

Tomasz Misiak

Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu

## *MP3 Deviation* Yasunao Tone – tworzenie poprzez zakłócanie

Punktem wyjścia podejmowanych przeze mnie rozważań jest utwór *MP3 Deviation* japońskiego artysty Yasunao Tone. To utwór, który powstał we współpracy z zespołem badaczy skupionych wokół *Music Research Centre* brytyjskiego *University of York* (Thom Blake, Mark Fell, Tony Myatt, Peter Worth) w 2009 roku.

*MP3 Deviation* jest zwieńczeniem poszukiwań podjętych już w latach 60. ubiegłego wieku, kiedy Yasunao Tone współtworzył japoński odłam Fluxusu w ramach *Gurūpu Ongaku*, a także działań realizowanych w ramach grupy skupiającej artystów sztuki komputerowej - *Team Random*. Od początku działania artystyczne Yasunao Tone problematyzowały relacje pomiędzy językiem i technologią, a podstawowym sposobem uwypuklania występujących pomiędzy nimi napięć było programowe wypaczanie standardowych możliwości mediów elektronicznych. Centralną ideą, którą do opisanie swoich działań posługuje się artysta jest swoiście rozumiane „wyparcie reprezentacji” (*disavowal of representation*)<sup>1</sup>. Odwołując się do rozważań Claude’a Shannona o procesach entropii i redundancji w kontekście komunikacji oraz pod wpływem indeterministycznych eksperymentów George’a Brechta – Tone nie tyle jest zainteresowany dźwiękiem bez reprezentacji, co raczej pokazywaniem procesów, w których reprezentujące coś informacje podlegają niszczeniu czy wymazywaniu podczas przechodzenia od jednego środowiska medialnego do drugiego<sup>2</sup>. W kontekście tych poszukiwań Tone zauważa, że każde medium, każda technologia posiada swój *telos* – zbiór zaprogramowanych, oczekiwa-

---

<sup>1</sup> T. Blake, M. Fell, T. Myatt, P. Worth, *Yasunao Tone and MP3 Deviation*, dostęp online: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/yasunao-tone-and-mp3-deviation.pdf?c=icmc;id-no=bbp2372.2010.046> [09. 08.2017].

<sup>2</sup> W sprawie dokładniejszego wskazania inspiracji, które odnaleźć można w twórczości Yasunao Tone zob: C. Stuart, *Yasunao Tone’s Wounded and Skipping Compact Disk: From Improvisation to Glitching CDs*, „Leonardo Electronic Almanac”, vol. 10, nr 9, September 2002.

nych sposobów działania. Proces transportowania czy też translacji danych może zaburzyć *telos* ujawniając nieoczekiwane i często niechciane możliwości określonych mediów, które stają się *paramediami* prowadzącymi do swoiście rozumianych „odchyleń technologii”<sup>3</sup>. W tym sensie działania artystyczne Yasunao Tone przybierają postać teleologii radykalnej, w ramach której przekraczane zostają standardowe, a więc użytecznościowe i komercyjne sposoby wykorzystania mediów. Jeśli zgodzimy się z tym, że współczesne technologie cyfrowe wpisane są w binarny system wirtualności i aktualności<sup>4</sup>, to dokonywane przez japońskiego artystę transgresje odsłaniają nieaktualizowane zazwyczaj wirtualne elementy, potencjalności obecne w mediach elektronicznych. W tym sensie odchylenia technologii, na które zwraca uwagę Tone, to również odchylenia od tradycyjnej, linearnej wizji postępu technologicznego.

