

Szymon Nożyński

ORCID: 0000-0003-3530-1797

Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu

Rejestracja muzyki, sposoby słuchania i transgresja dźwięku w kontekście figury „zombie”

*Typ człowieka schizoidalnego
jest naturalnym produktem ery technologii¹.*

*Świat elektroniczny ewoluje szybciej niż świat fizyczny,
wpływając na ewolucję człowieka².*

■ O rejestracji dźwięku i kulturowych skutkach tejże powiedziano już wiele, analizując wieloaspektowo niemal każdy element procesu. Nie oznacza to, że praca została zakończona. Szeroko rozumiana technologia dźwięku i sprzężone z nią aktywności scalone ze słuchaniem ulegają czynnemu przeobrażeniu. Rozwój związany z dystrybucją dźwięku, konsumpcją, przeszukiwaniem muzyczno-dźwiękowych baz danych charakteryzuje się sporą dynamiką, która sprawia, że przybierają na sile nowe zjawiska i zwyczaje wymagające opisu. Zaproponowana w tekście, popularna współcześnie figura zombie

¹ R. May, *Miłość i wola*, przeł. H. Śpiewak, P. Śpiewak, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1993, s. 10.

² S. Miyoo (M. Ostrowicki), *10 Prawd o świecie elektronicznym*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008, s. 115.

będzie metaforycznym odniesieniem względem wielu procesów sprzężonych z dźwiękiem/muzyką. Nie chodzi jednak o wprowadzanie systematyki czy konstruowanie definicji nowego typu słuchania i strategii twórczych, a jedynie o popkulturowy kontekst przywołujący paralelę między popularnością zombie a formą konsumpcji kultury, w tym przypadku egzemplifikowanej muzyką. Figura zombie jest dosyć uniwersalna i wręcz narzucająca się jako skojarzenie. Może odnosić się zarówno do procesu słuchania, jak i do przekształceń dźwięku, ale także do samych sylwetek słuchacza i artysty³. W jednym tekście niemożliwe jest wyczerpujące odwołanie się do wszystkich ogniw związanych z powyższymi modelami i ich aktywnościami, dlatego podjęto tutaj próbę rekonesansu, wyróżniając niektóre wątki (sposprzeżenia) wymagające wszakże dalszego opracowania i pogłębienia.

Przekraczanie granic

■ Transgresja, pisze Józef Koziński, to przekraczanie granic, łamanie tabu⁴. A dla transgresji tabu jest konieczne – podkreśla w rozmowie Heinrich Deisl⁵. Potwierdza to także Tadeusz Paleczny, pisząc, iż kultura transgresyjna nie zna świętości, naruszając wszelkie tabu⁶. Pojęcie używane jest rozmaicie, także w zależności od przyjętej perspektywy – prawnej,

³ Granice dzielące słuchacza i artystę są przekraczane, deformowane, w wielu przypadkach – znoszone. Chodzi tutaj zarówno o niwelowanie „odległości” dzielącej artystę od słuchacza (co czyni technologia), jak i o powiązanie tych dwóch ról społecznych we wspólną postać prosumenta czy remiksera. Temat był podejmowany wielokrotnie w tekstach badawczych.

⁴ J. Koziński, *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2002.

⁵ H. Deisl, M. Gdula, M. Libera, *Przemysł. Wokół muzyki Throbbing Gristle*, [w:] *Krew na liściach. Muzyka jako teoria społeczna*, red. M. Libera, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2010, s. 27.

⁶ T. Paleczny, *Transgresyjne formy zabawy w świecie ponowoczesnym*, [w:] *Kultura zabawy*, red. T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 25.

filozoficznej, psychologicznej, kulturowej i innych?. W dalszej części tekstu pojawią się przykłady na, często nieintencjonalne lub nieświadome, wkraczanie w obszary związane z sacrum.

Transgresja oznacza również przemianę – można przyporządkować ją procesom związanym ze słuchaniem, figurą słuchacza i samym dźwiękiem. Z jednej strony David Toop uważa, iż poprzez dźwięk same granice fizycznego świata są kwestionowane⁸. Muzyka z kolei – „wobec kryzysu znaczenia i tradycyjnej narracji (...) stała się paradygmatem eksperymentalnego przekraczania granic jako sztuka autoreferencyjna i autorefleksyjna, będąca kulturowym tropem podmiotowości”⁹, co w kontekście XX-wiecznych zmian zauważa Magdalena Wasilewska-Chmura. Z drugiej strony na „śmierć autora” jako podmiotu sprawczego i indywiduum zwraca uwagę Krystian Nowak¹⁰. Muzyka w dwudziestym stuleciu „istnieje niczym gigantyczny patchwork”, jak to ujął Maciej Gołąb¹¹.

Dla problematyki podnoszonej przez niniejszy tekst najistotniejsze zmiany zaczęły się już pod koniec XIX wieku, kiedy to wysiłki wielu konstruktorów doprowadziły do stworzenia urządzeń umożliwiających rejestrację i odtwarzanie dźwięku. Wówczas dźwięk przekroczył najważniejszą granicę, samo nagranie zaś może stanowić „wyjście poza kompozycje na papierze”, jak napisał to w kontekście pracy Johna

⁷ Zob. S. Śląski, *Zachowania transgresyjne – próba psychologicznego pomiaru*, „Przegląd Psychologiczny” 2010, t. 53, nr 4, s. 401–402; S. Jaskuła, L. Korporowicz, *Międzykulturowa kompetencja komunikacyjna jako transgresja*, „Pogranicze. Studia Społeczne” 2013, t. 21, s. 121–138.

⁸ D. Toop, *Sinister Resonance. The Mediumship of the Listener*, Continuum, New York–London 2010, s. 24.

⁹ M. Wasilewska-Chmura, *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki. Muzyka jako model i tworzywo w szwedzkiej poezji późnego modernizmu i neoawangardy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 9.

¹⁰ K. Nowak, *Audialność i nowe media*, [w:] *Słuchanie medium*, red. M. Olejniczak, T. Misiak, Wydawnictwo ANS w Koninie, Konin 2020, s. 66–68.

¹¹ M. Gołąb, *Muzyczna moderna w XX wieku. Między kontynuacją, nowością i zmianą fonosystemu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011, s. 48.

Cage'a – Louise Gray¹². W drugiej połowie XX wieku, co z kolei zauważa Ryszard W. Kluszczyński, techniki cyfrowe i rozwój technologii komunikacyjnych spowodowały ponadto, iż ludzkość funkcjonuje w świecie fundamentalnie przeobrażonym, a „(...) życie rozgrywa się w swoistych międzyprzestrzeniach i międzyczasach, w hybrydycznym świecie pomiędzy”¹³.

