

Agata Stanisz<sup>1</sup>

## Społeczno-kulturowe praktyki produkcji, dystrybucji i słuchania soundscape'ów

Artykuł dotyczy mobilnego słuchania skomponowanych i nieskomponowanych soundscape'ów tworzonych na podstawie nagrań terenowych. Jest to słuchanie zapętlonych nagrań natury, różnego rodzaju sygnałów przetworzonych na fale akustyczne, wyrwanych z kontekstu dźwięków na aplikacjach mobilnych, radiów internetowych strumieniujących zremiksowane nagrania terenowe, a także map dźwiękowych. Praktyka ta pojawiła się wraz z rozwojem coraz powszechniej dostępnej i przyjaznej użytkownikom technologii nagrywania, produkcji oraz dystrybucji dźwięku, a także web 2.0. Swoją analizę prowadzę w nurcie antropologii dźwięku, wykorzystując takie koncepcje jak akustemologia, imersja, transdukcja czy atmosfera. W artykule podejmuję próbę odpowiedzi na następujące pytania: Czy słuchanie tego rodzaju kompozycji jest przejawem zanurzania się i wcielania w odmienne od codziennych rzeczywistości dźwiękowe? Na ile pozostaje ono doświadczeniem akuzmatycznym, a na ile jest nadpisywaniem rzeczywistości? Czy praktyka ta wywołuje nowe, pozawizualne i afektywne sposoby doświadczania przestrzeni? Czy jest przejawem eskapizmu od zanieczyszczonego hałasem zachodniego środowiska akustycznego? Czy nagrania terenowe można zaliczać do praktyk muzycznych? Czy słuchanie to można rozpatrywać jako praktykę społeczno-kulturową.

**Słowa kluczowe:** akustemologia, antropologia dźwięku, imersja, muzyka soundscape'owa, nagrania terenowe, soundscape wyobrażony, transdukcja

Production, distribution and listening to soundscapes as socio-cultural practices

The article concerns a mobile listening to composed and non-composed soundscapes created on the basis of field recordings. It is a listening to looped recordings of nature, various kinds digitally remastered signals, natural and virtual sounds on mobile apps, internet radios with remixed field recordings as well as sound maps. This practice has emerged with the development of the widespread and user-friendly sound recording, production and

---

<sup>1</sup> Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; stanisz@amu.edu.pl.

distribution technology as well as web 2.0. The study is conducted in the field of anthropology of sound. I use such concepts as acoustemology, immersion, transduction or ambiances. In the article, I try to answer the following questions: whether the listening to this kind is a manifestation of immersion and embodiment into virtual sound reality; whether it remains an acousmatic experience; if this practice caused new, non-visual and affective ways of experiencing space or it is a symptom of escapism from the noise-polluted western acoustic environment; whether field recordings can be counted as musical practices and if we can consider such listening as the socio-cultural practice.

**Key words:** acoustemology, anthropology of sound, field recordings, imagined soundscape, immersion, soundscape music, transduction

### Instrukcja

Prezentowany artykuł jest udźwiękowiony. Oznacza to, że towarzyszą mu nagrania dźwiękowe, które powinny być odsłuchiwane w trakcie czytania tekstu. Każde nagranie zostało umieszczone w artykule w postaci hiperłącza, które należy uruchomić przez kliknięcie w ikonę przedstawiającą głośnik<sup>2</sup>. Do uruchomienia wszystkich nagrań konieczne jest połączenie z Internetem. W przypadku czytania artykułu na urządzeniach mobilnych takich jak smartfon, iPhone czy tablet warto aktywować opcję lokalizacji. Pełny odbiór artykułu nie jest możliwy bez słuchania zaproponowanych fragmentów nagrań.

Celem artykułu jest opis oraz antropologiczna interpretacja produkcji, dystrybucji oraz odbioru (przede wszystkim jednak słuchania) szczególnego rodzaju nagrań dźwiękowych, które można określić za pomocą ogólnego terminu *soundscape* lub *soundscape music*. Prezentowaną analizę przeprowadzam przede wszystkim w nurcie antropologii dźwięku. Niemniej wśród koncepcji, na które się powołuję znajdują się nie tylko antropologiczne, takie jak akustemologia Stevena Felda (1996, 2015), transdukcja Stefana Helmreicha (2007, 2010) czy imersja Tima Ingolda (2007, 2011). Korzystam także z pojęcia atmosfer (*ambiances*) francuskiego socjologa Jean-Paula Thibauda (2011), bańki akustycznej (*auditory bubble*) i mobilnego słuchania (*mobile listening*) medioznawcy Michaela Bulla (2005, 2007). Opisywane przeze mnie zjawisko ujmuję w odniesieniu do szerokiego rozumienia dźwięku, niekoniecznie muzycznego.

Dźwięki, o których traktuje niniejszy artykuł w większości, lecz w różnym stopniu, bazują na tak zwanych nagraniach terenowych (*field recordings*), których rosnącą popularność w sensie ich wytwarzania, przetwarzania, reprezentowania, dystrybucji i odsłuchiwania należy wiązać z rozwojem technologicznym,

<sup>2</sup> W przypadku pliku zapisanego w formacie PDF po kliknięciu w hiperłącze pojawi się komunikat z pytaniem o pozwolenie na jego uruchomienie. W oknie komunikatu należy zaznaczyć opcję zapisującą pozytywną decyzję o pozwoleniu na uruchamianie hiperłączy.

zwłaszcza z pojawianiem się coraz lepszej jakości kompaktowych rekorderów, mikrofonów oraz coraz bardziej wyrafinowanych, lecz jednocześnie powszechnie dostępnych programów do edycji i postprodukcji dźwięku. Dzięki temu nagrania terenowe i komponowane z nich soundscape'y nabrały charakteru odrębnego gatunku, lokując się na pograniczu muzyki alternatywnej, awangardowej, eksperymentalnej, a także ambientu i muzyki konkretnej (Stanisz 2017).

*Field recording* rozumiany jako tworzenie reprezentacji mających odzwierciedlać akustyczny charakter danego miejsca – jego przestrzenną jakość i dynamikę, choć rozwijany od końca XIX w., to na wspomnianej popularności zyskał w latach siedemdziesiątych XX w. wraz z powstałą w latach 1969–1979 serią zapisów pejzaży dźwiękowych *Environments* autorstwa field recordist'y i fotografa Irva Teibela. Nagrania te zawierają po prostu dźwięki śpiewu ptaków, padającego deszczu, fal rozbijających się o brzeg morza, plusku strumieni czy szumu drzew. Warto odnotować, iż *Environments* stały się w tamtym czasie prawdziwym hitem sprzedażowym (Ballard 2018). Tym samym Teibel wprowadził nagrania dźwięków natury do powszechnego obiegu. Dziś nagrania terenowe podlegają złożonej i niejednorodnej postprodukcji, przez co, jak sądzę, ich wszechobecność może nie być łatwa do prostej identyfikacji, zwłaszcza w odniesieniu do codziennych praktyk audytywnych. Niemniej ze względu na ich upowszechnienie i szeroko zakrojone, różnorodne zastosowanie (od przemysłu fonograficznego, kinematografii, sztuce przez repozytoria efektów dźwiękowych, mapy dźwiękowe po aplikacje mobilne) należy uznać, że w kontekście praktyk produkcji i słuchania szeroko rozumianego dźwięku muszą spełniać społecznie istotną funkcję.

Słuchanie soundscape'ów, które przyjmują za możliwą do wyodrębnienia praktykę społeczno-kulturową, jest równie niejednorodne, co zawartość tych kompozycji. Jest to słuchanie zarówno mobilne (w ruchu, w trakcie przemieszczania się), jak i w sytuacjach zastoju i/lub bezruchu (w miejscach tzw. pracy siedzącej oraz w sytuacjach prywatnych i intymnych, najczęściej zlokalizowanych w domach słuchających). To, co dla tego słuchania jest wspólne, to po pierwsze dedykowana mu infrastruktura, po drugie można je określić jako poszerzające rzeczywistość akustyczną. Innymi słowy słuchanie to odbywa się za pośrednictwem Internetu oraz przy użyciu urządzeń mobilnych (słuchawek, smartfonów i iPhone'ów, tabletów oraz laptopów), jak i jest konsumpcją soundscape'ów wyobrażonych i wyrwanych z kontekstu, które poszerzają lub nadpisują przeżywanie codzienności.

