyła „dźwięki otoczenia, ich transformacje, zniekształcenia i odmiany”¹⁶. Jest w pewnym sensie symptomatyczne, że początkowo młody Kaufman, w okresie studiów w konserwatorium muzycznym w Białymstoku w latach 1912–1915, był bardziej zainteresowany światem dźwięków i – jak sam notował –

dotyczyło to także moich eksperymentów z nagraniami gramofonowymi, **gdzie z różnych fragmentów nagrań na płytach powstawała nowa kompozycja**. Nie byłem jednak zadowolony, eksperymentując z dostępnymi gotowymi już nagraniami. Słyszałem znacznie więcej różnorodności w naturze, nie tylko śpiew czy znane melodie ze zwykłego repertuaru płyt gramofonowych¹⁷ (podkr. moje – A.N.).

Można uznać te słowa zarówno za zapowiedź praktyk remiksowania, jak i za manifest sztuki dźwięku, tak jak ujmowano ją w drugiej połowie XX wieku, kiedy mianem *sound artu* określano często właściwie każdy rodzaj muzyki eksperymentalnej. Potrzeba precyzyjniejszego zdefiniowania tego terminu w oderwaniu od paradygmatu wzrokocentrycznego jest – zdaniem Alana Lichta – powodem, dla którego warto wprowadzić *sound art* jako pojęcie, które ujmuje dźwięk jako substancję i medium samo w sobie¹⁸.

¹⁵ Na podstawie materiałów z wystawy zatytułowanej „Generation Z/Z Generacio” zorganizowanej w Galerii Centralis (Open Society Archive) w Budapeszcie, 10 czerwca–20 lipca 2011 roku, przy współudziale Center for Electroacoustic Music i Centrum Teremina przy moskiewskim konserwatorium.

¹⁶ A. Smirnov, L. Pchelkina, *Generation Z/Z Generáció*, katalog wystawy, Galeria Centralis, Budapeszt, czerwiec–lipiec 2011, s. 8.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ Licht zalicza tutaj: „stworzone środowisko dźwiękowe, które jest definiowane raczej przez przestrzeń (prze-strzeń dźwiękową) niż czas i może być wystawiane w taki sposób, jak byłoby dzieło kultury wizualnej; artefakt wizualny, który ma także zdolność generowania dźwięku, jak na przykład rzeźba dźwiękowa; dźwięk, którego autorem jest artysta wizualny, dla którego jest to rozwinięcie jego własnej estetyki, wyrażanej generalnie w innych mediach”. A. Licht, *Sound Art...*, *op. cit.*, s. 17.