Zombie we własnej osobie

■ Figura zombie ewokuje różne skojarzenia, które kultura popularna skrętnie wykorzystuje i modyfikuje. Samo zjawisko związane jest z kultem *Voodoo*, gdzie zombie oznacza ciało pozbawione duszy, będące rodzajem poddanego, niewolnika¹⁴. Za pomocą tego symbolu atakowany bywa konsumpcyjny styl życia, ale także ukazywane są stosunki społeczne panujące w określonych warunkach ustrojowych, np. różnej proweniencji nierówności¹⁵. Nierzadko eksponowany jest motyw zombie poruszającego się w przestrzeni galerii handlowej. W filmie Jima Jarmuscha¹⁶ – powłóczące nogami monstra domagając się dostępu do wi-fi lub kawy. Jak pisze Dawid Dróżdź w recenzji obrazu Jarmuscha: „(...) staliśmy się zakładnikami rzeczy, truposzami za życia, bezdusznym zlepkiem mięsa i kości, którego jedynym celem jest konsumpcja”¹⁷. I właśnie

¹² L. Gray, *John Cage*, przeł. R. Kamionek, [w:] *Muzyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. R. Young, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012, s. 332.

¹³ R.W. Kluszczyński, *Ontologiczne transgresje. Sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2 (23–24), s. 192.

¹⁴ R. Nowakowski, *Nienasycony głód życia. Zombie: obrazy transgresji w kulturze masowej*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/608-nienasycony-glod-zycia-zombie-obrazy-transgresji-w-kulturze-masowej.html> (dostęp: 15.10.2021).

¹⁵ R. Bomba, *Figura zombie jako uosobienie krytyki kultury*, „Kultura i Historia” 2018, nr 33, s. 200–207.

¹⁶ *Truposze nie umierają (The Dead Don't Die)*, reż. J. Jarmusch, 2019.

¹⁷ D. Dróżdź, *Znużenie żywych trupów. Recenzja filmu „Truposze nie umierają” w reżyserii Jima Jarmuscha*, „Kultura Liberalna” 2019, nr 31(551), <https://>

do takich, apatycznych i mechanicznych zachowań chciałbym także odwołać się w tym tekście, by uwypuklić – jak pisze Ksenia Olkusz – swoistą opozycję między „wolicjonalnością a pozbawieniem kontroli nad samym sobą”¹⁸.

Zombie to osobnik-użytkownik, uwikłany w intermedialną pułapkę, poddany przez media infiltracji, indoktrynacji i przemocy¹⁹. Szczególnie interesująca jest quasi-materia wirtualnego świata, gdzie następuje alienacja i erozja kontaktów społecznych²⁰. W takim nie-realnym miejscu (lub świecie lustrzanym²¹), po dokonaniu wirtualnej transgresji²², funkcjonują współczesne zombie, zawieszane między dwoma światami, otoczone technologią, która pozwala im przetrwać. Rzeczonych światów może być więcej, Wolfgang Welsch pisze, iż w warunkach medialnych nasze pojmowanie rzeczywistości otwiera się na ich wielość²³.

Zombie dźwięki i nagrania

■ Od momentu skonstruowania prawidłowo działających urządzeń rejestrujących i odtwarzających nagrana muzyka zdominowała sposoby słuchania. Nacisk położono też na twórczość ontologicznie związaną ze studiem nagraniowym

kulturaliberalna.pl/2019/07/30/dawid-drozd-truposze-nie-umieraja-jim-jarmusch-recenzja/ (dostęp: 15.10.2021).

¹⁸ K. Olkusz, *Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie*, [w:] *Zombie w kulturze*, red. K. Olkusz, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2016, s. 17.

¹⁹ K. Szwałgier, *Pułapka intermedialna*, [w:] *Interfejsy sztuki...*, s. 140–141.

²⁰ Ch. Cutler, *The Road to Plunderphonia*, <https://rwm.macba.cat/en/quaderns-daudio/4-road-plunderphonia-chris-cutler> (dostęp: 15.10.2021).

²¹ Więcej o świecie lustrzanym zob. N. Hatańska, *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Znak, Kraków 2021.

²² T. Szczerska, *Transgresja wirtualna – rozważania*, „Edukacja Humanistyczna” 2014, nr 2(31), s. 45–52.

²³ W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, przeł. J. Gilewicz, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Seidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998, s. 179.

i kreacją technologiczną. Zapośredniczenie medialne spowodowało oddalenie od źródła dźwięku, który tym samym zyskał autonomię i wariant nieśmiertelności. Niemniej dźwięk ten stanowi kopię oryginału, coraz doskonalszą pod względem odwzorowania, ale nadal jest tylko analogowym lub cyfrowym echem rzeczywistego zdarzenia. W skrajnej postaci to dźwiękowe symulakra oddzielone od chwili, danego miejsca czy swojego źródła²⁴.

Figura zombie manifestuje się tutaj wielorako. Zacznijmy od słuchania nie na żywo, „nieżywej” – nagranej muzyki. „Nieżywość” taka została w końcu oswojona i zyskała uznanie w wymiarze aksjologicznym, który wcześniej budził wątpliwości, głównie przez pryzmat przeciwieństw – muzyka na żywo a muzyka nagrana. Interesująca jest też kwestia podejścia do jakości technicznej, szczególnie starych nagrań. Słuchanie takowych przypomina odkurzanie odnalezionych artefaktów, gdzie pod warstwą kurzu (zakłóceń, zużycia nośnika) znajduje się utrwalony fragment rzeczywistości. Innym przykładem może być sam sygnał audio. W pokazanych systemach dźwiękowych przechodzi on przez wiele elementów, stając się często coraz gorszą kopią matrycy. Jest formatowany, występuje latencja, procesy kwantyzacji czy próbkowania sygnału cyfrowego. W systemach analogowych sygnał ulega degradacji poprzez zużywalność materiału – przecieranie taśmy magnetycznej lub ścieranie płyty winylowej. A zatem w obu przypadkach jest to sygnał zombie – zakłócony, zużyty, będący często niewyraźnym, a w przypadku cyfrowości – także niecałkowicie wiernym wspomnieniem oryginału. Warto zaznaczyć, że dosyć powszechną praktyką, np. w muzyce ambient, eksperymentalnej czy elektronicznej, jest dodawanie wszelkiego rodzaju zakłóceń czy szumów, aby nadać „dźwiękową patynę” nagraniu, które dzięki temu zyskuje intrygujące brzmienie. To wręcz „zombizacja” dźwięku, która stanowi

²⁴ Ch. Cox, D. Warner, *Muzyka w dobie (re)produkcji elektronicznej. Wprowadzenie*, przeł. J. Kutyla, [w:] *Kultura dźwięku*, red. Ch. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 149.

nawiązanie do dawnych technologii, zużycia nośników, słabej jakości rejestracji (*lo-fi* lub *no-fi*).