Artykuł opieram na wciąż prowadzonych przeze mnie badaniach etnograficznych, polegających po pierwsze na doświadczaniu dźwięków komponowanych i prezentowanych jako soundscape'y, po drugie na wielowymiarowej partycypacji w środowiskach wytwórców, interpretatorów i odbiorców nagrań terenowych, które stanowią podstawę analizowanych przeze mnie kompozycji. Partycypacja ta polega m.in. na wykonywaniu nagrań terenowych, współtworzeniu

portali skupiających ich twórców i odbiorców, udziale w spotkaniach field recordingistów, współrealizacji warsztatów dźwiękowych. Są to badania prowadzone w nurcie antropologii cyfrowej. Oznacza to, że nie odbywają się one przy użyciu klasycznych, niemających w tym przypadku zastosowania metod prowadzenia badań jakościowych, takich jak obserwacja (ze względu na jej wizualizm i konieczność lokalizacji) oraz wywiady (ze względu na geograficzne i społeczne rozproszenie środowiska tworzącego i słuchającego soundscape'y). W swoich badaniach skupiam się jednak na konkretnych praktykach, a mianowicie na: a. słuchaniu wielogodzinnych nagrań natury (bazujących na nagraniu terenowym, ale zmanipulowanych i/lub skomponowanych), w tym nagrań dźwiękowych stanowiących przetworzone sygnały akustyczne, które wykraczają poza możliwości ludzkiej percepcji słuchowej; b. słuchaniu i dowolnym komponowaniu soundscape'ów w aplikacjach mobilnych przeznaczonych na smartfony; c. słuchaniu soundscape'ów wirtualnych; d. słuchaniu albo radiów internetowych całkowicie poświęconych pozornie realistycznym nagraniom terenowym, albo bazujących na takich nagraniach radiów z muzyką ambientową. Innymi słowy materiałem empirycznym, na którym buduję swoją analizę są: kompozycje dźwiękowe z portalu Youtube otagowane jako *soundscape music*; aplikacje mobilne pozwalające na słuchanie wszelakiego rodzaju szumów i atmosfer (to zarówno wyselekcjonowane odgłosy natury, takie jak szum wiatru, rzek, mórz i oceanów, wodospadów, śpiew ptaków, padający deszcz, jak i zapis całych mniej lub bardziej egzotycznych przestrzeni akustycznych – od lasów tropikalnych po ulice wielkich miast czy porty lotnicze); internetowe stacje radiowe nadające różnorodnie zaaranżowane i zremiksowane nagrania terenowe; kompozycje soundscape'owe, które roboczo określam jako wyobrażone – są to soundscape'y kosmosu (np. *Symphonies of the planets*) czy statków kosmicznych (np. wielogodzinne zapętlone nagrania z filmowych statków kosmicznych, komór hibernacyjnych czy centrów komputerowych); wreszcie serwisy internetowe będące mapami dźwiękowymi umożliwiające ciągły odsłuch nagrań terenowych (np. Radio Aporee, Cities & Memory czy The Global Soundscapes Map).

Jest to materiał, który w zestawieniu z literaturą przedmiotu pozwala na postawienie pytań o to: Na ile słuchanie soundscape'ów (rozumianych zarówno jako dokument fieldrecordingowy, jak i muzyczne kompozycje) jest kwestią zanurzania się i wcielania w odmienne od codziennych rzeczywistości dźwiękowe, a na ile pozostaje doświadczeniem akuzmatycznym (Schaeffer 2004: 76–81) oderwanym od kontekstu, w którym dane nagrania zostały wykonane? Czy praktyka ta może być jednocześnie ujęta w terminach transdukcji, wywołując nowe, pozawizualne i afektywne sposoby doświadczania przestrzeni, a może jest przejawem eskapizmu od zanieczyszczonego hałasem lub nadmiarem dźwięków zachodniego środowiska akustycznego? Czy nagrania terenowe (aranżowane bądź nie) można zaliczać

do praktyk muzycznych oraz czy można mówić o społeczno-kulturowym wzorze słuchania tego rodzaju nagrań?

W artykule dyskutuję również z wciąż przywoływanym przeze mnie pojęciem soundscape'u – dość niefortunnie tłumaczonym na język polski jako pejzaż dźwiękowy. To z pewnością istotne narzędzie konceptualne desygnujące specyficznie rozumiane środowisko akustyczne. Jego autor, Raymond Murray Schafer (1977), sprecyzował je jako soniczną wersję krajobrazu, a także szczególny przedmiot ludzkiej kontemplacji, z której jednak praktycznie całkowicie wykluczył „hałas”. Ta wręcz romantyczna wizja przestrzeni akustycznej wydaje się trudna do zastosowania w kontekście współczesnych technologiczowanych i mobilnych krajobrazów kulturowych. Słabość pojęcia pejzażu dźwiękowego sygnalizuje między innymi Tim Ingold (2007), uznając je za pojęcie uprzedmiotawiające dźwięk oraz nadające percepcji słuchowej niemożliwą wręcz do osiągnięcia autonomię. Dla Ingolda percepcja rzeczywistości poprzez dźwięk to okazja do odczuwania w immersyjny sposób wspólnoty ze światem. Pewne uzupełnienie względem tej idei proponuje Stefan Helmreich (2010), wskazując na transdukcję jako pojęcie stymulujące nową refleksję nad tym, jak przestrzeń, poczucie obecności oraz same soundscape'y są współcześnie wytwarzane. Kategoria transdukcji wydaje się dobrze „pracować” w odniesieniu do wyobrażonych społeczności sonicznych, takich jak radiosłuchacze czy internetowi wytwórcy oraz odbiorcy nagrań terenowych i muzyki soundscape'owej. Pojęcie to ma jeszcze jedną zaletę – może być kluczowym w rozważaniach nad (tym)czasowością trwania dźwięku, co wydaje się szczególnie interesujące wobec mobilnych sposobów słuchania.

Kończąc to wprowadzenie, jestem zobowiązana wyjaśnić jeszcze jedną kwestię, a mianowicie zastosowany przeze mnie zabieg udźwiękawiający artykuł. Uznałam go za konieczny z dwóch względów. Po pierwsze zakładałam, że odbiorcy tego tekstu, o ile zapewne zaznajomieni są z nagraniami reprezentującymi śpiewy waleń, atmosfery morskich wybrzeży czy radosne ptasie ćwierkania, to niekoniecznie znają nagrania stanowiące reprezentacje soundscape'ów wyobrażonych, będących na przykład przetworzonym na falę dźwiękową promieniowaniem kosmicznym, czy nawet zwykłe nagrania terenowe, na których zarejestrowano hałaśliwe miejskie atmosfery. Prawdopodobnym jest również, że nie mieli okazji uprawiać mobilnego słuchania, które nie koncertowałoby się na muzyce *sensu stricto*, czy nie próbowali samodzielnego komponowania soundscape'ów przy użyciu aplikacji przeznaczonych na smartfony. Wobec tego uzupełnienie tekstu hiperłączami prowadzącymi do tych nagrań ma za zadanie wyposażyć odbiorców w odpowiednie narzędzie, a mianowicie doświadczenie (nie tylko słuchowe), które staje się niezbędne dla pełnego zrozumienia prowadzonej przeze mnie dyskusji. To także sposób cytowania „utworów” i kompozycji, na które się powołuję. Po drugie tak zbudowany artykuł jest realizacją jednego z postulatów antropologii

dźwięku – postulatu udźwiękawiania wiedzy terenowej, tworzenia uprawomocnionych, alternatywnych interpretacji, takich, które wykraczają poza dominujący akademicki wizualizm skupiający się wyłącznie na tekście. Wierzę, że choć recepcja tak skomponowanego artykułu może nie być zadaniem łatwym, to jednak jego odbiorcy zdecydują się na proponowany sposób jego nie tylko czytania, ale również doświadczenia.

Pojęcia *soundscape'u* używam w dwóch znaczeniach. Po pierwsze za jego pomocą określam dźwięki (skomponowane i nieskomponowane), które stanowią empiryczną podstawę mojej dyskusji, po drugie – by adekwatnie ją poprowadzić – krytycznie odwołuję się do jego klasycznego Schaferowskiego rozumienia. Koncepcja ta wprowadzona do naukowego obiegu w 1969 r., choć współcześnie wydaje się kłopotliwą, zwłaszcza w jej wąskim rozumieniu w literaturze przedmiotu oscylującej wokół zagadnienia dźwięku, wciąż stanowi obowiązujące i szeroko wykorzystywane narzędzie analityczne, które pozwala rozpatrywać środowisko akustyczne jako bezpośrednio doświadczane oraz obiektywnie istniejące (Schafer 1969). Przypomnę jedynie, że bodźcem powstania idei *soundscape'u* był intensywny wzrost poziomu zanieczyszczenia hałasem środowiska akustycznego głównie dźwiękami mechanicznymi i elektrycznymi – efektem postępujących w zawrotnym tempie urbanizacji i industrializacji (Thompson 2002; Bijsterveld 2008). To zaś obok wizualistycznej prominencji tego terminu stanowi dziś o jego niewielkiej użyteczności. Wobec rozwoju technologii oraz niezwyklej różnorodności praktyk audytywnych we współczesnej kulturze dźwięków jest to po prostu termin nieaktualny.