Taki sposób myślenia udało się w pełni wyrazić już w zrealizowanej w 1997 roku pracy zatytułowanej *Wounded CD*<sup>5</sup>. Nakładając fragmenty taśmy klejącej z drobnymi nakłuciami na płytę CD artysta doprowadził do niemożliwości odczytu przez odtwarzacz wszystkich danych zawartych na nośniku. Dokonując odpowiednich ingerencji na nośniku oraz dobierając odpowiedni sprzęt odtwarzający udało się osiągnąć efekt „zacinania” płyty czy też odchylenia lasera odczytującego dane. Zabiegi te doprowadziły do sytuacji, w której odtwarzacz nie traktuje płyty jako uszkodzonej, co w zwykłych warunkach przerywa pracę urządzenia, lecz nadal pełni swe podstawowe funkcje odtwarzania danych zawartych na nośniku. W ten sposób Tone problematyzuje interesujące go napięcie pomiędzy elementami standardowo przypisywanej każdej technologii dychotomii: działa/nie działa, funkcjonuje/nie funkcjonuje. Preparowane przez artystę nośniki wymuszają alternatywne sposoby funkcjonowania urządzenia; sposoby niezakładane, niechciane. *Wounded CD* to także próba pokazania i uwypuklenia różnic występujących pomiędzy możliwościami manipulacji w obrębie różnych technologii i urządzeń odtwarzających dźwięk. Tone zwraca uwagę, że w przypadku płyt CD mamy do czynienia z nieznaną dotychczas sytuacją w kontekście artystycznej pracy z dźwiękiem. Wcześniejsze nośniki: płyta winylowa i taśma magnetyczna oraz związane z nimi urządzenia odtwarzające umożliwiały łatwe dokonywanie zaplanowanych manipulacji. Cięcie i sklejanie taśmy, nacinanie rowków płyty winylowej, zmiana kierunku przesuwu taśmy, zmiana prędkości odtwarzania i tym podobne procesy stanowiły *telos* używanych mediów, skłaniając tym

<sup>3</sup> Ch. Marclay, Y. Tone, *Płyta, kompakt, analogowe, cyfrowe*, [w:] *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, red. Ch. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010.

<sup>4</sup> Jeden z klasycznych sposobów opisywania napięć występujących pomiędzy wirtualnością i aktualnością w kontekście prób definiowania cyberprzestrzeni zawarty został w tekstach Pierre’a Lévy’ego. Zob. np.: P. Lévy, *Drugi potop*, przeł. J. Budzyk, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002.

<sup>5</sup> Yasunao Tone, *Solo For Wounded CD*, Tzadik – TZ 7212, 1997.

samym do artystycznych eksperymentów z dźwiękiem. W przypadku płyty CD mamy do czynienia z ukryciem samego nośnika oraz z zahamowaniem intencjonalnej manipulacji. Dokonując zaś eksperymenty na tym nośniku odkrywamy nieprzewidywalność technologii cyfrowej. Nigdy nie możemy być pewni, jakie dokładnie informacje zostaną zmienione oraz jak w kontekście tych zmian będzie funkcjonował sprzęt odtwarzający. Jednocześnie to dopiero technologia cyfrowa, przekonuje Tone, jest w stanie sprostać wielu wcześniejszym postulatam sztuki i muzyki awangardowej. O ile wcześniejsze, związane z technologią analogową eksperymenty z dźwiękiem, również te prowadzące do indeterminacji dzieła, w konsekwencji okazywały się pewną formą kontroli procesu odtwarzania dźwięku, to w przypadku *Wounded CD* mamy do czynienia z „de-kontrolą” tego procesu<sup>6</sup>. W jednej z wypowiedzi Tone tłumaczy wskazane procesy w następujący sposób: „Ja myślę raczej o wypaczeniu. Trzeba to robić. Nazywam ten rodzaj sztuki *paramedium*. Producenci zawsze zmuszają nas do używania produktów w określony sposób. Medium zawsze ma swój *telos*. Czasem jednak ludzie znajdują sposób, żeby wypaczyć to pierwotne przeznaczenie medium i wynaleźć całkiem nowe pole zastosowań. *Telos* technologii fotograficznej polegał na tym, żeby obraz był porządnym, żeby światło i cień były porządne. Dlatego aparaty ciągle udoskonala się w tym kierunku, żeby były jak najdokładniejsze. Ale artyści nie chcą po prostu imitować natury. Kiedy Man Ray wynalazł solaryzację, to był to pomysł z punktu widzenia technologii fotograficznej nieudany, ale oczywiście pod względem artystycznym było to dużo bardziej interesujące. Albo muzyka konkretna. Kiedy wynaleziono magnetofon, ludzie tacy jak Pierre Schaeffer odkryli, że tnąc taśmę i zmieniając kolejność fragmentów, mogą otrzymać dźwięk inny niż pierwotnie nagrany. Dla artystów takie wypaczenia są czymś naturalnym”<sup>7</sup>.

