

**POSTĘPY W INŻYNIERII MECHANICZNEJ
DEVELOPMENTS IN MECHANICAL ENGINEERING**

2(1)/2013, 27-29

Czasopismo naukowo-techniczne – Scientific-Technical Journal

Piotr GRYGORKIEWICZ

NOISE – MEDIUM MULTIWERSUM

Streszczenie: W pracy omówiono zjawisko noise'u i improwizacji jako medium sztuki aktualnej w reakcji na kulturę masowego konsumpcjonizmu, a zarazem narzędzie wyzwalania kreatywności i poszerzania wyobraźni.

Słowa kluczowe: kultura audiowizualna, noise, improwizacja, kreatywność

Sztuka uczy nieufności wobec zmysłów, a jednocześnie uświadamia, że jedynie dzięki nim mamy kontakt z konstruktem umysłowym, odczytywanym na co dzień jako świat zewnętrzny. Uczy, że percepcja jest wysublimowaną grą, a sam widz także stanowi medium. Przyczynia się to do wyłaniania zjawisk wielowymiarowości i wielopłaszczyznowości doświadczenia.

Rozwój społeczeństwa informacyjnego transformuje nasze pojmowanie i poczucie czasu. Żyjemy w nieustającym TERAZ, obwieszeni elektronicznymi gadżetami, przekazującymi nam najświeższe wieści z całego globu w zaledwie kilka minut po wydarzeniu.

Ilość audiowizualnych artefaktów trafiających każdej chwili do infosfery to prawdziwa info-nawałnica. Czy w tym natłoku można już mówić o dewaluacji kultury wizualnej? O swego rodzaju pornografii jako wypaczeniu sensu? Czy masowe bombardowanie komunikatami reklamowymi z milionem gotowych rozwiązań na każdą możliwą okazję przyczynia się do ograniczenia naszej wyobraźni i kreatywności? Czy drastyczne zmniejszenie czasu, jaki poświęcamy na kolejne, docierające do nas w ekspresowym tempie informacje, wiąże się z wykształceniem nowych mechanizmów ich filtracji? Czy nasza wrażliwość podlega zmianom? Być może.

Owo „być może” to prawdopodobnie jeden ze znaków naszych czasów rozmytych granic. Za pomocą kilku kliknięć wchodzimy w otwarty świat niewiarygodnej liczby alternatywnych modeli i rozwiązań. Nie istnieją już definitywne odpowiedzi na nasze pytania. To świat przytłaczających możliwych wyborów i ścieżek, czarnych dziur hiperlinków, tuneli pomiędzy bardzo różnymi płaszczyznami rzeczywistości, w których na co dzień uczestniczymy. To multiwersum – wieloświat.

Przyswajana w lawinowym tempie wiedza powoduje, że w coraz bardziej widoczny sposób otwierają się przed nami kolejne całkowicie niezbadane obszary. Wraz z rosnącymi zasobami informacji wzrasta się jednak obecność szumu.

Zjawiska określane mianem hałasu i szumu ulegały na przestrzeni dziejów znacznym zmianom, a granice tolerancji na nieznane i nieznośne dotąd bodźce poszerzały się często w bardzo szybkim tempie, powodowane zmianami warunków bytowych, związanych z rozwojem technologii czy choćby chęcią zainicjowania nowych doświadczeń estetycznych.

Noise jako środek wyrazu w sztuce jest zjawiskiem wymykającym się próbom definicji i uciekającym od kategoryzacji, dlatego można pokusić się o próbę określenia go jako amorficznego, nieustalonego, emergentnego tworu wielkich miast, niosącego z sobą cały bagaż ich audiowizualnego zanieczyszczenia wraz ze wszystkimi sprzecznościami i wielowymiarowością.

Noise może być ciągnącym się po horyzont wysypiskiem śmieci, wypełnionym zmiętymi i szeleszczącymi kolorowymi opakowaniami po chwilowych zabawkach i przyjemnościach kultury konsumpcyjnej.

Może być uwypukleniem błędu i absurdu do granic łoż. Natężeniem i zagęszczeniem. Audiowizualnym przedawkowaniem służącym wyjściu poza wygodne przyzwyczajenia i utarte schematy lub intencją bezpośredniego doświadczenia pracy z własną percepcją.