Tim Ingold dostrzegł, że badania kultury auralnej powinny skupiać się na interpretacji światów i rzeczy w ich akustycznej formie. Sugeruje więc, że *soundscape* nie istnieje jako autonomiczna czy obiektywna rzeczywistość. Jest relacyjną interpretacją i by w ogóle o nim mówić, musi najpierw zostać zarejestrowany. Wedle Ingolda siłą prototypowej dla koncepcji *soundscape'u* – koncepcji *landscape'u* tkwi w fakcie, iż nie jest ona przywiązana do żadnego ze zmysłów. W zwykłej praktyce percepcyjnej wszystkie zmysły ze sobą współpracują. Sam *landscape* jest oczywiście widoczny, ale staje się wizualny dopiero wówczas, gdy poddany jest rejestracji zostaje na przykład namalowany czy sfotografowany. Staje się więc możliwy do oglądania w sposób niebezpośredni, powracając do oglądającego jako sztuczna, wyczyszczona i wyestetyzowana forma zamknięta na inne wymiary zmysłowe. Podobnie jest z *soundscape'm*, który może być słyszalny, ale by być auralnym, najpierw musi zostać zarejestrowany, po czym odtworzony w miejscach, sytuacjach i kontekstach, które mogą nie mieć nic wspólnego z pochodzeniem jego zawartości (Ingold 2007: 10–13).

Otóż środowiska, w którym żyjemy nie da się doświadczać w sposób jednozmysłowy. Świat postrzegany, jako całość, stanowi dla ludzi niepodzielne centrum

działań i świadomości, dlatego Ingold podkreśla, iż dźwięk nie jest ani materialny, ani mentalny – jest zjawiskiem doświadczenia i immersji w świecie. Takiej, którą Maurice Merleau-Ponty (1964: 159–190) uznał za egzystencjonalny warunek dla umiejętności oddzielania od siebie ludzkich umysłów od postrzeganych rzeczy.

By pojęcie soundscape'u w ogóle mogło zaistnieć, konieczne jest założenie świadomego słuchającego, który dysponuje zdefiniowaną relacją wobec przestrzeni, w której żyje, porusza się i którą zna. Tu warto odwołać się do akustemologii Stevena Felda. Koncepcję tę należy traktować jako analogiczną do filozoficznego pojęcia epistemologii, z tą jednak różnicą, że jest to epistemologia akustyczna, w której dźwięk odgrywa istotną rolę w procesie budowania wiedzy o otaczającym człowieka świecie. W ujęciu Felda akustemologia to teoria kognitywnego potencjału dźwięku i słyszalności. Innymi słowy jest to akustyczna teoria wiedzy dotycząca tego, co i jak doświadczamy poprzez dźwięk oraz słyszenie w odniesieniu zarówno do tego, co bieżące, jak i historyczne, kolektywne, jak i jednostkowe w określonym kontekście społeczno-kulturowym (Feld 1996, 2015; Feld, Brennies 2004). Teoria ta zakłada, iż dźwięk zawsze jest usytuowany i manifestuje się doświadczającemu podmiotowi oraz jest zdeterminowany intencjonalnie jako coś, co wpływa na ludzi na różnych poziomach; dodatkowo także, że manipulowanie dźwiękiem to jedno z podstawowych narzędzi człowieka nie tylko do orientacji w rzeczywistości, ale również jej wytwarzania (Krogh, Lonstrup *et al.* 2008). Innymi słowy przyjrzenie się doświadczeniom auralnym pozwala na rozumienie ludzi znajdujących się w określonej przestrzeni, ludzi posiadających wewnętrzną podmiotowość oraz swoją obecnością i działaniami oddziałujących na to, co na zewnątrz. Akustemologia jest więc pojęciem znacznie szerszym niż soundscape, który jako jeden z efektów refleksji nad rozwojem technologii zainicjował powszechne myślenie o dźwięku w kategoriach estetycznych.

Jeszcze inną koncepcją, pomocną w zrozumieniu praktyk słuchania, o których piszę, jest transdukcja Stefana Helmreicha, który prowadząc badania etnograficzne wśród oceanografów miał okazję do zanurzenia się w wodach Pacyfiku na pokładzie niewielkiej, badawczej łodzi podwodnej o nazwie Alvin. Pierwsze, czego doświadczył, to poczucie zanurzenia w dźwiękach sonarów oraz otaczającego go morza. Wbrew jednak temu doświadczeniu doszedł do analitycznego pojęcia transdukcji – transmutacji i konwersji sygnałów pochodzących z zewnątrz łodzi podwodnej. Konwersja taka jest konieczna, by znajdujący się na pokładzie łodzi badacze mogli ją zlokalizować względem przestrzeni podwodnej i znajdującej się w niej obiektów. Akustyczne środowisko podwodne nie jest bezpośrednio dostępne dla ludzi. Ludzkie ucho nie słyszy dźwięków podwodnych jako soundscape, lecz jako strefę dźwiękowej immanencji i intensywności. To raczej stan zapośredniczony przez technologię. Helmreich postuluje, że transdukcja stanowi podstawę rozumienia soundscape'u. Nie twierdzi, że jest to kategoria uniwersalna i możliwa

do zastosowania w każdym przypadku, niemniej może stanowić narzędzie analityczne pozwalające na rozumienie tego, w jaki sposób wytwarzana jest przestrzeń oraz poczucie obecności. Transdukcja może też uwzględniać wibrację i przede wszystkim dekodować soundscape'y wyobrażone (Helmreich 2010).

O ile soundscape jako narzędzie analityczne nie jest dla mnie użyteczne w analizie praktyk kreowania i słuchania dźwięków bazujących na nagraniach terenowych i/lub stanowiących ich wyabstrahowane, wyobrażone interpretacje, o tyle służy mi ono do dookreślenia właśnie specyfiki tych dźwięków. Tu nawiązuję do szerszego rozumienia soundscape'u, obecnego zresztą w refleksji Schafera (1977) od samego początku, w kategoriach abstrakcji, estetyzacji i kompozycji. Tradycyjna definicja soundscape'u podkreśla, że zależy on od rozumienia go przez słuchacza, a także jego interpretacji środowiska sonicznego w ogóle. To zaś otwiera furtkę do ujęcia soundscape'u także jako elektroakustycznych kompozycji. Ujęcie to rozwija inny kanadyjski kompozytor, Barry Truax. Przede wszystkim zauważa jednak, że tak zwany soundscape codzienności staje się coraz bardziej elektroakustyczny, a współczesne kompozycje elektroakustyczne, zwłaszcza te w formatach wielokanałowych stają się coraz bardziej środowiskowe (Truax 2008: 103–110). Kompozycje tego rodzaju wytwarzają w słuchaczach poczucie immersji i zyskują na atrakcyjności, ponieważ odrzucają syntetyczny realizm; są wytwarzaniem wirtualnych soundscape'ów przy użyciu wielokanałowej dyfuzji. Truax określa je jako hiperrealistyczne, gdyż mamy tu do czynienia z podejściem abstrakcyjnym, w którym choć dźwięki pozostają rozpoznawalne, to składają się na reprezentacje mityczne i logicznie niemożliwe (Truax 2012: 1–9).

Jedną z wielu implikacji elektryfikacji następującej w XX w. jest dokonanie się fundamentalnej zmiany relacji słuchaczy wobec ich codziennej przestrzeni akustycznej – dźwięki pochodzą z wielu porządków czasowych i przestrzennych, uobecniają się arbitralnie tak w przestrzeni publicznej, jak w prywatnej. Możemy potwierdzić, że technologia, zwłaszcza mechanizacja, dokonała szczególnej amplifikacji środowiska akustycznego, często negatywnej w skutkach dla słuchających. Niemniej ta sama technologia daje możliwość dokonywania wyboru tego, co i kiedy słyszymy. Chodzi oczywiście przede wszystkim o muzykę, którą dowolnie dodajemy do przestrzeni, w których przebywamy, nakładamy ją na rzeczywiste środowisko akustyczne, dzięki czemu maskujemy dźwięki niepożądane.