*MP3 Deviation* to próba dokonania manipulacji bezpośrednio na plikach MP3. Głównym medium staje się komputer. Narzędzie, które w związku z twórczością muzyczną posiada już długą i bogatą tradycję. Niemal wszystkie możliwości XX wiecznej audiosfery w mniejszym lub większym stopniu mogą być współcześnie uzyskiwane przy pomocy technologii cyfrowych. Od momentu powstania pierwszych maszyn cyfrowych artyści podejmowali różnorodne próby wykorzystania tego rodzaju urządzeń w twórczości muzycznej; od początku poszukiwaniom tym towarzyszyło pytanie o zasadność czy też celowość programowania komputerów dla tworzenia muzyki. Odpowiedź na to pytanie, związane ściśle z możliwością wyrażenia zasad muzycznych i estetycznych w języku zrozumiałym dla komputera, wiązała się z określonym podejściem do natury przekazu muzycznego i jego stosunku do formalnych struktur dźwiękowych. Pojawienie się komputerów, oferujących nie tylko

<sup>6</sup> W sprawie pojęcia „de-kontroli” zob: T. Blake, M. Fell, T. Myatt, P. Worth, op. cit.

<sup>7</sup> Ch. Marclay, Y. Tone, op. cit., s. 427.

zaawansowane możliwości obliczeniowe, ale także nowy, cyfrowy sposób obróbki dźwięku oraz narzędzia do generowania fal dźwiękowych wprowadziło poszukujących muzyków na drogę wzmoczonych eksperymentów, które w konsekwencji domagały się nowych ustaleń w obrębie estetyki. Estetyczne ugruntowanie kompozycji komputerowych wymagało przyjęcia odpowiedniej postawy teoretycznej względem istoty procesu kompozycyjnego, a także samej muzyki. Koniecznością stało się znalezienie teoretycznej podbudowy oraz wypracowanie nowych kategorii oddających proces rodzącego się podejścia. Pierwsi kompozytorzy i teoretycy poszukujący możliwości wykorzystania komputerów w twórczości muzycznej próbowali uzasadniać swoją działalność odwołując się do kategorii wypracowanych przez cybernetykę czy też teorię informacji. Możliwości komputerów odsłoniły bowiem nieznaną dotąd wymiar procesu kompozycyjnego, który znalazł swoje teoretyczne zaplecze w ustaleniach powstających w połowie XX stulecia nauk, dla których podstawowym przedmiotem było pojęcie informacji.

Kompozycja została określona jako proces polegający na seriach wyborów dokonywanych przez artystę z nieograniczonego rezerwuaru surowca muzycznego, a sama czynność komponowania przybrała charakter specyficznego ustanawiania ładu. Skoro bowiem muzyk ma do czynienia z nieograniczonym spektrum dźwiękowym, to jego praca może być rozumiana jako wydobywanie ładu z chaosu licznych możliwości; a jeśli tak, to kompozycja może być badana za pomocą kategorii ilościowych w analogii do badań prowadzonych w ramach teorii prawdopodobieństwa.

Komputer, ze swoimi matematycznymi możliwościami, okazał się pomocnym narzędziem przekształcającym skomplikowane algorytmy na język muzyczny. Otwarte pozostawało jednak pytanie, czy wykorzystanie komputerów wprowadziło jakieś specyficzne cechy do produkowanej czy reprodukowanej przy ich pomocy muzyki. Artyści, którzy jako pierwsi eksperymentowali z pomocą komputerów określali swoje propozycje jako „muzykę komputerową” czy też „komputacyjną”, sugerując w ten sposób pewien odrębny rodzaj „muzyki eksperymentalnej”<sup>8</sup>. Później zwracano jednak uwagę, iż wykorzystywanie komputerów nie wnosi żadnych specyficznych cech gatunkowych do produkowanej przy ich pomocy muzyki; można jedynie mówić o różnych

<sup>8</sup> Lejaren Hiller i Leonard Issacson – pionierzy badań nad teoretycznymi podstawami estetyki muzyki komputerowej – wprowadzają następujący podział w obrębie „muzyki eksperymentalnej”: pierwsza grupa to eksperymenty, w ramach których przy pomocy komputerów przeprowadza się badania „logiki kompozycji muzycznej” zmierzające do wytwarzania muzyki – ten rodzaj eksperymentów określany jest właśnie jako „muzyka komputacyjna” („komputerowa”), grupa druga zaś to eksperymenty „mające na celu przede wszystkim wytwarzanie dźwięków muzycznych za pomocą środków odmiennych od gry na konwencjonalnych instrumentach”. Zob: L. A. Hiller, L. M. Isaacson, *Muzyka eksperymentalna – komponowanie z pomocą komputera*, przeł. J. Rajkow-Krzywicki, „Res Facta” 1971, nr 5, s. 23.