Noise może być znakiem niezgody, dysonansem podniesionym do potęgi, pędem, fizycznością i brutalnością. Dla części uczestników kultury masowej może stanowić jeden z niewielu bodźców, który jest w stanie dzisiaj jeszcze poruszyć. Wreszcie, może być narzędziem transgresji i współczesną wersją doświadczenia kataraktycznego, zetknięciem się z ogromem nieznanego i niepoznawalnego.

Noise jest dostępny dla każdego, ponieważ w pewnym sensie odcina się od tradycji demonstrowania wirtuozerii, skupiając się raczej na otwieraniu możliwości i prowokowaniu pytań.

Paradoksalnie i zaskakująco jednak ze współczesnych noisowych paroksyzmów maszyn i software'u wyłania się świat zbliżony do wielowarstwowego pejzażu dźwiękowego naturalnych bio-habitatów. Czyżby przez muzykę miast-molochów przebiegała tęsknota za naturą? Intencja pełniejszego zrozumienia wysublimowanego systemu współzależności i współpracy z nim, zamiast barbarzyńskiego traktowania go jako zbioru zasobów, służących jedynie bezmyślnej eksploatacji?

Noise to często fizyczna, monumentalna ściana hałasu, odcinająca potok myśli i wyzwalająca efekt zatrzymania czasu, stawiająca nas przez swą fizyczność w nieustającym teraz.

Czas pozostaje w dużej mierze zagadką, dlatego można pokusić się o rozróżnienie w kontekście audiowizualności dwóch przeciwstawnych rodzajów czasu teraźniejszego. Jeden z nich to „fragmentaryczne teraz” środków masowej komunikacji medialnej; odpowiednik dzikiej, nieświadomej, nieskrępowanej, pędzącej na złamanie karku wolności. Jego przeciwnością jest „teraz zdefragmentowane” ujednolicone, zbliżające się do transgresyjnego nieustającego teraz „czasu sakralnego”. Świadomie pojmowana wolność wiąże się ze wzmożoną uwagą i odpowiedzialnością. Koncentracją nierozproszonego, jak

najbardziej obecnego umysłu, realizowaną w praktyce improwizacji i eksperymentu, tak bliskich zjawisku noise'u. Improwizacji i eksperymentu jako drapania powierzchni możliwych mikro-światów, obserwacji ich zmian, wzajemnych relacji i konfiguracji. Improwizacja zawiera w sobie element ryzyka kompletnej porażki, zwłaszcza natury estetycznej i poznawczej, a jednocześnie stanowi obietnicę Nowego, wykraczającego poza codzienne doświadczenia.

W „sfragmentowanym teraz” potrzebujemy zdolności szybkiej i umiejętnej nawigacji. Do masowej świadomości zaczyna przesączać się przeświadczenie o jednoczesnej egzystencji w wielu równoległych wszechświatach. Dzisiejsza infosfera przypomina jednak słodkie bagno, zdeformowaną postać *silva rerum*. Ustalenie rzetelności informacji graniczy niemalże z cudem. Nasze rzeczywistości konstruowane są w znacznej mierze przez zapożyczone narracje. Zaczynamy zdawać sobie sprawę z konieczności edukacji do zadań, które jeszcze nie istnieją, za pomocą wiedzy, której jeszcze nie mamy.

Z jakiego zatem względu uważam zjawiska noise'u i improwizacji za istotne? Podejrzewam, że stanowią jedne z lepszych narzędzi walki o kreatywność i wyobraźnię w świecie gotowych rozwiązań i ukrytej reklamy. Umożliwiają nam trening natychmiastowych i świadomych reakcji na nowo zaistniałe sytuacje, znajdowania unikalnych rozwiązań i korespondencji między dziedzinami wiedzy a płaszczyznami w sfragmentowanym świecie.

NOISE – MEDIUM OF A MULTIVERSE

Summary: The article introduces improvised noise as a contemporary art medium and a reaction to consumerism driven culture as well as a tool for creativity triggering and imagination expanding

Key words: audiovisual culture, noise, improvisation, creativity