Barry Truax w artykule *Sound, Listening and Place: The aesthetic dilemma* (2012) śledzi ten proces. Rozpoczyna od wczesnych eksperymentów z dynamofonem – instrumentem muzycznym z początku XX w., zbudowanym z generatorów prądu zmiennego, brzmiącym podobnie do organów. W przestrzeni publicznej (w nowojorskich restauracjach) pojawił się w 1907, a jego dźwięk tworzył przyjemną atmosferę, która między innymi sprzyjała zwiększeniu spożycia alkoholu (Weidenaar 1995). Lata dwudzieste XX w. to diametralna i stała zmiana miejskiej akustyki –



w przestrzeni publicznej pojawiają się głośniki. Badania nad hałasem Nowego Jorku z 1929 wykazały, że dźwięk radia w domach, na ulicach i sklepach był trzecim, na który ludzie najbardziej narzekali (zaraz po hałasach ulicy związanych z transportem w ogóle). Choć w konsekwencji doprowadziło to do wprowadzeniu zakazu umieszczania głośników na zewnątrz, to nagrania muzyczne emitowane przez radio zyskały na popularności w fabrykach oraz przestrzeniach domowych, gdzie służyły jako tło (Thompson 2002). Już wkrótce grające radio stało się ważnym elementem życia codziennego – jako remedium na samotność, towarzyszące rutynowym i nudnym czynnościom, kontroler nastroju oraz źródło informacji (Mendelshon 1964).

Praktyka audiodokumentacji dźwięków innych niż mowa czy muzyka rozwijała się znacznie wolniej i początkowo dominowała w bioakustyce, w szczególności specjalizującej się w badaniach nad sygnałami dźwiękowymi emitowanymi przez ptaki. Niemniej można wskazać na pojedyncze wczesne eksperymenty z nagraniami terenowymi, na bazie których tworzono reprezentacje soundscapów. Przykładem mogą być audycje Waltera Ruttmanna z 1930 pt. *Week Ends* poświęcone dźwiękom Berlina. Do końca II wojny światowej *field recording* był niszowy. Nie istniały jeszcze wystarczająco przenośne rekordery, a jego szerokie i powszechne użycie nie było możliwe także ze względu na jakość nagrań. Zmieniła to dopiero możliwość rejestracji dźwięku na taśmach magnetycznych, a także rozwój przemysłu mikrofonowego, który do wątku nagrywania wprowadził kontekst społeczny – relacje nagrywających względem do tego, co jest warte nagrania zaczęły się różnicować (Truax 2012: 7).

Początek lat siedemdziesiątych XX w. to nie tylko boom na dokumentację fieldrecordingową, to także moment, w którym zarówno muzyka zaczyna „pracować” jako soundscape, a soundscape jako kompozycje muzyczne. Nieprzypadkowo oba podejścia opierają się na podobnej technologii nagrywania, gdzie dźwięki mogą być edytowane i miksowane z użyciem różnego rodzaju wyrównywaczy, kompresorów i filtrów. Wczesne kompozycje celowały w zwiększenie zaangażowania słuchaczy w sam proces słuchania, w uczynienie go bardziej aktywnym i analitycznym. Zatem o ile muzyka miała służyć jako medium towarzyszące, kreować dźwiękowy, atmosferyczny i neutralny charakter przestrzeni, o tyle kompozycje soundscapów miały relację słuchacza z dźwiękami codzienności uczynić czymś wyrazistym. Współcześnie wiele się zmieniło w obu przypadkach. Muzyka tła ustąpiła muzyce pierwszego planu z jej coraz większą specjalizacją, tak by można było ją idealnie dostosować do środowiska. Tu mamy już do czynienia najpierw z Walkmanami, następnie odtwarzaczami płyt CD (Discman), a dziś odtwarzaczami mp3 (iPody, empetrójki, smartfony). Te narzędzia dały ogromny wybór co do sonicznej zawartości codziennego otoczenia. Michael Bull (2000, 2006: 131–149, 2007) opisuje to zjawisko za pomocą takich koncepcji jak bańka akustyczna czy praktyka tworzenia soundtracków życia codziennego.

Muzyka i soundscape nigdy nie będą pojęciami równoznacznymi. Nigdy też nie będzie im dane się od siebie w pełni oderwać. We współczesnej kulturze dźwięku możemy zaobserwować szczególnie intensywne przyciąganie zachodzące między tymi dwoma kategoriami. Postęp technologiczny, modernistyczne prądy w sztuce, a także ciągły rozwój i upowszechnianie się teorii soundscape'u sprawiają, że więź między tymi dwoma światami stale się pogłębia. Dochodzi do ich wzajemnego przenikania – tak jak w koncepcji Schafera, w której soundscape świata rozumiany jest jako gigantyczny utwór muzyczny, albo w muzyce konkretnej, dla której każdy element pejzażu dźwiękowego stanowi potencjalny materiał kompozycji muzycznej (Marciniak 2012). Na styku tych dwóch kategorii tworzy się napięcie o bardzo dużym potencjale estetycznym i społeczno-kulturowym.

Zrozumienie narzędzi analitycznych i interpretacyjnych, które do tej pory wprowadziłam, nie jest możliwe bez pełnej prezentacji materiału dźwiękowego, którego słuchanie może wyjaśnić codzienne strategie projektowania rzeczywistości auralnej – jej nadpisywanie i rozszerzanie. Jest to ta część artykułu, która wymaga od jego odbiorców zaangażowania słuchowego. O ile możliwe jest opisanie specyfiki platform internetowych czy aplikacji, sposobów ich funkcjonowania oraz społeczności z nich korzystających, o tyle nie da się w formie tekstualnej przekazać doświadczenia, które implikuje słuchanie zamieszczanych i generowanych na tych platformach dźwięków.

Prezentację rozpocznę od radiów internetowych. Do jednych z najbardziej interesujących należy platforma o nazwie radio aporee ::: global field recording radio.



Radio aporee :::

Radio aporee ::: jest dostępne online od roku 2000 i jest jednym z pierwszych projektów internetowych, które przyczyniły się do redefinicji idei radia. Oprócz tego, że jest to dwudziestoczterogodzinne strumieniowanie nagrań terenowych, to dodatkowo stanowi znakomity przykład dźwiękowej kartografii. Radio aporee ::: to także mapa dźwiękowa<sup>3</sup> tworzona przez ponad 1500 użytkowników zawierająca ponad 41 tysięcy reprezentacji soundscape'ów o łącznej długości trwania 104 dni, wykonanych w ponad 36 tysiącach miejsc na całym świecie<sup>4</sup>. Jako projekt kartograficzny celem radia aporee ::: jest łączenie nagrań terenowych z miejscami, w których zostały wykonane. Zawiera nagrania z środowisk miejskich, wiejskich i przyrodniczych, ujawniając ich złożony charakter i różnorodność warunków brzmieniowych.

<sup>3</sup> <https://aporee.org/maps/> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>4</sup> Statystyka ze strony radio aporee ::: maps, <https://aporee.org/maps/> (dostęp: 3.05.2018).

Z kolei jako projekt radiowy ma stanowić domenę, której cechami stają się łączność, bliskość i wymiana, dzięki którym dychotomiczne koncepcje nadajnika-odbiornika oraz wykonawcy-słuchacza zostają zniesione (Noll, Heyer 2012). Połączenie kartografii z radiem ma swoje konsekwencje. Mapy posiadają swój własny język i dla większości ludzi są jednym z pierwszych doświadczeń przestrzeni. Jest więc ono za pośrednictwem za pomocą medium o charakterze wizualnym. Radio otwiera te odległe, wyobrażone przestrzenie, kreując je w wyimaginowane soundscap'y. Utwory strumieniowane w radio aporee<sup>5</sup>, choć są wybierane losowo, to jednak pozostają w interakcji z usytuowaniem słuchaczy. Projekt działa nie tylko w formie strony internetowej radia, ale także jako aplikacja mobilna<sup>6</sup> przeznaczona na smartfony oraz iPhone'y. Jej użycie wiąże się z automatyczną identyfikacją współrzędnych geograficznych słuchacza i modyfikacją listy odtwarzania dostosowywanej do środowiska akustycznego, w którym aktualnie słuchacz przebywa.

Przykładami strumieniowania wykorzystującego szczególnego rodzaju nagrania terenowe są z kolei dwa projekty realizowane przez radio internetowe *Soma FM*<sup>6</sup> (również funkcjonujące od roku 2000). *Soma FM* jest projektem nawiązującym do klasycznej koncepcji radia, z tą jednak różnicą, że emituje muzykę niekomercyjną, najczęściej taką, której żadne radio nigdy by nie wyemitowało. Nastawione jest zatem na muzykę alternatywną, niezależną, gatunkowo odstającą od muzyki głównego nurtu. *Soma FM* emituje utwory na 20 kanałach (również dostępnych jako aplikacje mobilne<sup>7</sup>), na których miesięcznie wysłuchiwanym jest ponad 5 milionów godzin muzyki. Wśród nich interesują mnie kanały soundscap'owe, w których transmitowane są kompozycje/remiksy bazujące na nagraniach archiwalnych komunikatów National Aeronautics and Space Administration powstałych w 1969 r. w ramach misji kosmicznej Apollo 11<sup>8</sup> oraz bieżących komunikatów policyjnych i strażackich z San Francisco na żywo miksowanych z ambientem i muzyką eksperymentalną.