A zatem można prześledzić na tych przykładach to, co znaczące dla okoliczności narodzin *sound artu* jako dziedziny posiadającej własną teorię, nie tylko praktykę – takim istotnym wątkiem jest bowiem napięcie związane ze zmieniającymi się relacjami między rejestrem wizualnym i audialnym (sygnalizowane zresztą w pewnym zakresie także przez synestetyczne estetyki awangardowe), w którym zaczyna pojawiać się dyscyplina refleksji nad dźwiękiem, możliwościami jego całkowicie technicznej produkcji i emancypacją technologii jego rejestracji. Remiks – jeśli poszukać jego genezy na przykład w praktyce rejestracji i/lub zestawiania z sobą dźwięków otoczenia i rejestracji terenowych – byłby w takiej perspektywie nie tylko postacią rekonfiguracji, cytatu czy kolażu (bo w takim rozumieniu zbyt obciąża to pojęcie dominacja praktyk kultury wizualnej), ale przede wszystkim praktyką rosnącej świadomości co do medialności dźwięku rejestrowanego, wytwarzanego i reprodukowanego. Taka swoista podwójna świadomość daje się wyczytać w tekście Lászla Moholy-Nagya poświęconemu gramofonowi. Z jednej strony rejestracja zostaje zaliczona do praktyk odtwórczych („Do tej pory zadaniem gramofonu było odtwarzanie istniejących już zjawisk akustycznych. Drgania tonów przeznaczone do odtworzenia wryte są na woskowym dysku za pomocą igły, a następnie przełożone na dźwięk za pośrednictwem mikrofonu, właściwie: membrany, poruszającego się stożka”¹⁹), na etapie których nie ma miejsca na ingerencję twórczą (mit, który zostanie obalony wraz z praktykami *sound artu* z obszaru *field recordings*), z drugiej – etap technologicznej obróbki materiałowej kryje w sobie nieskończone pole możliwości rewolucyjnych zmian o charakterze paradygmatycznym („Rozszerzenie zakresu działania tego aparatu dla celów twórczych można by osiągnąć w następujący sposób: dźwięki byłyby ryte na wosku przez człowieka, bez żadnych zewnętrznych środków mechanicznych; w rezultacie powstałyby rowki nieodnoszące się ani do nowych instrumentów, ani do orkiestry – byłyby to fundamentalna innowacja [tworzenie nowych, a tym samym nieznanych dotąd dźwięków i relacji tonalnych] zarówno w kompozycji, jak i w praktyce wykonawczej”²⁰). Przy okazji doskonale widać, jak zręby modernistycznej estetyki, zobowiązanej idei awangardy i innowacji polegającej na tworzeniu autonomicznie nowych obiektów niejako „wiążą” rodzące się praktyki remiksowania – choć pojawiają się one jako rozproszony zestaw działań w wielu obszarach muzyki pierwszych dekad XX wieku, to jednak nie mogą być dostrzeżone jako autonomiczne czy łączące się w określony korpus. Równie ważne jest zresztą to, że Moholy-Nagy postuluje w gruncie rzeczy synestetyczny projekt stworzenia „alfabetu rowkowego” – praktyki w obszarze dźwięku są zatem wciąż w pewnym sensie podporządkowane rejestrowi wizualnemu, co zresztą może być dostrzeżone w wielu działaniach intermedialnych tego okresu, z filmem optycznym na czele. A jednak – przestrzenią innowacji staje się moment nacinania rowków w ebonicie (wosku, winylu), szczególna faza produkcji nagrania, w której produkcja i reprodukcja przestają być tak oczywistymi biegunami znaczeniowymi.

¹⁹ L. Moholy-Nagy, *Twórczość – odtwórczość: potencjalność gramofonu*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, red. Ch. Cox, D. Warner, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 413.

²⁰ *Ibidem*.

Miks jako „od zawsze już” remiks

W jaki sposób remiksowanie oznacza zwiększenie świadomości co do tego, że reprodukcja dźwięku jest także technologią i procesem, którego charakter jest odległy od mimetycznego odwzorowania? Niektóre argumenty w dosyć oczywisty sposób są pochodną soundartowych instalacji inspirowanych sztuką *site-specific* oraz teorią nagrań terenowych, w których istotny staje się rodzaj mikrofonów, ich rozmieszczenie, cały system wzmocnienia dźwięku, pozycja odbiorcy²¹. Inne argumenty mają związek ze specyfiką pracy w studiu od momentu pojawienia się możliwości rejestracji wielośladowej – takim specyficznym „studio” nagraniem byłyby zresztą już najwcześniejsze przypadki rejestracji terenowych związanych z badaniami etnograficznymi, w których dobór odpowiedniego wyposażenia zdecydowanie rzutuje na wynik rejestracji, choć badanie etnograficzne „przemilcza” ten etap, podobnie jak w przypadku dokumentacji fotograficznej. Warto jednak przypomnieć, że istnieje takie rozumienie remiksu, które odnosi to pojęcie do pewnego etapu produkcji nagrań w studio. Będzie zatem terminem, który opisuje tyleż moment rekonfiguracji, co re-produkcji, a nawet rejestracji – trzeba także dodać, że każdy miks w tym ujęciu będzie od razu już remiksem.