To oczywiście tylko metafory, ponieważ dźwięki nagrane nie muszą być „martwe”, funkcjonują niejako „pomiędzy światami”, dokonując wspomnianego przekroczenia granicy, transgresji. Badacze naturę dźwięku rozumieją różnie: Raymond Murray Schafer opisywał dźwięki jako byty żywe, a ich odbicia jako dźwięki-duchy (co już bardziej pasuje do zombie-przeñośni)²⁵. Jakub Momro, odwołując się z kolei do Pierre’a Schaeffera, pisze m.in.:

(...) dla Schaeffera, a później Luca Ferrariego czy Eugeniusza Rudnika, co z pozoru może wydawać się paradoksalne, nie istnieje coś takiego jak natura dźwięków, albowiem miejsc, w których one się załamują, filtrów, przez które je słuchamy, jest tak wiele, jak wielkie i jak bardzo złożone, chaotyczne i/lub uporządkowane są nasze środowiska dźwiękowe²⁶.

Chris Cutler, pisząc o doświadczeniach muzycznych mieszkańców współczesnych miast, uważa, że w większości obcują oni z „martwą muzyką”, czyli nagrą, odtwarzaną w słuchawkach i głośnikach – nazywa to wręcz *zombie culture*²⁷. A zatem dźwięk, który żyje, zostaje uwięziony w martwej, odtwarzanej muzyce, choć jest to właściwie tylko kopia tego dźwięku. Michał Libera przypomina o technologicznych próbach „wyłowienia” dźwięku, który zaistniał i nie zaniknął – funkcjonuje nadal, przynajmniej w założeniach tej koncepcji, choć jest niesłyszalny. W tym kontekście badacz przywołuje postaci Thomasa Edisona, Guglielma Marconiego czy Friedricha Jürgensona, którzy eksperymentowali, z różnym rezultatem, nad przywołaniem dźwięków z przeszłości lub

²⁵ M. Kapelański, *Śladami wyobraźni kosmologicznej. Metafora i ezoteryka w R. Murraya Schafera pismach o „pejzażu dźwiękowym”*, „Sztuka i Filozofia” 2005, nr 26, s. 201.

²⁶ J. Momro, *Ucho nie ma powieki. Dźwiękowe sceny pierwotne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020, s. 27.

²⁷ Ch. Cutler, *op. cit.*, s. 14.

wyłapaniem tych, których nie słyhać²⁸. Z kolei Marcin Dymiter²⁹ opisuje postać Konstantina Raudivego, który w ramach EVP (*electronic voice phenomena*) starał się wyizolować spośród dokonanych nagrań głosy zmarłych³⁰. Współcześnie bardzo dynamicznie rozwijają się grupy poszukiwaczy takich dźwięków³¹. Kultura popularna chętnie korzysta z podobnych osobliwości, przykładem niech będą sceny z filmu *Szósty zmysł*, w którym Malcolm Crowe (Bruce Willis) odsłuchuje zarejestrowane za pomocą dyktafonu sesje z pacjentami³². Z kolei wytwórnia muzyczna (label) Ghost Box i zgromadzeni wokół niej muzycy szukają materiału dźwiękowego w archiwaliach, również telewizyjnych³³.

Zombie „na żywo”

■ Muzyka zawsze ceniła obecność, która to z kolei była gwarancją, że jednostkowe wydarzenie muzyczne będzie odbywać się na żywo³⁴. Od pewnego momentu już sama obecność nie jest konieczna, ale nawet jeżeli zaistnieje, wcale nie oznacza ona sytuacji – w ścisłym rozumieniu – na żywo. Powszechność nagrywania zmieniła proporcje względem tych dwóch aktywności: koncertu i rejestracji. Nagrane dźwięki w XX wieku stały się powszechne, nie będąc już tylko dopełnieniem koncertu. Ten zaś przedefiniował swoje znaczenie z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze – świat muzyki opartej na elektronic

²⁸ M. Libera, *Doskonale zwyczajna rzeczywistość. Socjologia, geografia albo metafizyka muzyki*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012, s. 161–163.

²⁹ M. Dymiter, *Notatki z terenu*, Części Proste, Gdańsk 2021, s. 179.

³⁰ Więcej na temat podobnych eksperymentów zob. The Haunted Librarian, <https://thehauntedlibrarian.com/tag/attila-von-szalay/> (dostęp: 8.11.2021).

³¹ Zob. ITC Voices, Ghost Box Communication, <http://itcvoices.org> (dostęp: 9.11.2021).

³² *Szósty Zmysł (The Sixth Sense)*, reż. M. Night Shyamalan, 1999.

³³ Zob. GhostBox, <https://ghostbox.co.uk> (dostęp: 10.11.2021).

³⁴ Ch. Cox, D. Warner, *op. cit.*, s. 149.

udowodnił, że nie jest konieczne „odgrywanie”, wykonywanie jej – w tradycyjnym rozumieniu. Po drugie – biorąc pod uwagę konstatacje Philipa Auslandera – można uznać, iż współczesne wydarzenia na żywo w większości są tworem technologii³⁵. Amplifikacja, zapośredniczenie oraz instrumenty mechaniczne wyznaczają zakres „nażywości”. A zatem figura zombie manifestuje się tutaj już w samej enigmatyczności użycia formuły „na żywo”, zwłaszcza w sytuacji, kiedy muzyka jest efektem pracy odtwarzaczy i komputerów. Nawet w momencie, w którym słuchamy instrumentów akustycznych lub/i głosu ludzkiego, sygnał przechodzi tak długą drogę, że do uszu słuchających dociera zmieniony, z pewnym opóźnieniem, ale także nasycony charakterystyką brzmienia urządzeń, przez które został przetworzony. Angela Ida De Benedictis pisze, iż współcześnie elektronika „na żywo” nie istnieje, zaś termin *live electronics* odnosi się bardziej do sprzętu, instrumentów czy praktyki wykonawczej³⁶. Jest to dosyć złożone zagadnienie, uwikłane w technologię, rozwój instrumentów oraz sposoby słuchania – na koncertach i poza nimi.