Pierwszy z kanałów to Mission Control. Celebrating NASA and Space Explorers everywhere:



Mission Control

<sup>5</sup> <https://aporee.org/mfm/#app> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>6</sup> <https://somafm.com/> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>7</sup> <https://somafm.com/mobile/> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>8</sup> W roku 2009 w 40 rocznicę startu rakiety kosmicznej Apollo 11 NASA opublikowała i tymczasowo udostępniła archiwalne nagrania, które założyciel radia *Soma FM* wkomponował w muzykę ambientową.

Drugi to SF 10-33. Ambient music mixed with the sounds of San Francisco public safety radio traffic:



SF 10-33

Przywoływana przeze mnie wcześniej koncepcja transdukcji Stefana Helmreicha będzie miała zastosowanie w przypadku nagrań „dźwięków” planet i księżyców znajdujących się w Układzie Słonecznym. Nagrania te to składająca się na 5 płyt kolekcja muzyki ambientowej i dronowej wydanej w 1992 r. przez Lasterlight Records zatytułowana *Symphonies of the Planets*.



*Symphonies of the Planets*

Są to „dźwięki” zarejestrowane przez wystrzelone przez NASA w 1977 r. bezzałogowe sondy kosmiczne *Voyager I* i *Voyager II*<sup>9</sup>. *Symphonies of the Planets* to efekt podróży przez Układ Słoneczny, w trakcie której sondy w bezdźwięcznej pustce przestrzeni kosmicznej rejestrowały, później przekonwertowane na fale akustyczne, magnetosfery, fale radiowe odbijające się między planetami a wewnętrznymi powierzchniami ich atmosfer, hałas elektromagnetyczny w samej przestrzeni kosmicznej, interakcje cząstek planet, księżyców i wiatru słonecznego, fale z naładowanych cząstek emitowanych z pierścieni niektórych planet, a także wszelkiego rodzaju promieniowanie. Interesują mnie przede wszystkim cyfrowe wersje tych nagrań, które w Internecie funkcjonują najczęściej jako monoobrazkowe klipy wideo możliwe albo do odsłuchu online albo do ściągnięcia. Wpisanie do najpopularniejszej wyszukiwarki internetowej frazy „symphonies of the planet” skutkuje wyszukaniem blisko 34 tysięcy takich klipów będących kopiami poszczególnych płyt, kompilacjami całości, fragmentami utworów oraz ich różnorodnymi interpretacjami. Na samym portalu Youtube znajduje się ponad 19 tysięcy takich klipów.

<sup>9</sup> Warto wspomnieć, że na obu sondach zostały umieszczone pozłacane dyski (*Voyager Golden Records*) zawierają dźwięki (w tym nagrania terenowe) i obrazy mające ukazać różnorodność życia i kultur na Ziemi. Przeznaczone są dla pozaziemskich cywilizacji lub ludzi z przyszłości, którzy zdołaliby je odnaleźć. Pomysłodawcami dwugodzinnego nagrania byli Frank Drake i Carl Sagan, <http://goldenrecord.org/> (dostęp: 3.03.2018).

Portal ten stanowi zresztą źródło ponad 600 tysięcy różnorodnych kompozycji soundscape'owych. Większość z nich to zapętłone kilkugodzinne, dochodzące nawet do 12 godzin, utwory służące najczęściej jako tło dźwiękowe w przestrzeniach prywatnych. Niemniej wiele z nich z pewnością funkcjonuje jako muzyka pierwszego planu w sytuacjach, w których słuchane są przy użyciu słuchawek, w nocy lub w trakcie aktywności psychofizycznych takich jak ćwiczenie jogi czy medytowanie. Wiele z nich opisywanych jest jako relaksujące, uspokajające, przynoszące ulgę w bezsenności, w sytuacjach stresu i napięcia; określane są za pomocą takich sformułowań jak „sleep soundscape”, „relax soundscape”, „deep sleep”, „SPA for mind”, „spiritual detox”, „inner self” czy „mistic soundscape”. Są to kompozycje, na które składają się poddane różnym zabiegom edycyjnym nagrania terenowe, którym niekiedy towarzyszą dźwięki pojedynczych, najczęściej etnicznych instrumentów muzycznych. Wszystkie one należą do kategorii soundscape'ów wyimaginowanych i zaprojektowanych. Są to nagrania reprezentujące na przykład soundscape'y podwodne, bezludnych wysp i tropikalnych plaż, gór, lasów i łąk w różnych porach roku czy dnia, mórz i oceanów w trakcie sztormów itd.



Underwater Sounds



Autumn Leaves in Wind



Blizzard Storm Sounds



Forest Sounds



Thunderstorm At Sea Sounds



British Countryside In the Summertime



Gentle Beach Waves Music

Do osobnej kategorii zaliczam soundscape'y, które przeciwnie do cytowanych powyżej nie są reprezentacjami dźwięków natury, tylko akustycznych środowisk miejskich. Są to soundscape'y wewnątrz jadących pociągów, biur, zatłoczonych kawiarni, portów lotniczych, ulic wielkich miast, bibliotek, a nawet dziewiętnastowiecznego Londynu.



Night train in the rain



Coffee shop sounds



Work Soundscape



Airport sounds



Sounds of the City: Cityscape



Library Background Noise for Relaxation

19<sup>th</sup> Century London Ambience

Wśród soundscape'ów, jakie można odnaleźć w serwisie Youtube, znajdują się również wirtualne reprezentacje atmosfer znanych z kinematografii statków kosmicznych – z pomieszczeń sypialnianych, komór hibernacyjnych, maszynowni, laboratoriów; to także brzmienia różnego rodzaju statków bojowych czy futurystycznych stacji kosmicznych. Są to soundscape'y monotonne i szumiące. Najczęściej nie mają nic wspólnego z oryginalnymi ścieżkami dźwiękowymi filmów, wiele z nich to wielogodzinne zapętlenia.



Nostromo Ambient Engine Noise



Star Trek: Deep Space Nine Ambient Sound



EVA Pod Ambient Sound From  
2001: A Space Odyssey



Star Wars:  
Tie Fighter Ambient Engine Noise



Borg Cube Ambient Engine Sound

Wraz ze wzrostem liczby użytkowników urządzeń mobilnych rośnie liczba oferowanych aplikacji mobilnych. Wśród nich z łatwością można odnaleźć te, które są dedykowane podręcznemu komponowaniu własnych soundscape'ów. Ich konstrukcja najczęściej jest bardzo podobna. W ich skład wchodzi limitowany pakiet kilku – kilkunastu poddanych wcześniej edycji, zapętlonych nagrań terenowych, które można ze sobą miksować, zgłaszać, ściszać, dodawać, odedymować czy manipulować ich częstotliwościami. Przykładem mogą być takie aplikacje jak: *Odgłosy Natury*<sup>10</sup>, *Odgłosy Deszczu*<sup>11</sup>, *Forest Sounds*<sup>12</sup>, *Ocean Sounds*<sup>13</sup>, *Rain Soundscape*<sup>14</sup>, *1000 Nature Sleep Relax Sounds*<sup>15</sup>. Jednak do najbardziej interesujących należą aplikacje mające na celu zwiększanie efektywności pracy, takie jak *Coffitivity*<sup>16</sup> imitująca środowisko akustyczne zatłoczonej kawiarni. Interdyscyplinarna badaczka mediów i komunikacji Milena Droumeva poświęca z resztą tej aplikacji artykuł *The Coffee-Office: Urban Soundscapes for Creative Productivity* (2017).

Kulturowo-społeczna „praca” dźwięków, które określam w artykule jako kompozycje soundscape'owe powinna być rozpatrywana jako sekwencja, a więc jako uporządkowany układ praktyk związanych z produkcją, dystrybucją oraz odbiorem tych kompozycji. Istotne jest, by uściślić, że jest to sekwencja możliwa do zaobserwowania w kontekście kultury zachodniej i wielkomiejskiej oraz że badam ją na dwóch przenikających się poziomach. Przestrzenią dystrybucji skomponowanych lub zmanipulowanych nagrań terenowych oraz soundscape'ów, których

<sup>10</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.naturesounds> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>11</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.watersounds> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>12</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.forestsounds> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>13</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.peaceofmind.forestsounds> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>14</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=wallpaper.live.realrain.realrainlivewallpaper> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>15</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pitashi.audiojoy.meditationnaturesounds> (dostęp: 15.11.2017).