zastosowaniach komputerów w muzyce, a nie o muzyce komputerowej jako odrębnym gatunku czy stylu<sup>9</sup>. Komputery wykorzystywane były w muzyce początkowo przede wszystkim jako narzędzia w procesie komponowania, służąc także do badania przebiegu kompozycji muzycznej; umożliwiały generowanie fal dźwiękowych wykorzystywanych w twórczości muzycznej, a także stosowane były do sterowania analogowymi urządzeniami elektroakustycznymi. Współcześnie zaś komputer stanowić może przenośne studio nagraniowe umożliwiające rejestrację, przekształcanie i generowanie dowolnych dźwięków, w tym także... wirusów.

W związku z tym warto zaznaczyć, że współpraca z Music Research Centre jest w kontekście całej dotychczasowej drogi twórczej Yasunao Tone znacząca nie tylko w kontekście określonych rozwiązań technicznych<sup>10</sup> ale także w związku z konsekwentnie rozwijaną przez artystę estetyką dźwięku, a także z uwagi na określony sposób problematyzowania swoistej ideologii postrzegania technologii w kulturze współczesnej. Dotychczas Tone radził sobie sam, ewentualnie przy współpracy z innymi artystami. Eksperymentowanie z dźwiękiem umieszczonym na fizycznym nośniku nie wymagało dodatkowej, specjalistycznej wiedzy czy umiejętności. W tym przypadku pojawia się konieczność kolaboracji z programistami, informatykami, a także specjalistycznymi narzędziami. Jedno z przesłań *MP3 Deviation* głosi, iż wraz z dematerializacją nośników dźwięku dokonuje się proces postępującej specjalizacji w zakresie możliwości manipulacji na danych będących podstawą zapisu dźwięku. W przypadku płyty CD wystarczyło zakryć określoną przestrzeń zapisu by dokonać ingerencji w informację odczytywaną przez urządzenie. W przypadku pliku MP3 możemy jedynie manipulować samym dźwiękiem; dla odbiorcy wykorzystującego powszechnie dostępne możliwości technologiczne kod pozostaje zakryty<sup>11</sup>.

Przyjrzyjmy się teraz szczegółom pracy nad *MP3 Deviation*. Projekt został zrealizowany w trakcie dwutygodniowego pobytu artysty w ramach rezydencji *New Aesthetics In Computer Music* (NACM) przy pomocy grupy pięciu badaczy. Naukowcy pomagali we wdrożeniu oprogramowania, którego celem miało być zakłócanie plików MP3, a w szczególności uczynienie słyszalnymi mechanizmów kodowania i dekodowania. Mamy zatem do czynienia z charakterystycznym dla artysty pomysłem odchylenia technologii. *Telos* standar-

<sup>9</sup> Na gruncie polskim podkreślał to Włodzimierz Kotoński; zob: W. Kotoński, *Muzyka elektroniczna*, Kraków 1989, s. 305.

<sup>10</sup> Dokładny opis technicznych rozwiązań, a także zastosowanych w pracy nad *MP3 Deviation* technologii znajduje się [w:] T. Blake, M. Fell, T. Myatt, P. Worth, op. cit.

<sup>11</sup> W kwestii różnic pomiędzy poszczególnymi technikami zapisu dźwięku i związanymi z nimi nośnikami zob: W. Siwak, *Audiosfera na przestrzeni stuleci*, [w:] *Nowe media...* W sprawie kulturowego statusu formatu MP3 zob: J. Sterne, *MP3. The Meaning of a Format*, Durham and London 2012.