Wydawałoby się, że wszystkie trzy elementy cyklu powstawania nagrania w dobie kultury mechanicznej diametralnie się od siebie różnią, a jednak łączy je znacznie więcej, niż na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać. Remiks może bowiem być odmienną wersją zarejestrowanego utworu, a różnica będzie się sprowadzała do innej konfiguracji ścieżek, wycofania jednych, położenia nacisku na inne, dodania elementów do tych już istniejących itp. W tym rozumieniu praktyka remiksu sytuuje się na przekroju przez media analogowe i media cyfrowe. Choć te drugie mogą ją znacznie ułatwiać, to jednak praktyka definiująca muzykę popularną Karaibów, z której wywodzi się reggae, *rocksteady* czy *dub*, zaistniała na długo przed pojawieniem się cyfrowych technologii realizacji dźwięku i ma związek z analogowymi efektami pogłosowymi – w dużym stopniu zawdzięczając im swoje szczególne brzmienie *dubowe* wersje przebojów znanych producentów, takich jak Lee „Scratch” Perry i King Tubby. Kultura reggae (a w znacznej mierze kultura popularna w ogóle) opiera się na wytwarzaniu kolejnych odmiennych wersji – forma *coveru* bywa zresztą dość mocno odległa od pierwowzoru.

Te rozmaite wersje Dick Hebdige nazywa „różnymi rodzajami cytatu”²² i twierdzi, że są one „samym sercem nie tylko reggae, ale całej muzyki afroamerykańskiej i karaibskiej: jazzu, bluesa, rapu, R’n’B, calypso, salsy, muzyki afrokubańskiej etc.”²³. Warto podkreślić,

²¹ Jedną z najbardziej znanych instalacji typu *site-specific* jest *Dream House* La Monte Younga i Marian Zazeeli, mieszcząca się w budynku, w którym znajduje się ich nowojorski loft przy Church St. Intrygującym przykładem projektu drugiego typu może być projekt Davida Dunna, *The Sound of Light in Trees: The Acoustic Ecology of Pinyon Pines* realizowany wraz z fizykiem z University of California w Davis Jamesem Crutchfieldem, w którym wykorzystano bioakustykę w postaci dźwięków fali rozchodzącej się we wnętrzu drzewa, zarejestrowanej za pomocą specjalnie do tego celu skonstruowanych mikrofonów.

²² D. Hebdige, *Cut’n’Mix...*, *op. cit.*, s. xv; por. także D. Toop, *Ocean of Sound...*, *op. cit.*

²³ *Ibidem*, s. xiii.

że – jak to nazywa Hebdige – „versioning” ma istotny związek z kolejnymi formatami medialnymi: pojawienie się dwunastocalowych płyt umożliwiło pojawienie się dłuższych wersji klubowych (zwanych *club mix*). Najczęściej można spotkać w tej kulturze trzy odmiany tego samego utworu, tzw. *original cut* (wersja wyprodukowana w studio), wersja *dub* (w której sednem staje się zabawa rytmem, a często uzupełnianie własnymi ścieżkami, w tym nagraniami otoczenia i narracją prezentera w sytuacji soundsystemowego performance’u) oraz wersja klubowa (ów *club mix*, będący kolejną odsłoną przeboju, zremiksowaną na potrzeby tańczącej publiczności). Zauważmy, że to już na tym etapie problematyczne staje się zagadnienie kopii i oryginału, nie zaś dopiero z wprowadzeniem cyfrowych możliwości software’owych. Jak pisze David Toop:

Kiedy dubujesz, powielasz – tworzysz jedną z wielu nowych wersji. Oryginalny miks nie istnieje, ponieważ muzyka zmagazynowana na wielościęzkowej taśmie, dyskietce lub twardym dysku jest tylko zbiorem bitów. Kompozycja została już zdekomponowana przez technologię²⁴.