<sup>16</sup> <https://siwalik.in/coffitivityOffline/> (dostęp: 15.11.2017).

przykłady cytuję powyżej, są platformy i serwisy internetowe zorientowane na użytkownika oraz w większości opierające się na mechanizmie *user-created content*. I tak radio aporee ::: jest zasilane nagraniami terenowymi zarejestrowanymi, uploadowanymi, zlokalizowanymi i opisywanymi przez użytkowników. Radio *Soma FM* emituje muzykę niezależną produkowaną przez muzyków i artystów dźwiękowych, którzy udostępniają swoją twórczość za darmo, a jego funkcjonowanie zależy od wsparcia finansowego słuchaczy. Portal Youtube umożliwia bezpłatne umieszczanie, odtwarzanie strumieniowe, ocenianie i komentowanie klipów audiowizualnych, a to, co należy do jego specyfiki, to tendencja użytkowników do multiplikowania zawartości serwisu. Pojawienie się soundscape'owych aplikacji mobilnych to nic innego jak odpowiedź na bieżące zapotrzebowanie zdefiniowanej grupy użytkowników (aplikacje soundscape'owe zaliczane są do kategorii aplikacji muzycznych albo dedykowanych produktywności i zdrowemu trybowi życia). Przestrzenią słuchania interesujących mnie utworów dźwiękowych są fizyczne i realnie istniejące przestrzenie miejskie oraz przestrzenie prywatne. Zaznaczę jednak, że praktyka słuchania, która wchodzi w skład rozpatrywanej przeze mnie sekwencji, to w większości przypadków słuchanie mobilne (Bull 2006: 131–149), a więc odbywające się za pomocą przenośnych odtwarzaczy, przy użyciu słuchawek oraz wymagające instalacji określonej aplikacji i/lub połączenia z Internetem. Jeśli można mówić o słuchaniu nieodbywającym się w ruchu, to jest ono zlokalizowane w przestrzeniach życia prywatnego, miejscach pracy i rekreacji. Te dwa tryby słuchania decydują o nieco odmiennych funkcjach, jakie mają pełnić kompozycje soundscape'owe. Pozostaje jeszcze kwestia pierwszego z elementów sekwencji, a mianowicie produkcja. Jest to niezwykle złożony społeczny, ugruntowany kulturowo, ekonomicznie i politycznie proces, dlatego w artykule skupiam się na momencie, w którym współproducentami poszerzających rzeczywistość akustyczną soundscape'ów stają się sami użytkownicy. W odniesieniu do mobilnego wymiaru słuchania, a raczej doświadczania, nie da się tych praktyk od siebie oddzielić.

Dynamiczny rozwój rynku aplikacji mobilnych<sup>17</sup> postępuje od momentu uruchomienia w 2008 r. sklepu internetowego rozwijanego przez korporację Google, przeznaczonego na urządzenia działające na podstawie systemu operacyjnego Android (Shankland 2008). Szczególnie intensywny przyrost wszelkiego rodzaju mobilnych aplikacji muzycznych czy szerzej dźwiękowych (w tym odtwarzaczy, korektorów i detektorów dźwięku, mierników natężenia hałasu, generatorów szumu i częstotliwości, przeznaczonych do zmiany barwy głosu itd.) wart jest

<sup>17</sup> W roku 2015 w najpopularniejszym sklepie internetowym oferującym aplikacje mobilne Google Play w sprzedaży znajdowało się 1,5 miliona aplikacji, które łącznie zostały ściągnięte 200 miliardów razy. Zob. *W 2015 roku Google Play z większą liczbą pobrań, ale App Store z wyższymi wpływami*, [www.wirtualnemedial.pl](http://www.wirtualnemedial.pl) (dostęp: 15.11.2017).



rozpatrzenia w kontekście korzystania z nich w przestrzeniach publicznych. Użycie aplikacji, w tym przypadku soundscape'owych, prowokuje pytanie o relacje między słuchaniem prywatnym a publicznym środowiskiem akustycznym.

W kulturze zachodniej koncepcja dźwięku jako zjawiska społecznego pojawia się wraz z zakończeniem II wojny światowej, kiedy tworzyła się nowa struktura społeczna. Punkt kulminacyjny procesu „uspołeczniania” praktyk audytywnych nastąpił w momencie upowszechnienia się na wielką skalę przenośnych odtwarzaczy muzyki, których użycie rozwinęło społeczną i kulturową potrzebę dostosowywania i selekcjonowania doświadczenia poprzez dźwięk. Początkowo sprawczość względem tego, co i jak słyszymy, a poprzez to jak przeżywamy rzeczywistość, była przywilejem społecznym. Jonathan Sterne w *The Audible Past* wskazuje, że prywatny wymiar słuchania przez słuchawki był dostępny wyłącznie medykom oraz telegrafistom. Sterne określa tę praktykę jako technikę audialną (*audile technique*), która wyrasta w środowisku nowoczesnej burżuazji – określonej przez zawód klasy średniej (Sterne 2003). Medycyna i telegrafia jako profesje dedykowane tej klasie, z ich własnym etosem i prestiżem, ucieleśniały wartości modernistyczne, takie jak racjonalność i efektywność. Innymi słowy prywatne słuchanie stało się aktywnością rozrywkową całkiem niedawno, ale jego korzenie tkwią w rozumieniu słuchania jako narzędzia racjonalności, nauki i biznesu. Współcześnie technika audialna przekształciła się w narzędzie generujące poczucie immersji oraz stymulujące wewnętrzne, emocjonalne i estetyczne doświadczenie przestrzeni, a jej sprzężenie z rozwojem technologii dźwiękowych zmieniło przestrzeń akustyczną raz na zawsze. Dziś słuchawki na uszach ludzi, którzy przemierzają się w przestrzeni publicznej można śmiało określić jako normę.

Zapośredniczone przez słuchawki słuchanie kompozycji soundscape'owych, które w dosłownym sensie dedykowane są poszerzaniu i przekształcaniu doświadczenia mobilności w określonej przestrzeni, zmienia naszą percepcję akustyczną i reorganizuje naszą podmiotowość w kontekście organizacji przestrzennej. Odosobniony, samotniczy przepływ ludzi przez miasto reprezentuje znaczący aspekt współczesnego doświadczenia przestrzeni miejskiej. To ruch ludzi z/do pracy, szkoły, na zakupy, do miejsc rekreacji – właściwie wszędzie (Bull 2000; Brodsky 2002). Ta codzienna i nieuchronna mobilność pozwala wysunąć założenie, że doświadczamy soundscape'ów poprzez ruch oraz że wszyscy w jakimś stopniu stajemy się projektantami środowiska akustycznego. Choć słuchanie nagrań terenowych z lasów tropikalnych w sytuacji jechania do pracy tramwajem, poddanych konwersji na fale dźwiękowe magnetosfer planet podczas czekania w kolejce na pocście czy też słuchanie atmosfery zatłoczonej kawiarni w trakcie telepracy wykonywanej w domu jest zaangażowaniem w wymyślony soundscape, zanurzeniem w wirtualnych dźwiękach oraz wiąże się z defamiliaryzacją codziennych praktyk sensorycznych, to jednak nie powoduje, by słuchacze tracili kontakt

z rzeczywistością (por. Eno 2004: 127–131). Słuchanie soundscapów jest przede wszystkim doświadczeniem – przestrzennym, czasowym, cielesnym i relacyjnym. Innymi słowy słuchanie nagrań terenowych lub elektroakustycznych, których zadaniem jest reprezentacja realnego bądź wirtualnego soundscap’u, to fenomenologiczne doświadczenie fizycznej przestrzeni posiadające wymiar psychologiczny i fizjologiczny (Brown 2017). Do pewnego stopnia odpowiada temu ambientowy sposób słuchania, o którym pisze Luke Jaaniste (2007). Jest to sposób, który angażuje ludzi w otoczenie w sposób, który miesza ze sobą porządki audialne w tle i na pierwszym planie.

Pewnego rodzaju defamiliaryzacja, generowanie pęknięć pomiędzy wizją a formą jest strategią estetyzacji i wyzwaniem dla bezpośredniej percepcji. Słuchanie na słuchawkach z jednej strony odcina słuchających od zewnętrznego środowiska akustycznego, ale z drugiej słuchanie soundscapów jest środkiem animacji – wytwarza nowe sposoby interakcji ze światem. Artystka dźwiękowa Janet Cardiff pokazuje, że można w tym przypadku mówić o nowym połączeniu między tym, co wizualne, fizyczne i cielesne (Cardiff 2002). Jest to tendencja, która wydaje się być generowana przez audiowizualność kultury zachodniej w ogóle. Imperatywy słuchania w ruchu lub podczas aktywności intelektualnej podziela cechy ze sposobem naszego odbioru produkcji kinematograficznych. W obu przypadkach chodzi o budowanie relacji między dźwiękiem a obrazem i nastawienie na doświadczenie o charakterze immersyjnym.