Zombie muzyka

■ Magnetofon jest jednym z najważniejszych urządzeń w historii muzyki, piszą Christoph Cox i Daniel Warner³⁷. Trudno się z tym nie zgodzić, patrząc na zmiany, które umożliwiło to urządzenie. Można wręcz rzec, że magnetofon był dla muzyki tym, czym będzie transfer ludzkiej świadomości do maszyny, o ile ta wizja przyszłości będzie w ogóle możliwa. Nagranie czyni z konkretnego wydarzenia zjawisko o charakterze permanentnym, które zyskuje nieskończoność – pisze

³⁵ Ph. Auslander, *Na żywo czy...?*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia” 2012, nr 107, s. 18.

³⁶ A.I. De Benedictis, *'Live is Dead?'. Some Remarks about Live Electronics. Practice and Listening*, [w:] *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, red. G. Borio, Routledge, London–New York 2019, s. 301.

³⁷ Ch. Cox, D. Warner, *op. cit.*, s. 149.

Simon Reynolds³⁸. Michał Libera z kolei uważa, że nagranie może stanowić ostateczną rzeczywistość dzieła muzycznego lub być po prostu jedną z jego realizacji³⁹. Współczesny człowiek przyzwyczył się do słuchania muzyki zarejestrowanej i zaakceptował w pełni sytuację, w której muzyka dociera do niego w postaci zapośredniczonej technologicznie, niezależnie od okoliczności.

Warto przytoczyć, choćby hasłowo, niektóre zabiegi na materiale dźwiękowym zaistniałe dzięki technologii. Szczególnie istotny jest sposób, w jaki nagranie-zombie, poprzez dalsze modyfikowanie, działania artystyczne oraz interpretacje, utrwała tę metaforę. Spośród wielu powszechnie opisywanych w literaturze fenomenów trzeba wymienić m.in. swobodną kulturę karaoke, wszechobecne *cover*y, a także, mające długą tradycję, zabiegi związane z remiksowaniem czy bardziej współczesne *mashupy*. Remiksy, a szczególnie *mashupy*, to zlepki muzyczne składające się z elementów, dźwiękowe mozaiki czy *patchworki* ujawniające lub skrętnie ukrywające własną ontologię.

Jednymi z najmniejszych ogniw są sample. To wycinki rzeczywistości dźwiękowej wyizolowane z materii powstałej wcześniej, które poddane dekonstrukcji, tworzą zupełnie nową konstelację układającą się w utwór. Muzycy i producenci zdradzają wyjątkową predylekcję do próbek dźwiękowych, raz w postaci odseparowanego brzmienia, innym razem jako wycięty motyw czy riff. Fakt ten dodatkowo komplikuje identyfikację utworu i jego poszczególnych segmentów – to już nie tylko zombie, ale wręcz muzyczne „frankensteiny”. Sample to wycinki, fragmenty, części zamienne i przeszczepy dźwiękowe. Simon Reynolds nazywa je duchami i niewolnikami⁴⁰. Filip Szalasek pisze o nich „muzyczne śmieci”, które są zaproszeniem do gry wyobraźni, odgadywania intencji autora

³⁸ S. Reynolds, *Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Kosmos Kosmos, Warszawa 2018, s. 42.

³⁹ M. Libera, *op. cit.*, s. 160.

⁴⁰ S. Reynolds, *op. cit.*, s. 413.

względem ich wykorzystania⁴¹. W innym tekście ten sam autor dodaje:

(...) samplując, wnikamy w głąb kompozycji. Rozciągamy falę dźwiękową w programie do aranżacji, dokonujemy na niej autopsji albo raczej wiwisekcji, bo przecież dźwięk nie przestaje żyć⁴².

Ciekawe spostrzeżenia znajdujemy także u Krzysztofa Sz wajgiera, który wskazuje na elektronikę – jako tę umożliwiającą kopiowanie, montaż czy przekształcanie materii dźwiękowej, co skutkuje odsunięciem odbiorcy od pierwowzoru, a tym samym problemy z uwzględnieniem kategorii autentyczności⁴³. Z jednej strony tego rodzaju zmultiplikowane akuzmatycznie odcięcie źródła jest bardzo charakterystyczne dla modelu tworzenia i odbierania muzyki dzisiaj, co jednak w żaden sposób nie odbiera jej artystycznych przymiotów. Tworzący ze skrawków Eugeniusz Rudnik używał określeń „bzdryngle, rzęchy, wysięki” dla materiału dźwiękowego służącego mu za budulec kompozycji⁴⁴. Z drugiej strony, co przytomnie zauważa Krystian Nowak, wszelkie dostępne możliwości modyfikowania i rekonstruowania dźwięku sprawiają, że słuchacz musi „przedzierać się przez liczne remixy, parodie, pastisze i karykatury”⁴⁵, by w końcu znaleźć coś oryginalnego. Oryginalność – w tym rozumieniu – może odnosić się do (1) nowego materiału dźwiękowego, który nie korzysta z wcześniej nagranej materii dźwiękowej i ciągłego jej przetwarzania; (2) do muzyki tworzonej na bazie wcześniejszego materiału, ale świeżej, nowatorskiej i autentycznej.

⁴¹ F. Szałasek, *Sampel – muzyczny śmieć*, [w:] *Śmieć w kulturze*, red. K. Kulikowska, C. Obracht-Prondzyński, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015, s. 492.

⁴² F. Szałasek, *Tnij, klej, opowiadaj*, „M/I” 2015, nr 3(003), s. 7.

⁴³ K. Sz wajgier, *op. cit.*, s. 133.

⁴⁴ Ł. Komała, *Homo radiophonicus*, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/5111-homo-radiophonicus.html> (dostęp: 11.11.2021).

⁴⁵ K. Nowak, *op. cit.*, s. 67.

Zombie-słuchanie i fragmentaryczność ciągłości

■ Ilość dźwięku, który nas otacza, oraz łatwy i natychmiastowy dostęp do muzyki spowodowały również zmiany związane ze słuchaniem. Słuchacze funkcjonujący w technologicznej rzeczywistości, chętnie z tych udogodnień korzystają. Muzyka jest włączana w codzienne (lub conočne) aktywności, często bez szczególnego zaangażowania ze strony użytkownika. Wchodzi on/ona w nurt dźwięku, który „otula” w sposób permanentny. Przy aktywnościach wymagających np. zmiany miejsca wystarczy przełączyć się na inne urządzenie, które podejmie dalszą pracę, żeby utrzymać ciągłość. Można też pozostać przy tym samym narzędziu (np. przy smartfonie) komunikującym się z kolejnym, inteligentnym odtwarzaczem.