Trzeba jednak podkreślić po raz kolejny – *dub* jest praktyką wypracowaną przez techniki analogowe, nie jest charakterystyczny wyłącznie dla kultury bitów. Druga istotna obserwacja: producent staje się postacią nawet ważniejszą dla końcowego efektu niż wykonawca (podobnie jest zresztą w hip-hopie, gdzie producent gra często kluczową rolę w sukcesie wykonawcy, a wielu wykonawców z czasem przechodzi na pozycję producenckie – pokazują to przykłady tak zróżnicowane, jak MC Hammera, Missy Elliott czy Dr. Dre). Nic więc dziwnego, że – zdaniem Davida Toopa – *dub* był „zapowiedzią kultury remiksu”²⁵.

Co jednak istotniejsze, już sama czynność „reprezentacji”, czyli rejestrowania dźwięku – szczególnie w warunkach studyjnych – nabiera cech remiksu. Mark Katz śledzi złożone relacje między technologiami rejestracji, obróbki i reprodukcji dźwięku, a zgromadzone przez niego przykłady są wyraźnym argumentem przeciwko złudzeniom reprezentacjonizmu. Technika skrzypcowego wibrato, tak charakterystyczna dla nagrań muzyki klasycznej i ekspresji instrumentów smyczkowych, zaczęła być mocniej stosowana w latach dwudziestych XX wieku i zdaniem Katza miało to wyraźny związek z ówczesną techniką nagraniową – mikrofonami, które w niedostatecznym stopniu uwzględniały subtelne brzmienie skrzypiec w większych grupach instrumentów. Podobnie z nowojorskimi zespołami klezmerskimi, z których zniknęły w początkach XX wieku cymbały – instrument, którego rejestracja w warunkach studia nagrań z początku XX wieku nie była wystarczająco efektywna²⁶. Tak więc studio nagrań – nawet w warunkach terenowych, z minimalnym wyposażeniem, sprowadzającym się do urządzenia rejestrującego, kabli i mikrofonów – może być postrzegane jako dość złożony układ ludzko-techniczny, w warunkach którego dokonuje się cały szereg selekcji, rekonfiguracji i przemieszczeń. Zapis wynoszony ostatecznie ze studia na nośniku (lub w postaci pliku) jest ich wypadkową, a nie odzwierciedleniem czy mimetyczną reprezentacją.

²⁴ D. Toop, *O dubie*, w: *Kultura dźwięku...*, *op. cit.*, s. 440.

²⁵ *Ibidem*, s. 442

²⁶ M. Katz, *Capturing...*, *op. cit.*

Można zatem powiedzieć, że od początku nagranie było skomplikowaną „sztuką studia”, nie zaś reprezentacją sytuacji odgrywania utworu „na żywo”. Szczególnie znaczący jest tutaj epizod z realizacją znanego przeboju grupy The Beatles *Strawberry Fields Forever*. Jak wiadomo, grupa zrealizowała w studio około 30 wersji przeboju, ale z żadnego z nich John Lennon nie był zadowolony. Według Katza, Lennonowi podobała się część wersji siódmej oraz dwudziestej szóstej. Zadanie połączenia tych części spoczęło na producencie, George’u Martinie – nie było ono łatwe, bo obie części zostały nagrane w innej tonacji i w innym tempie (ostateczna wersja została zrealizowana – w przybliżeniu – w tonacji B-dur). Udało się tego dokonać dzięki przyspieszeniu jednej części i spowolnieniu drugiej, co wyrównało także różnice harmoniczne. Takie przykłady nie ograniczają się jedynie do przebojów muzyki popularnej – podobną historię ma nagranie jednej z fug Bacha w wykonaniu Glenna Goulda ze zbioru *Das Wohltemperierte Klavier*²⁷. Takie praktyki pracy studyjnej uległy zdecydowanemu wzmocnieniu wraz z pojawieniem się technik cyfrowych, które umożliwiają praktycznie nieograniczone „lepienie” poszczególnych ścieżek z bardzo różnorodnych źródeł i materiałów wyjściowych.