Niekoniecznie więc trzeba się zgadzać z Michaelem Bullem (2005), który twierdzi, że efektem upowszechnienia się technologii mobilnego słuchania jest izolacja i alienacja jednostek, ich zamknięcie w słuchowej, akustycznej bańce, która całkowicie odseparowuje od świata miejskich dźwięków. Model Bulla należy zrelatywizować. Sposoby słuchania mobilnego są bowiem niejednorodne, wręcz zindywidualizowane. Istnieje różnica między rozmową telefoniczną ze słuchawkami na głowie, słuchaniem audiobooka, muzyki, radia informacyjnego, soundscapów czy nagrań fieldrecordingowych. Istotnym jest więc, by ten rodzaj słuchania rozpatrywanego w kategoriach uniwersalnej praktyki społeczno-kulturowej nie traktować jako neutralny. Przemieszczanie się w przestrzeni miasta, z wyrwanym z kontekstu dźwiękiem przenikającym nasze ciała, może być postrzegane jako prowadzenie dialogu z tym, co publiczne, negocjowanie rzeczywistości, stawianie wobec niej oporu i wytwarzanie nowych znaczeń. Zwłaszcza odsłuch kompozycji soundscapowych, gdzie prawdziwe i wirtualne zmysłowe komponenty mieszają się ze sobą, nakładają na siebie, interferują, tworząc unikatową dynamikę geodźwiękową (Droumeva 2016; Thulin 2013). Mags Adams wraz innymi współautorami artykułu *Sustainable soundscapes: Noise policy and the urban experience* pisze, że soundscape jest zarazem fizycznym środowiskiem oraz sposobem postrzegania tego środowiska; konstruktem, dzięki któremu

nawigujemy życiem codziennym (Adams *et al.* 2006). Ten rodzaj nawigacji odczytuję jako wyraz naszej sprawczości wobec środowiska akustycznego, które jest przecież także środowiskiem kulturowym i społecznym. Słuchanie mobilne zwłaszcza oderwanych od wizji kompozycji soundscape'owych pozwala nam na wybór tego, jak będziemy postrzegać świat, jak będziemy się w nim poruszać i co będziemy odczuwać (por. Thompson 1995).

Z pewnością to, czego słuchamy w dużej mierze wiąże się ze społecznymi praktykami kontroli hałasu oraz prywatności, niemniej warto dostrzec tu coś więcej. Słuchacz może dowolnie suplementować materiał dźwiękowy (zwłaszcza jeśli chodzi o aplikacje mobilne), który będzie mu towarzyszył przy wykonywaniu dowolnej czynności, w jakimkolwiek miejscu, o każdej porze. Zwróćmy uwagę na to, że przestrzenie publiczne, zwłaszcza miasta, i to jak możemy się w nich poruszać – są reżimowe. Nasze doświadczanie miejskiej przestrzeni jest wyznaczone ulicami, ścieżkami, chodnikami, przejściami dla pieszych, przystankami, zakazami wstępu, barierkami, rytmem robót drogowych; również warunkowane jest wymuszoną przez jej architekturę nieustanną interakcją. Założenie słuchawek pozwala na osiągnięcie relatywnej autonomii. To derutynizacja, sterowanie i kontrola nad doświadczaniem tego, co możliwe do multisensorycznego odczuwania. To także wytwarzanie emocji i estetyzacja doświadczeń codzienności, wytwarzanie przyjemnych i odprężających narracji. Inaczej mówiąc transformacja miejskiej przestrzeni w miejsca prywatnej przyjemności, efekt zarządzania doświadczeniem.

## Literatura

- Adams M., Cox T., Moore G., Croxford B., Refaee M., Sharples S., 2006, *Sustainable soundscapes: Noise policy and the urban experience*, Urban Studies, vol. 43, no. 13, pp. 2385–2398.
- Ballard T., 2018, *Listening to the 'music of the future' in the future*, Document, <http://www.documentjournal.com/2018/03/listening-to-irv-teibels-environments-in-the-future/> (dostęp: 1.05.2018).
- Bijsterveld K., 2008, *Mechanical Sound: Technology, Culture, and Public Problems of Noise in the Twentieth Century*, Cambridge: The MIT Press.
- Brodsky W., 2002, *The effects of music tempo on simulated driving performance and vehicular control*, Transportation Research, part F, pp. 219–241.
- Brown A., 2017, *Soundwalking: Deep Listening and Spatio-Temporal Montage*, Humanities, vol. 6, no. 69, <http://www.mdpi.com/2076-0787/6/3/69> (dostęp: 1.05.2018).
- Bull M., 2000, *Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, Oxford–New York: Berg.
- Bull M., 2005, *No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening*, Leisure Studies, vol. 24, no. 4, pp. 343–355.

- Bull M., 2006, *Investigating the Culture of Mobile Listening: From Walkman to iPod* [w:] K. O'Hara, B. Brown (eds.), *In Consuming Music Together: Social and Collaborative Aspects of Music Consumption Technologies*, Dordrecht: Springer.
- Bull M., 2007, *Sound Moves. iPod culture and urban experience*, New York: Routledge.
- Cardiff J., 2002, *Janet Cardiff by Atom Egoyan*. BOMB. *Artists in Conversation*, BOMB, no. 79, <http://bombmagazine.org/article/2463/janet-cardiff> (dostęp: 4.08.2017).
- Eno B., 2004, *The Studio as Compositional Tool* [w:] Ch. Cox, D. Warner (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*, New York–London: Continuum.
- Feld S., 1996, *Waterfalls of song: An acoustemology of place resounding in Bosavi, Papua New Guinea* [w:] S. Feld Steven, K.H. Basso (eds.), *Senses of place*, Santa Fe: School for Advanced Research Press.
- Feld S., 2015, *Acoustemology* [w:] D. Novak, M. Sakakeeny (eds.), *Keywords in Sound*, Durham–London: Duke University Press.
- Feld S., Brenneis D., 2004, *Doing anthropology in sound*, *American Ethnologist*, vol. 31, no. 4, pp. 461–474.
- Droumeva M., 2016, *Curating Aural Experience: A Sonic Ethnography of Everyday Media Practices*, *Interference: A Journal of Aural Culture*, no. 5, <http://www.interferencejournal.com/articles/writing-about-and-through-sound/curating-aural-experience-a-sonic-ethnography-of-everyday-media-practices> (dostęp: 1.05.2018).
- Droumeva M., 2017, *The Coffee-Office: Urban Soundscapes for Creative Productivity*, *BC Studies*, no. 195, pp. 119–127.
- Helmreich S., 2007, *An anthropologist underwater: Immersive soundscapes, submarine cyborgs, and transductive ethnography*, *American Ethnologist*, vol. 34, no. 4, pp. 621–641.
- Helmreich S., 2010, *Listening Against Soundscapes*, *Anthropology News*, vol. 51, no. 9, p. 10.
- Ingold T., 2007, *Against soundscape* [w:] E. Carlyle (ed.), *Autumn Leaves: Sound and the Environment in Artistic Practice*, Paris: Double Entendre.
- Ingold T., 2011, *Four objections to the concept of soundscape* [w:] *idem*, *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*, London–New York, Routledge.
- Jaaniste L., 2007, *Approaching the ambient: Creative practice and the ambient mode of being* (Unpublished Doctoral Dissertation), Queensland, Australia: Queensland University of Technology, <http://www.lukejaaniste.com/phd-text> (dostęp: 1.05.2018).
- Korgh M., Longstrup A., Larsen Ch.R., Nielsen S.K., Pedersen B.S., Have I., Vandsø A., 2008, *Hear (h)ear. An acoustemological manifesto*, [http://ak.au.dk/fileadmin/www.ak.au.dk/Manifesto\\_for\\_Englishthe\\_web.pdf](http://ak.au.dk/fileadmin/www.ak.au.dk/Manifesto_for_Englishthe_web.pdf) (dostęp: 1.05.2018).
- Marciniak K., 2012, *Współczesny kompozytor a pejzaż dźwiękowy – wprowadzenie*, *Elektroniczna szuflada tekstów o muzyce i pejzażu dźwiękowym*, <https://kadebeem.wordpress.com/> (dostęp: 1.05.2018).
- Mendelsohn H., 1964, *Listening to Radio* [w:] L. Dexter, D. White (eds.), *People, Society and Mass Communication*, New York: Free Press of Glencoe.
- Merleau-Ponty M., 1964, *Eye and mind* [w:] J.M. Edie (ed.), *The primacy of perception, and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of art, history and politics*, transl. C. Dallery, Evanston: Northwestern University Press.
- Noll U., Feyer S., 2012, *Radio Aporee/Udo Noll. Interview*, *Sounds of Europe*, <http://www.soundsofeurope.eu/eblog/radio-aporee/> (dostęp: 1.05.2018).