du MP3 wiąże się z możliwością zmniejszania częstotliwości próbkowania dźwięku bez wyraźnej, słyszalnej utraty jakości. W przypadku *MP3 Deviation* mamy zatem do czynienia z próbą odkrycia, zaktualizowania tego, co miało pozostać ukryte, wirtualne. Efektem jest możliwość wzbudzania 22 rodzajów błędów będących konsekwencją stosowania odpowiednich zmian na wybranych parametrach<sup>12</sup>. Przygotowane oprogramowanie artysta wykorzystuje do prezentacji koncertowych ale także wynik eksperymentów wydany został w formie nagrania na płycie winylowej<sup>13</sup>. Taki wybór, jak sądzę, można potraktować w tym przypadku jako kolejny konceptualny aspekt twórczości Yasunao Tone. Mamy bowiem do czynienia z próbą sprobematyzowania relacji łączących dźwięk z nośnikiem, a także mediami odtwarzającymi. Używając gramofonu korzystamy przecież z urządzenia skonstruowanego w XIX stuleciu, a w tym przypadku, dokonujemy tego w celu odtworzenia wyniku eksperymentów przeprowadzonych przy pomocy zaawansowanych, powstałych dwa stulecia później, narzędzi. W tym kontekście widać jak zmienia się nasze myślenie o dźwięku w zależności od tego, przy pomocy jakich technologii dokonywane będą procesy rejestracji, manipulacji i odtwarzania. I, bez względu na to, że dysponujemy obiektywnymi, na przykład fizycznymi czy matematycznymi, charakterystykami dźwięku, to w kontekście realizacji artystycznych dźwięków zmienia swoje znaczenie (a wraz z nim zmianie podlegają także estetycznie nacechowane sposoby słuchania) w zależności od tego, w jakie media dźwięk zostanie uwikłany.

Wpisując propozycje Yasunao Tone w historię artystycznych eksperymentów z muzyką i dźwiękiem uwidaczniają się dwa, główne dla tego rodzaju podejścia, źródła inspiracji. Z jednej strony twórczość japońskiego artysty wyrasta z tradycji Cage'owskiego myślenia o dziele indeterministycznym. Podobnie jak Cage, Yasunao Tone zainteresowany jest przekraczaniem tradycyjnych form dzieła muzycznego, jako zapisu nutowego będącego przedmiotem interpretacji dla wykonawców. Tone poszukuje materii dźwiękowej, która wymyka się tradycyjnym, muzycznym klasyfikacjom, a także rezygnuje z pełnej kontroli nad dźwiękiem. Choć w tym kontekście mamy do czynienia ze szczególnym rozumieniem procesu kontrolowania. Tone bowiem wyraźnie zaznacza, że interesuje go nieokreśloność, lecz nie przypadkowość. Autor, kompozytor de-kontroluje wykorzystywane instrumenty, narzędzia, media, technologie doprowadzając do procesów entropicznych, ukazując niejako stopień nieuporządkowania dźwięku.

Z drugiej strony sztuka dźwięku Yasunao Tone wpisuje się bezpośrednio w proklamowaną na początku stulecia przez Kim'a Cascone'a „estetykę błędu”

<sup>12</sup> T. Blade, M. Fell, T. Myatt, P. Worth, op. cit.

<sup>13</sup> Posłuchaj np.: Yasunao Tone, *MP3 Deviation* # 8, Editions Mego 126, 2011.

i związane z nią „postcyfrowe” tendencje w muzyce komputerowej<sup>14</sup>. Estetyka błędu w przypadku japońskiego artysty wiązałyby się po części z estetycznym dowartościowaniem dźwięków będących efektem niewłaściwego, wadliwego działania mediów i technologii, po części zaś z fascynacją możliwościami translacji danych cyfrowych i ich przechodzeniem przez różne środowiska medialne.

Jednocześnie poza tymi estetyczno-historycznymi przynależnościami propozycje Yasunao Tone kryją w sobie także potrzebę swoistego odpolitycznienia, a zarazem odmasowienia sztuki. Współcześni artyści dźwięku wykorzystujący w swojej twórczości zaawansowane technologicznie narzędzia w coraz większym stopniu są uzależnieni od konkurujących ze sobą korporacji produkcyjnych, a tym samym od praw rządzących rynkiem zbytu. Wyszukiwanie i podkreślanie, a nawet wytwarzanie usterek można traktować jako akt polityczny wyrażający się w sprzeciwie wobec panujących ekonomiczno-politycznych zależności.

---

<sup>14</sup> K. Cascone, *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*, „Computer Music Journal” 2000, vol. 24, nr 4. W przekładzie Juliana Kutły tekst ukazał się [w:] *Kultura dźwięku...*, s. 481–488.