Przy tego rodzaju nieustającej konsumpcji muzyki, którą w jednym z tekstów nazwałem „podsluchaniem”⁴⁶, pełni ona funkcję ubarwienia rzeczywistości, funkcjonalnego dopełnienia wykonywanych czynności. Jest to wariant zombie-słuchania, często nieprzytomnego; słuchania przy okazji wykonywania innych czynności również zawierających dźwięk – np. podczas oglądania telewizji, grania, rozmowy itp. Taki dźwiękowy multitasking powoduje powstanie przedziwnej kakofonii, która jednak wydaje się nie przeszkadzać⁴⁷.

Uwaga słuchacza podtrzymywana jest przez multisensoryczne bodźce, technologia zapewnia kontakt ze światem. Brak komunikacji skutkuje lękiem opisywanym akronimami

⁴⁶ S. Nożyński, *W poszukiwaniu autonomii wyboru. Degradowana do funkcjonalności muzyka a komponowanie przestrzeni audialnej*, „Glissando” 2019, nr 37, s.102–107.

⁴⁷ Barbara Cyrek pisze o dosyć powszechnej sytuacji, kiedy to wielość otwartych okien przeglądarki emituje własne dźwięki, które stają się akuczmatyczne dla użytkownika. Nie ma on pojęcia o pochodzeniu poszczególnych odgłosów. Zob. B. Cyrek, *Audiosfera cyberprzestrzeni*, [w:] *Miejsca muzyki. Perspektywa interdyscyplinarna*, red. S. Nożyński, M. Parus-Jankowska, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2019, s.202–204.

FOLO, FOMO czy *FONK*. „Nomadzi nowoczesności”⁴⁸ poruszają się zasilani dźwiękiem, który umożliwia im podróżowanie, często pełniąc funkcję zastępczą wobec naturalnego pejzażu dźwiękowego lub wręcz funkcję izolującą względem otoczenia. Zaś sam wybór ścieżki dźwiękowej bywa często dobrze zakamuflowaną sugestią algorytmu. Korzystanie z technologii jest rodzajem nałogu, nagradzanego wyrzutami dopaminy⁴⁹. Piotr Kędziora uzupełnia sposoby słuchania, pisząc:

(...) analiza kultury muzycznej z punktu widzenia wielości wzorców słuchania oraz umiejętności przechodzenia między nimi skupia się więc na skalowalności uwagi słuchacza. Poczynając od skoncentrowanego słuchania w stanie pełnego skupienia na muzyce, po pobieżne i powierzchowne słuchanie przy okazji innych czynności i aktywności, dla których muzyka jest jedynie tłem – taka perspektywa pomieści zarówno profesjonalne słuchanie muzyczne, podprogowe słuchanie programowane, jak i wszystkie niezamierzone i spontaniczne przecięcia obu⁵⁰.

Tym samym autor nawiązuje do „słuchania ambientowego”, które sygnalizował już Marcin Rychlewski⁵¹. Mowa tutaj o wersji słuchania, która nie ma wiele wspólnego z wypracowaną przez Briana Eno i innych badaczy metodą odbioru w duchu ambientu dźwiękowego, współistniejącego z fizyczną przestrzenią słuchacza. To raczej kwestia wszechogarniającej muzyki nieustannie sączącej się z każdego głośnika.

⁴⁸ I. Chambers, *Spacer słuchowy*, [w:] *Kultura dźwięku...*, s. 133.

⁴⁹ Zob. N. Hatańska, *op. cit.*; J. Bartlett, *Ludzie przeciw technologii. Jak internet zabija demokrację (i jak ją możemy ocalić)*, przeł. K. Umiński, Sonia Draga, Katowice 2019.

⁵⁰ P. Kędziora, *Design-oriented approach w badaniach nad muzyką (I). Projektowanie inscenizacji i zaangażowane słuchanie ambientowe*, „Prace Kulturoznawcze” 2021, t. 25, nr 2, s. 155.

⁵¹ M. Rychlewski, *Zapiski semiotyczne*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2014, s. 168–170.

Pewnym paradoksem w ciągłości procesu słuchania jest fragmentaryczność względem samej substancji muzycznej. Zaczniemy od tego, że piosenki stają się coraz krótsze (ten proces obserwuje się już od lat 90.), a refreny – w schemacie budowy piosenki popularnej – przesuwane są na początek, żeby szybciej i skuteczniej zaciekać słuchacza⁵². Andrzej Marzec, w kontekście derridiańskiej dekonstrukcji, referuje *Glitch art*, podkreślając, iż nie istnieje czysta, niezapośredniczona komunikacja⁵³. Dociekania autora są ciekawe również w perspektywie nieciągłości, która manifestuje się w słuchaniu muzyki. Dynamika życia i konsumpcji, natychmiastowość, niecierpliwość względem dłuższych form powodują, że nie daje się kredytu zaufania muzyce, która nie jest w stanie zaciekać, zadowolić, zatrzymać przy sobie w ciągu pierwszych kilku sekund. Przekłada się to na produkcje medialne o charakterze masowym, które ewoluują w stronę wydestylowanych matryc, skrojonych na komercyjną miarę. Marzec pisze także o przejściu z baumanowskiej płynnej rzeczywistości do takiej, która charakteryzuje się zerwaniem i nieciągłością, a egzemplifikowana jest m.in. właśnie przez sample czy piksele⁵⁴. Słuchanie muzyki nie jest już ubrane w formę albumu, składa się ze „strumienia” utworów złączonych ze sobą w playlistę i podporządkowanych hasłowo lub będących sugestią algorytmu lub/i pomysłu kuratora. To nowomediałna parafraza struktury składanki typu *Greatest Hits*, która była jednym z fundamentalnych modeli sprzedaży oraz podsumowania najpopularniejszych wytworów muzycznych epoki tradycyjnego nośnika.

⁵² Z. Mack, *How Streaming Affects the Lengths of Songs*, <https://www.theverge.com/2019/5/28/18642978/music-streaming-spotify-song-length-distribution-production-switched-on-pop-vergecast-interview> (dostęp: 17.11.2021).

⁵³ A. Marzec, *Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm*, „Czas Kultury” 2017, nr 2(193), s. 166–170.

⁵⁴ *Ibidem*, s. 168.