Od remiksu do *mashupu*

O ile w wielu aspektach *mashup* oznacza swoiste wzmocnienie tendencji obecnych w praktykach remiksowania (ekonomia kolażu i logika asamblażu, refleksywna mediatyzacja, czyli oparcie się na procedurach typu wycinaj/kopiuj/wklej), o tyle jest coś, co wyraźnie dzieli remiks od *mashupu* i co każe zastanowić się nad zmieniającymi się paradygmatami cyberkultury. Tym czymś jest mianowicie rola i miejsce czynników ze świata ludzkiego i pozaludzkiego. Choć brzmi to paradoksalnie, remiks w wielu przypadkach rewaloryzował strategie autorskie o proveniencji modernistycznej, i to nie bez związku z romantyczną figurą autora – wyrazem tego może być zarówno swoisty kult didżeja w kulturze klubowej, jak i stosunek do remiksowanego materiału. Za szczególnie znaczącą można uznać wypowiedź Paula D. Millera, znanego jako DJ Spooky:

Kultura didżejska – młodzieżowa kultura miejska – sprowadza się do potencjału rekombinowania. Jej najważniejszą cechą jest eugenika wyobraźni. Każde źródło próbek zostaje poddane odpowiedniej fragmentacji, a zatem **pozbawione poprzedniego znaczenia** – to swego rodzaju przyszłość bez przeszłości. Próbkę mają znaczenie tylko wtedy, gdy uobecnia się je na nowo w asamblażu, jakim jest miks. (...) Poza tym powtarzalna natura tej muzyki pozwala na rozwijanie w czasie rekursywnych aranżacji przestrzennych, które przypominają świat architektury, gdzie integralność struktury wymaga modularnego korzystania z budulca, by stworzyć ramy budynku²⁸ (podkr. moje – A.N.).

A zatem materiał wyjściowy ulega ponownemu włączeniu w odmienną całość, której integralność ma však swoją cenę: utratę specyfiki materiału wyjściowego. Daje się tutaj wychwycić ton pewnego podskórnego lekceważenia dla wcześniejszych znaczeń, sample

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ P.D. Miller, *Algorytmy: wymazywanie i sztuka pamięci*, w: *Kultura dźwięku...*, op. cit., s. 433.

stają się nadającym się do niemal dowolnego kształtowania „budulcem”, a więc bierną materią, której „dotyk dłoni miksującego didżeja”²⁹ nadaje kształt, żeby przywołać określenia odsyłające do podstaw myślenia kultury Zachodu. W tym układzie to czynnik ludzki zyskuje miejsce centralne i dominujące, a „śmierci autora” towarzyszy jego jednoczesna reinkarnacja – już nie w postaci tego, który tworzy od podstaw, ale tego, który uśmierca i wymazuje poprzednie znaczenia po to, żeby powołać do życia nowe.