- Schaeffer P., 2004, *Acousmatics* [w:] Ch. Cox, D. Warner (eds.), *Audio culture: reading in Modern Music*, New York–London: Continuum.
- Schafer R.M., 1969, *The New Soundscape*, Vienna: Universal Edition.
- Schafer R.M., 1977, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester: Desiny Book.
- Shankland S., 2008, *Google announces Android Market for phone apps*, CNET. CBS, <https://www.cnet.com/news/google-announces-android-market-for-phone-apps/> (dostęp: 1.05.2018).
- Stanisz A., 2017, *Field recording jako metoda etnografii poprzez dźwięk*, Przegląd Kulturoznawczy, nr 1(31), s. 1–19.
- Sterne J., 2003, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Durham: Duke University Press.
- Thibaud J.-P., 2011, *A sonic paradigm of urban ambiances*, Journal of Sonic Studies, vol. 1(1), <http://journal.sonicstudies.org/vol01/nr01/a02> (dostęp: 3.03.2018).
- Thompson E., 2002, *The Soundscape of Modernity*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Thompson J.B., 1995, *The media and modernity*, Stanford, CA: Stanford University Press.
- Thulin S., 2013, *Mobile Audio Apps, Place and Life beyond Immersive Interactivity*, Sound Moves: Journal of Mobile Media, vol. 6, no. 3, <http://wi.mobilities.ca/mobile-audio-apps-place-and-life-beyond-immersive-interactivity/> (dostęp: 1.05.2018).
- Truax B., 2008, *Soundscape Composition as Global Music: Electroacoustic Music as Soundscape*, Organised Sound, vol. 13, no. 2, pp. 103–110.
- Truax B., 2012, *Sound, Listening and Place: The aesthetic dilemma*, Organised Sound, vol. 17, no. 3, pp. 1–9.
- W 2015 roku Google Play z większą liczbą pobrań, ale App Store z wyższymi wpływami, [www.wirtualnemedial.pl](http://www.wirtualnemedial.pl) (dostęp: 15.11.2017).
- Weidenaar R., 1995, *Magic Music from the Telharmonium*, Metuchen, NJ: Scarecrow Press.

### Źródła dźwiękowe

- 6 Hour Ambient Soundscape: British Countryside In the Summertime – Relaxing Nature Sounds: <https://www.youtube.com/watch?v=QW1i9vYitmE> (dostęp: 3.03.2018).
- 19<sup>th</sup> Century London Ambience: <https://www.youtube.com/watch?v=TqdeJgoc05w&t=330s> (dostęp: 3.03.2018).
- 60 minutes of coffee shop sounds for study and concentration: <https://www.youtube.com/watch?v=Hym8S0CqtW0> (dostęp: 3.03.2018).
- Airport sounds, airport noise, airport sound effects, terminal Sound Background Noise Ambience: [https://www.youtube.com/watch?v=tmN\\_BmPrIfA](https://www.youtube.com/watch?v=tmN_BmPrIfA) (dostęp: 3.03.2018).
- App “1000 Nature Sleep Relax Sounds”: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pitashi.audiojoy.meditationnaturesounds> (dostęp: 3.03.2018).
- App “Forest Sounds”: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.forest-sounds> (dostęp: 3.03.2018).
- Autumn Leaves in Wind – 9 hour soundscape for sleep sound, meditation, ambience, ASMR: [https://www.youtube.com/watch?v=3mT8OD\\_woA0&t=36s](https://www.youtube.com/watch?v=3mT8OD_woA0&t=36s) (dostęp: 3.03.2018).
- Blizzard Storm Sounds | Zrelaksuj się na tle zimowych dźwięków | Ciężki Wiatr i śnieg: <https://www.youtube.com/watch?v=6ddO3jPUFpg&t=70s> (dostęp: 3.03.2018).

- Borg Cube Ambient Engine Sound for 12 Hours: [https://www.youtube.com/watch?v=6YA1t2vIN9U&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq\\_Jn455U&index=42](https://www.youtube.com/watch?v=6YA1t2vIN9U&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq_Jn455U&index=42) (dostęp: 3.03.2018).
- Coffitivity: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coffitivity.coffitivity> (dostęp: 3.03.2018).
- Deeply Relaxing Underwater Sounds – 10 Hours | Deep Ocean Sounds – Sleep, Relax, Study, Meditate, Calm: <https://www.youtube.com/watch?v=5bN6VNTXrIE> (dostęp: 3.03.2018).
- EVA Pod Ambient Sound From 2001: A Space Odyssey (For 12 Hours): [https://www.youtube.com/watch?v=RbbH4W2L68c&index=24&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq\\_Jn455U](https://www.youtube.com/watch?v=RbbH4W2L68c&index=24&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq_Jn455U) (dostęp: 3.03.2018).
- Forest Sounds | Woodland Ambience, Bird Song, Nearby Village | 3 Hours: <https://www.youtube.com/watch?v=xNN7iTA57jM> (dostęp: 3.03.2018).
- Gentle Beach Waves Music, Relaxing Ocean Waves Music: <https://www.youtube.com/watch?v=nWridXDgYc8&t=62s> (dostęp: 3.03.2018).
- Library Background Noise for Relaxation: <https://www.youtube.com/watch?v=aTm2o-QRsISk> (dostęp: 3.03.2018).
- Mission Control. Celebrating NASA and Space Explorers everywhere: <https://somafm.com/missioncontrol/> (dostęp: 3.03.2018).
- NASA – Voyager Recordings – Symphonies of the Planets 1–5 | Complete Recordings HD]: [https://www.youtube.com/watch?v=Vjz9m1TkQ\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=Vjz9m1TkQ_A) (dostęp: 3.03.2018).
- Night train in the rain – 2 hours – soundscape – relaxing sound – sleep sound – Train sound: <https://www.youtube.com/watch?v=pcgc20H9YfQ> (dostęp: 3.03.2018).
- Nostromo Ambient Engine Noise (Ship from Alien for 12 Hours): <https://www.youtube.com/watch?v=U4p1mZnKkhc> (dostęp: 3.03.2018).
- Ocean Sounds: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soundroidapps.oceansounds> (dostęp: 3.03.2018).
- Odgłosy Deszczu: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.watersounds> (dostęp: 3.03.2018).
- Odgłosy Natury: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.metapps.naturesounds> (dostęp: 3.03.2018).
- radio apore ::: global field recording radio: <http://radio.aporee.org/> (dostęp: 3.03.2018).
- radio aporee ::: maps – sounds of the world: <https://aporee.org/maps/> (dostęp: 3.03.2018).
- Rain Soundscape: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.steinert.random.rain> (dostęp: 3.03.2018).
- SF 10-33. Ambient music mixed with the sounds of San Francisco public safety radio traffic: <https://somafm.com/sf1033/> (dostęp: 3.03.2018).
- SomaFM: Commercial-free, Listener-supported Radio: <https://somafm.com/> (dostęp: 3.03.2018).
- Sounds of the City: Cityscape: <https://www.youtube.com/watch?v=eXHURaIl7hA> (dostęp: 3.03.2018).
- Star Trek: Deep Space Nine Ambient Sound for 12 Hours: [https://www.youtube.com/watch?v=Vs\\_Pg-Vc\\_yQ&index=7&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq\\_Jn455U](https://www.youtube.com/watch?v=Vs_Pg-Vc_yQ&index=7&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq_Jn455U) (dostęp: 3.03.2018).

---

Star Wars: Tie Fighter Ambient Engine Noise for 12 Hours: [https://www.youtube.com/watch?v=uczjRUCPnrc&index=37&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq\\_Jn455U](https://www.youtube.com/watch?v=uczjRUCPnrc&index=37&list=PLsO8fxO6PnRfGUc0Td1lFXVnnq_Jn455U) (dostęp: 3.03.2018).

Thunderstorm At Sea Sounds For Sleeping, Relaxing ~ Thunder Rain Ocean Sea Lightning Ambience: <https://www.youtube.com/watch?v=AsD5u6k6dKI&t=27s> (dostęp: 3.03.2018).

Voyager Golden Record: <http://goldenrecord.org/> (dostęp: 3.03.2018).

Work Soundscape 9 Hours sound masking: <https://www.youtube.com/watch?v=KPrL-BoIgwHg> (dostęp: 3.03.2018).