Zombie-muzyk, digitalna krionika, śmierć autora i wykonawcy

■ Technologia oderwała głos od ciała, pisze Jonathan Sterne we wstępie *The Audible Past*⁵⁵. Głos może funkcjonować poza biologicznym ciałem i zostać utrwalony na nośniku. Stanowi to rodzaj przekroczenia sacrum, kiedy to jeden z istotnych elementów konstruujących nas samych zyskuje prawdopodobną nieśmiertelność. Głos funkcjonuje dalej, może być poddawany rekombinacji i rekonstrukcji, nie należy jednak do świadomości, która go stworzyła. To też rodzaj digitalnej krioniki, która zachowuje głos jako wytwór świadomości i ciała. W tym sensie muzyka pełna jest głosów, których „fizycznie” nie ma, zaś sama technologia, już od końca XIX wieku, daje możliwość słuchania artystów nieżyjących.

Szczególnym przypadkiem są nagrania muzyków, którzy w momencie rejestracji byli świadomi zbliżającej się śmierci. Muzyka mogła wówczas nosić ślady zmagania się z trudną sytuacją lub być wręcz rodzajem pożegnania. Można tu wymienić choćby *Innuendo* czy późniejszy *Made in Heaven* Queen, *Blackstar* Davida Bowiego, *The Wind* Warrena Zevona czy *Brainwashed* George’a Harrisona. Obok tego zbioru dodać można albumy, które pojawiają się po śmierci muzyków. Działanie takie często jest dosyć ambiwalentne pod względem etycznym, ale zwykle przynosi zadowolenie słuchaczom. Są to wszelkiego rodzaju odnalezione archiwa, niepublikowane piosenki, nowe miksy starych nagrań, inne aranżacje, sampilowane fragmenty, współczesna produkcja itp. Jakub Kosek pisze nawet o „pośmiertnym ekshibicjonizmie”, na który wpływ mają odbiorcy, rodzina czy nabywcy praw autorskich⁵⁶.

To śmierć fizyczna, natomiast śmierć symboliczna dotyczy funkcji artysty czy autora. Zwraca na to uwagę

⁵⁵ J. Sterne, *The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham–London 2003, s. 1.

⁵⁶ J. Kosek, *Tanatoekshibicjonizm medialny w perspektywie (metal) music studies. Rekonesans*, „Studia de Cultura” 2019, nr 11(3), s. 47.

m.in. wspomniany w tekście Krystian Nowak, który pisze o śmierci podmiotu sprawczego w związku z ekspansją technologii i oprogramowania, gdzie przerzuca się istotną część kompetencji na uczestników i *software*⁵⁷. Ten sam autor wspomina także o degradacji artysty i przypisanej mu sferze sacrum⁵⁸. Z kolei na śmierć wykonawcy, w kontekście muzyki, która dzięki technologii nie wymaga bezpośredniego udziału człowieka, zwraca uwagę Andrzej Mądro⁵⁹. Piotr Zawojcki opisuje niecodzienną twórczość Taro Yasuno, używającego określenia *zombie music* na stworzone przez siebie roboty, które, w założeniach konstruktora, będą grały jeszcze po wyginięciu ludzkości⁶⁰.

Zombie, duchy i widma na koniec

■ Raz jeszcze – stworzenie prawidłowo funkcjonujących urządzeń rejestrująco-odtworzących pociągnęło za sobą zmiany w obszarach związanych z komponowaniem, prezentowaniem i odbiorem. Model słuchania muzyki związany jest z jej materią – pisze Rafał Mazur⁶¹. Zmiany metod słuchania powiązane są też z dystrybucją, co szczególnie widoczne jest od momentu upowszechnienia się internetu. Mazur zwraca też uwagę, że strukturalne słuchanie muzyki, które, w różnych proporcjach, odnajdziemy u Eduarda Hanslicka, Arnolda Schönberga czy Theodora Adorna⁶², związane było z zapisem

⁵⁷ K. Nowak, *op. cit.*, s. 66.

⁵⁸ *Ibidem*, s. 67.

⁵⁹ A. Mądro, *To jeszcze muzyka? O sztuce nowych mediów i twórczości elektroakustycznej*, „Teoria Muzyki” 2015, nr 6, s. 78.

⁶⁰ P. Zawojcki, *Maszynom (inteligentnym) wbrew? O sztuce w czasach sztucznej inteligencji*, „Kultura Współczesna” 2019, nr 1(104), s. 62.

⁶¹ R. Mazur, *Wielki dźwięk nie brzmi. Daoistyczna praktyka dźwiękowa w kontekście wybranych nurtów współczesnej sztuki i filozofii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018, s. 209.

⁶² Podejście wymienionych osób do muzyki nie było oczywiście tak jednowymiarowe, jak sugeruje to zdanie w tekście, który – ze względu na ograniczoną objętość – operuje pewnymi skrótami. Ciekawe zestawienie

nutowym, gdzie skrajną formą „słuchania” był brak konieczności samego słuchania. W miejsce tej czynności analizowano partyturę, by zbudować sobie obraz kompozycji, podziwiać jej strukturę, przebieg, elementy itp.

Zapis dźwięku (rejestracja, nagranie) spowodował zwrócenie szczególnej uwagi na pierwiastek brzmieniowy. Prawdopodobnie jest to najistotniejsza zmiana determinowana rozwojem technologii audialnych. Spostrzeżenia Pierre’a Schaeffera, Johna Cage’a, Karlheinz Stockhausena, Denisa Smalleya i innych znaczących postaci ukonstytuowały równoważną wobec muzyki sztukę dźwięku. Słuchanie „przy pomocy uszu” stało się równie istotne jak słuchanie „przy pomocy intelektu”⁶³. Różne typy tegoż (czyste, bierne, pozarozumowe) nie niosły już ze sobą negatywnych konotacji, chodziło po prostu o przewartościowanie procesu w imię nowego podejścia do nowej muzyki. Natomiast „świadomy” jej odbiór miał twórczy charakter⁶⁴.

Zombie-słuchanie jest rodzajem słuchania biernego, jednak w odróżnieniu od idei percepcji skonceptualizowanej przez muzyczną awangardę, muzykę eksperymentalną lub/i reguły słuchania ambientowego nie jest procesem intencjonalnym. Tutaj muzyka przepływa bezkonfliktowo, ma inną funkcję, której bliżej do muzaka. Słuchacz słyszy, ale nie słucha, jest raczej obojętny wobec istoty muzyki, ważne dla niego jest emotywne funkcjonalnie towarzystwo dźwięku, którym się otacza. Przypomina to percepcję nieświadomą Stockhausena, którą scharakteryzował w swojej książce Zbigniew Skowron, zakładającą prostą aprobatę lub odrzucenie, przy jednoczesnym wyeliminowaniu elementów zaskakujących czy nowych⁶⁵.

rodzajów odbioru muzyki proponuje m.in. A. Chęćka-Gotkiewicz, *Czy umiemy słuchać – typologia odbiorców muzyki*, „Estetyka i Krytyka” 2010, nr 19(2), s. 165–190.