Nieco inaczej jest w przypadku *mashupu*. Choć współcześnie termin ten w popularnym zastosowaniu wypiera pojęcie remiksu, to warto jednak pamiętać o jego genezie, związanej z procedurami organizacji i współdzielenia zarówno zawartości, jak i protokołów w wysoce zsięciowanej cyberkulturze kończącej się pierwszej dekadzie XXI wieku. Tę najistotniejszą różnicę można byłoby sprowadzić do roli czynnika ludzkiego – trzeba przy tym pamiętać, że raczej ma Sonvilla Weiss, pisząc o tym, że remiks i *mashup* są praktykami, które „można traktować jako współewoluujące membrany zawartości generowanej przez użytkowników i media”³⁰. O ile remiks oznacza podtrzymanie modernistycznej etyki i estetyki autora-podmiotu (przy wielu zastrzeżeniach co do możliwych rekonfiguracji), o tyle *mashup* stanowi dosyć radykalne przemieszczenie. Nie tyle nawet za sprawą mitologizowanej nieco aktywności użytkowników i tworzonej przez nich zawartości, ale dlatego że czynniki świata pozaludzkiego odgrywają tutaj znacznie istotniejszą rolę współautorską – *mashup* nie jest już wynikiem wyłącznie autorskiego gestu pojedynczej osoby, ale jest efektem „gromadzenia, ulepszania, rekonfiguracji i łączenia informacji” za sprawą „algorytmów, metadanych, formatów i protokołów”³¹ – nie trzeba tutaj specjalnie przypominać, jak trudne staje się dla pojedynczego użytkownika złożenie w jedną całość tak zdefragmentowanego środowiska informacyjnego. W miejsce pojedynczego didżeja mamy złożone środowisko technologiczno-programistyczno-ludzkie, w którym trudno byłoby wyróżnić element jednoznacznie uprzywilejowany.

Za przykład niech posłuży realizowany od 2006 roku projekt Udo Nolla, *radio aporee* :::*maps project* <http://aporee.org/maps>, będący alternatywną formą mapowania – serwis Google Maps służy jako interfejs dla tysięcy próbek dźwiękowych realizowanych w konkretnych lokalizacjach. Powstaje w ten sposób olbrzymia baza danych, codziennie aktualizowana przez dziesiątki współpracowników, wśród których można znaleźć artystów (jak np. John Grzinich), ale też użytkowników znanych tylko z adresów mailowych. W efekcie powstaje realizacja prezentująca zarówno audialną złożoność świata, jak i różnorodność podejść do dźwięku jako medium, a wreszcie, *last but not least*, forma alternatywnego mapowania, uwzględniająca przestrzeń dźwiękową, która w tradycyjnej kartografii nie znajdowała dla siebie miejsca. Codzienny mailing informuje o nowych samplach oraz jednocześnie o objętości bazy danych: 20 września 2011 roku projekt obejmował 11 910 próbek o łącznej długości 21 dni, 2 godzin, 36 minut i 4 sekund, zarejestrowanych w ponad 10 tysiącach miejsc. O sposobie ich odsłuchania (czyli w gruncie rzeczy o nawigacji w serwisie) decydu-

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ S. Sonvilla-Weiss, *Mashup...*, *op. cit.*, s. 8.

³¹ *Ibidem*, s. 9.

je słuchacz – istnieje możliwość odtwarzania kilku ścieżek naraz, układania ich w dowolne listy i w dowolnej kolejności. Wszystko to jest zorganizowane za pomocą niewidocznej sieci połączeń software'owych, protokołów określających zasady współpracy między aplikacjami sieciowymi i parametry próbek dźwiękowych dostarczanych w formacie MP3 oraz wcześniejszej translacji/mediatyzacji dźwięku otoczenia zachodzącej za pomocą sprzętu rejestrującego. Rola didżeja ulega rozproszeniu na wielu uczestników (może być nim każdy odsłuchujący nagranie użytkownik), w tym także na całe środowisko software'owo-sieciowe stanowiące scenę działania.