⁶³ R. Mazur, *op. cit.*

⁶⁴ Z. Skowron, *Teoria i estetyka awangardy muzycznej drugiej połowy XX wieku*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018, s. 180.

⁶⁵ *Ibidem.*

Wiele było metafor i odwołań próbujących uchwycić naturę muzyki i adekwatne do niej sposoby słuchania. Simon Reynolds napisał o dźwiękach-duchach, dużo uwagi poświęcił też widmontologii wprowadzonej do dyskursu przez Jacques'a Derridę⁶⁶. Zaproponowane w tym tekście odniesienie do figury zombie wydaje się pasować ze względu na kontekst czasów i technologiczne połączenie, które sumują aktywności wcześniej rozseparowane, a dotyczące słuchacza i twórcy. Jednak dzisiejsza kultura nadmiaru, znużenie, deficyt uwagi i potrzeba ciągle nowych bodźców mogą przeobrazić działania dźwiękowo-muzyczne w zombiepodobne. Interdyscyplinarne odniesienia badaczy (w tym także niniejszy tekst) do figury zombie pokazują, iż mamy do czynienia raczej z refleksją względem kondycji kultury i jej konsumpcji niż z jakąkolwiek typologią. Nie ma tutaj szczegółowej, metodologicznej precyzji, są raczej spostrzeżenia ugruntowane podczas obserwacji i prób zrozumienia, uchwycenia istoty przemian kulturowych, których muzyka jest istotnym elementem.

Bibliografia

- Auslander P., *Na żywo czy...?*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Daskalia” 2012, nr 107, s. 18.
- Bartlett J., *Ludzie przeciw technologii. Jak internet zabija demokrację (i jak ją możemy ocalić)*, przeł. K. Umiński, Sonia Draga, Katowice 2019.
- Bomba R., *Figura zombie jako uosobienie krytyki kultury*, „Kultura i Historia” 2018, nr 33, s. 200–207.
- Chambers I., *Spacer słuchowy*, [w:] *Kultura dźwięku*, przeł. J. Kutyla, red. Ch. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
- Chęćka-Gotkowicz A., *Czy umiemy słuchać – typologia odbiorców muzyki*, „Estetyka i Krytyka” 2010, nr 19(2), s. 165–190.
- Cox Ch., Warner D., *Muzyka w dobie (re)produkcji elektronicznej. Wprowadzenie*, [w:] *Kultura dźwięku*, przeł. J. Kutyla, red. Ch. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.

⁶⁶ Według słów Reynoldsa zaczął on (wraz z krytykiem muzycznym Markiem Fisherem) popularyzować pojęcie widmontologii dla określenia artystów z – wspomnianej już w tekście – wytwórni Ghost Box. Zob. S. Reynolds, *op. cit.*, s. 417–422.

- Cutler C., *The Road to Plunderphonia*, <https://rwm.macba.cat/en/quaderns-daudio/4-road-plunderphonia-chris-cutler> (dostęp: 15.10.2021).
- Cyrek B., *Audiosfera cyberprzestrzeni*, [w:] *Miejsca muzyki. Perspektywa interdyscyplinarna*, red. S. Nożyński, M. Parus-Jankowska, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2019.
- De Benedictis A.I., *'Live is Dead?'. Some Remarks about Live Electronics Practice and Listening*, [w:] *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, red. G. Borio, Routledge, London–New York 2019.
- Deisl H., Gdula M., Libera M., *Przemysł. Wokół muzyki Throbbing Gristle*, [w:] *Krew na liściach. Muzyka jako teoria społeczna*, red. M. Libera, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2010.
- Drożdż D., *Znużenie żywych trupów. Recenzja filmu „Truposze nie umierają” w reżyserii Jima Jarmuscha*, „Kultura Liberalna” 2019, nr 31(551), <https://kulturaliberalna.pl/2019/07/30/dawid-drozdz-truposze-nie-umieraja-jim-jarmusch-recenzja> (dostęp: 15.10.2021).
- Dymiter M., *Notatki z terenu*, Części Proste, Gdańsk 2021.
- GhostBox, <https://ghostbox.co.uk> (dostęp: 10.11.2021).
- Gołąb M., *Muzyczna moderna w XX wieku. Między kontynuacją, nowością i zmianą fonosystemu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011.
- Gray L., *John Cage*, przeł. R. Kamionek, [w:] *Muzyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. R. Young, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.
- Hatałska N., *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Znak, Kraków 2021.
- ITC Voices, Ghost Box Communication, <http://itcvoices.org> (dostęp: 9.11.2021).
- Jaskuła S., Korporowicz L., *Międzykulturowa kompetencja komunikacyjna jako transgresja*, „Pogranicze. Studia Społeczne” 2013, t. 21, s. 121–138.
- Kapelański M., *Śladami wyobraźni kosmologicznej. Metafora i ezoteryka w R. Murraya Schafera pismach o „pejzażu dźwiękowym”*, „Sztuka i Filozofia” 2005, nr 26, s. 186–205.
- Kędzióra P., *Design-oriented approach w badaniach nad muzyką (I). Projektowanie inscenizacji i zaangażowane słuchanie ambientowe*, „Prace Kulturoznawcze” 2021, t. 25, nr 2, s. 153–170.

- Kluszczyński R.W., *Ontologiczne transgresje. Sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2 (23–24), s. 192–197.
- Komała Ł., *Homo radiophonicus*, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/5111-homo-radiophonicus.html> (dostęp: 11.11.2021).
- Kosek J., *Tanatoekshibicjonizm medialny w perspektywie (metal) music studies. Rekonesans*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2019, nr 11(3), s. 46–56.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2002.
- Libera M., *Doskonale zwyczajna rzeczywistość. Socjologia, geografia albo metafizyka muzyki*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.
- Mack Z., *How Streaming Affects the Lengths of Songs*, <https://www.theverge.com/2019/5/28/18642978/music-streaming-spotify-song-length-distribution-production-switched-on-pop-vergecast-interview> (dostęp: 17.11.2021).
- Marzec A., *Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm*, „Czas Kultury” 2017, nr 2(193), s. 166–170.
- May R., *Miłość i wola*, przeł. H. Śpiewak, P. Śpiewak, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1993.
- Mazur R., *Wielki dźwięk nie brzmi. Daoistyczna praktyka dźwiękowa w kontekście wybranych nurtów współczesnej sztuki i filozofii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018.
- Mądro A., *To jeszcze muzyka? O sztuce nowych mediów i twórczości elektroakustycznej*, „Teoria Muzyki” 2015, nr 6, s. 77–92.
- Momro J., *Ucho nie ma powieki. Dźwiękowe sceny pierwotne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020.
- Myoo S. (M. Ostrowicki), *10 Prawd o świecie elektronicznym*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008.
- Nowak K., *Audialność i nowe media*, [w:] *Słuchanie medium*, red. M. Olejniczak, T. Misiak, Konin 2020.
- Nowakowski R., *Nienasycony głód życia. Zombie: obrazy transgresji w kulturze masowej*, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/608-nienasycony-glod-zycia-zombie-obrazy-transgresji-w-kulturze-masowej.html> (dostęp: 15.10.2021).
- Nożyński S., *W poszukiwaniu autonomii wyboru. Degradowana do funkcjonalności muzyka a komponowanie przestrzeni audialnej*, „Glissando” 2019, nr 37, s. 102–107.

- Olkusz K., *Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie*, [w:] *Zombie w kulturze*, red. K. Olkusz, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2016.
- Paleczny T., *Transgresyjne formy zabawy w świecie ponowoczesnym*, [w:] *Kultura zabawy*, red. T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Reynolds S., *Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Kosmos Kosmos, Warszawa 2018.
- Rychlewski M., *Zapiski semiotyczne*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2014.
- Skowron Z., *Teoria i estetyka awangardy muzycznej drugiej połowy XX wieku*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018.
- Sterne J., *The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham–London 2003.
- Szałasek F., *Sampel – muzyczny śmieć*, [w:] *Śmieć w kulturze*, red. K. Kulikowska, C. Obracht-Prondzyński, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.
- Szałasek F., *Tnij, klej, opowiadaj*, „M/I” 2015, nr 3 (003), s. 6–9.
- Szczerska T., *Transgresja wirtualna – rozważania*, „Edukacja Humanistyczna” 2014, nr 2(31), s. 45–52.
- Szósty Zmysł (The Sixth Sense)*, reż. M. Night Shyamalan, 1999.
- Szwajgier K., *Pułapka intermedialna*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008.
- Śląski S., *Zachowania transgresyjne – próba psychologicznego pomiaru*, „Przegląd Psychologiczny” 2010, t. 53, nr 4, s. 401–416.
- The Haunted Librarian, <https://thehauntedlibrarian.com/tag/attila-von-szalay/> (dostęp: 8.11.2021).
- Toop D., *Sinister Resonance. The Mediumship of the Listener*, Continuum, New York–London 2010.
- Truposze nie umierają (The Dead Don't Die)*, reż. J. Jarmusch, 2019.
- Wasilewska-Chmura M., *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki. Muzyka jako model i tworzywo w szwedzkiej poezji późnego modernizmu i neoawangardy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Welsch W., *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, przeł. J. Gilewicz, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Seidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998.

Zawojski P., *Maszynom (inteligentnym) wbrew? O sztuce w czasach sztucznej inteligencji*, „Kultura Współczesna” 2019, nr1(104), s. 53–66.

Streszczenie

W tekście przedstawiona została koncepcja „zombie” służąca jako metaforyczna reprezentacja w różnych praktykach muzycznych. Pojęcie to ma również zastosowanie do transformacji samego dźwięku, czy to poprzez komunikację zapośredniczoną technologicznie, czy też w postaci zniekształconych i osłabionych sygnałów docierających do słuchacza. Istotnym, badanym tematem jest akt „transgresji” rozumiany jako przekraczanie granic. Gdy wykorzystuje się dźwięk, jako przykład transgresji, liczne przypadki przekraczania granic stają się oczywiste, szczególnie w rzeczywistości zdominowanej przez technologię. W konsekwencji wyłania się idea zombie-słuchacza, zombie-sygnału i zombie-kultury. Ciekawym przykładem są koncerty służące jako manifestacja *liveness* ze względu na ich zapośredniczony charakter. Co więcej, artysta występujący na scenie nie zawsze tworzy dźwięk od podstaw, ale raczej go odtwarza i modyfikuje. Pośród tych charakterystycznych elementów samo nagranie posiada unikalne właściwości i nieodłączną ontologię. Funkcjonuje jako dokumentacja fragmentów rzeczywistości, choć ostatecznie istnieje jako kopia przypominająca zombie, często znacznie odbiegająca od oryginału.

Słowa kluczowe: muzyka, dźwięk, zombie, transgresja, słuchacz, media

Abstract

Music registration, modes of listening, and transgression of sound in the context of the ‘zombie’ figure

In the text, the concept of the *zombie* is presented, serving as a metaphorical representation in various musical practices. This notion is also applicable to the transformation of sound itself, whether through technologically mediated communication or in the form of distorted and diminished signals that reach the listener. A significant theme which is explored is the act of *transgression*, defined as the crossing of boundaries. By using

sound-related activities as examples of this transgression, numerous instances of boundary crossing become evident, particularly within a technologically dominant reality. Consequently, we encounter the idea of a *zombie listener*, a *zombie signal*, and a *zombie culture*. Additionally, concerts serve as a manifestation of 'liveness' due to their mediated nature. The artist performing on stage does not necessarily create the sound from scratch but rather reproduces and modifies it. Amidst these distinctive elements, the recording itself possesses unique properties and an inherent ontology. It acts as a documentation of fragments of reality, which is ultimately nothing more than a zombie-like copy, often significantly removed from the original.

Keywords: music, sound, zombie, transgression, listener, media

Szymon Nożyński – doktor nauk społecznych, pedagog medialny, od 2006 do 2019 r. związany ze specjalnością dziennikarstwo muzyczne w DSW, obecnie Uniwersytecie Dolnośląskim DSW. Autor publikacji o tematyce dźwiękowo-medialnej (m.in. w „Zeszytach Artystycznych”, „Kulturze Współczesnej”, „Glissandzie”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Studia de Cultura”, „Made in Poland. Studies in Popular Music”, „Studiach Humanistycznych AGH”), współredaktor książki *Miejsca muzyki. Perspektywa interdyscyplinarna* (z Magdaleną Parus-Jankowską, 2019). Bada zagadnienia związane z dźwiękiem i technologią. Był dziennikarz muzyczny. Muzyk.