Sądzę, że gdyby porównać podobną nieco w charakterze radiową instalację Maxa Neuhausa z 1966 roku i tę z następnych lat, *Public Supply*, to różnica (a jednocześnie koegzystencja) między obiema metaforami, o jakiej wspominałam, staje się wyraźnie widoczna. Pierwsza wersja *Public Supply* pojawiła się na antenie nowojorskiego radia, WBAI, gdzie Neuhaus miksował na żywo (stosując stworzone przez siebie rozwiązania technologiczne) materiał przychodzący od słuchaczy za pomocą 10 linii telefonicznych (trzeba tutaj przypomnieć, że były to czasy, kiedy rozmowy telefoniczne ze słuchaczami standardowo były nagrywane, zanim zaprezentowano je na antenie). Kolejne odsłony projektu były realizowane w latach następnych: w 1968 roku w Toronto, w 1973 w Chicago oraz w 1974 roku, kiedy audycja objęła całą sieć 200 stacji NPR (amerykańskiego radia publicznego) z 5 miastami, w których słuchacze mogli dzwonić do programu: Nowym Jorkiem, Dallas, Minneapolis, Atlantą i Los Angeles. Ta ostatnia wersja, co znamienne, została nazwana *Radio Net*. Po pierwsze, na czym polega w tym przypadku koegzystencja remiksu i *mashupu*? Trzeba tu zaliczyć dosyć oczywisty element, polegający na montażu, zestawianiu, łączeniu, ale także mniej oczywistą, a istotną tendencję – z każdą odsłoną zwiększała się rola technologicznych pośredników (w realizacji z 1968 roku Neuhaus zbudował specjalny mikser wyposażony w fotoogniwa, w tej z 1973 roku z Chicago Neuhaus zastosował rodzaj syntezy – oscylatora zmieniającego wysokość tonów głosów zależnie od ich energii; przedsięwzięcie z NPR okazało się poważnym wyzwaniem logistycznym i technologicznym i wymagało tworzenia nowych rozwiązań technicznych)³². Ta druga tendencja odpowiada formom mediatyzacji opartym na procedurach wytnij/wklej – w przypadku remiksu dotyczącego konkretnych fragmentów zarejestrowanego/nagranego/wyprodukowanego materiału, co wymaga stosowania zwiększonej ilości technologicznych pośredników/narzędzi, a w przypadku *mashupu* rekombinacji podlega fragment kodu, co w efekcie daje dosyć złożoną sieć wzajemnych relacji. W porównaniu z *radio aporee:::maps project* istnieje jednocześnie wyraźna różnica: Max Neuhaus był w tym projekcie figurą centralną, kimś, kto posiadał dominujące znaczenie w zakresie organizacji materiału (choć trzeba tutaj oczywiście uwzględnić czynnik technologiczny – radio jako bezprzewodowa forma komunikacji jest zdecydowanie bardziej podatne na zniekształcenia i rosnącą autonomię czynników środowiskowych aniżeli formy komunikacji kablowej). W przypadku *mashupu* ta centralna figura „mistrza ceremonii” ulega rozproszeniu, z rosnącym znaczeniem całego kłączowego układu, w którym role ludz-

³² M. Neuhaus, *The Broadcast Works: Public Supply*, wersja online: <http://www.kunstradio.at/ZEITGLEICH/CATALOG/ENGLISH/neuhaus2a-e.html> (data dostępu: 10.09.2011).

kich aktorów nie są wyraźnie dominujące. W tym sensie idea dialogu, którą Max Neuhaus wyraził już po realizacji pierwszej odsłony *Public Supply* (mówiąc, że jego zadaniem było „stworzenie dialogu, dialogu bez języka, dialogu dźwiękowego”³³), rozszerza się i podlega remiksowi – dialog współcześnie obejmuje w coraz większym stopniu inteligentne aplikacje sieciowe i komponenty software’owe.

Anna Nacher

Remix vs. mashup – on how two cybercultural metaphors resonate

The article is concerned with the gentle shift within theorizing on cyberculture where the well known and much publicized metaphor of remix has often been employed as a paradigmatic tool to describe the culture of constant reconfiguration as well as (according to Lawrence Lessig’s famous statement) Read/Write culture. Given the popularity of the term throughout the whole decade of 90s and beyond, it is significant that the concept of remix has recently faded out, replaced by the notion of mashup. Reaching out to some practices of the freshly established field of sound art and reflection on the audiality, the article sketches the distance between two terms which, although close in meaning, represent also significant differences when it comes to the strategies of cultural recycling and reconfiguration of already recorded/coded material.

³³ *Ibidem.*