

## AUTOREFERAT

Mój dorobek determinuje nie tylko wypracowany, osobisty warsztat, ale także, a może przede wszystkim, stosunek do samego procesu tworzenia. Stosunek ten jest wynikiem szczególnej postawy wobec muzyki i sztuki *in genere*. Mam głębokie przekonanie, że sztuka ponad wszystko winna budzić emocję. Dla mnie ważne jest, by były to emocje pozytywne. Wszelkie, choćby najbardziej wyrafinowane koncepty i narzędzia mają służyć tworzeniu wartości estetycznych. Mimo że postrzegany jestem jako kompozytor specjalista, to chciałbym pokazać, że specjalizacja, jakiej świadomie się oddałem, jest kluczem do uprawiania wyjątkowo wszechstronnej działalności na polu sztuki muzycznej. Poza muzyką absolutną żywo interesują mnie jej związki ze słowem, teatrem czy raczej performensem oraz szeroko rozumianymi sztukami wizualnymi. Przy tym chodzi tu o synkretyzm, prawdziwą interakcję mediów. W ramach samej działalności muzycznej penetruję różne jej dziedziny. Szczególnie bliskie są mi te, które stymulują dyskurs między kompozycją a improwizacją, determinizmem i wolnością. Jestem autorem form symfonicznych, utworów na mniejsze składy orkiestrowe oraz składy kameralne. Prawie wszystkie moje kompozycje wykorzystują media elektroniczne jako integralną część instrumentarium lub tworzą nowy kontekst dla instrumentów tradycyjnych. Jestem twórcą opery multimedialnej, a także muzyki do spektakli teatralnych i teatru pantomimy. Współtworzyłem także projekty łączące muzykę współczesną z innymi nurtami. Jako wykonawca stale współpracuję w ramach grup artystycznych o charakterze twórczo-wykonawczym. Powołałem do życia, wraz z Marcinem Rupocińskim, artystyczną grupę *Morphai*, podejmującą wyzwania interdyscyplinarne. Tak powstały projekty łączące muzykę, performance i video. Wraz z Agatą Zubel tworzę duet *ElettroVoce* realizujący projekty na głos i elektronikę. W ramach założonego, wraz z dwójką kompozytorów: Pawłem Hendrichem i Sławomirem Kupczakiem, tria *Phonos ek Mechanes* uprawiam muzykę w dużej mierze improwizowaną, realizowaną przy pomocy komputerów. Jest to szczególny rodzaj *live electronics - human electronics*, gdzie muzyka elektroniczna przyjmuje kształt ludzkiego gestu. Komputery kontrolowane są głównie instrumentami akustycznymi. Jako wykonawca i kreator przestrzeni dźwiękowej często uczestniczę w autorskim projekcie wiolonczelisty Andrzeja Bauera *Cellotronicum*. Na początku pragnę wypunktować i pokrótce naświetlić te zjawiska oraz poglądy, które miały zasadniczy wpływ na kształt mojej dotychczasowej twórczości i pozwoliły wypracować osobisty język wypowiedzi muzycznej. W większości obecne są one we wskazanej na potrzebę przewodu kompozycji *Koniec poezji* na głos amplifikowany, wiolonczelę elektryczną, komputer i orkiestrę symfoniczną.

## NOWA MUZYKA NA NOWE INSTRUMENTY

To, co pociąga chyba każdego twórcę, to chęć tworzenia jakości nowych, oryginalnych. Tajemnica bowiem budzi emocję w czystej postaci. Taką, która uderza bezpośrednio do najstarszych filogenetycznie ośrodków układu nerwowego. Zapewne dlatego zrodziła się we mnie pewna wątpliwość, czy w ogóle ma sens komponowanie nowej muzyki na stare instrumenty. Doszedłem do wniosku, że prawdziwe komponowanie oznacza kształtowanie elementarnych części muzyki. Jaki jest najmniejszy dający się zdefiniować element muzyki - taki, którego możliwość kształtowania sprawia, że wchodzimy w głąb procesu twórczego i zbliżamy się do jego sedna?

Henry Cowell wyróżnia dwa pierwotne elementy muzyki: dźwięk i rytm. Dźwięk dzieli na tony (wynik drgania regularnego) i szum (wynik drgań nieregularnych). Dopiero w ramach tonu wyodrębnia takie elementy jak melodia, harmonia.

Jeśli istnieje element pierwotny przed dźwiękiem i rytmem, określiłbym go jako brzmienie. Brzmienie jako spektrum - czy w ujęciu analitycznym - rozkład częstotliwości w czasie. Tak wypracowałem na własny użytek "monadystyczną" teorię komponowania. W jej ramach muzyka elektroakustyczna jest wyjątkowym polem do penetracji pierwotnych własności muzyki. Oprócz zakomponowania dźwiękiem określonej czasoprzestrzeni można tu "komponować" same instrumenty. Taka sytuacja pozwala obcować z istotą muzyki. Pozwala kształtować jej punkt wyjścia i zarazem *conditio sine qua non* - brzmienie, które samo w sobie ma charakter indywidualny. To ono stanowi nierozdzieloną substancję, z której składa się muzyczny byt, jest - jak monada Leibniza - zamkniętym kosmosem.

Komponowanie jako układanka elementów w ramach zamkniętego zbioru wartości już nie wystarcza. Rozszerzone techniki gry wprowadzają pewien koloryt, ale ciągle mocno ograniczony. Powstają w ten sposób kompozycje przesycone flażoletami, glissandami, glissandami flażoletowymi i wszelkimi innymi technikami zubażającymi lub zniekształcającymi oryginalne brzmienie, jak tłumienie, flautando, za podstawkiem, overbowing, overtones itd.

Nie da się zaprzeczyć, że po pół wieku wdrażania tzw. "extended technics" mamy dziś do czynienia ze swego rodzaju manieryzmem rozszerzonych technik wykonawczych, a użycie ich w kompozycji stało się swego rodzaju kanonem. Natomiast ciągle utwór na flet solo brzmi tak samo jak każdy utwór na flet solo, a kompozytor nie ma na to żadnego wpływu lub ma bardzo ograniczony. Nie oznacza to, że nie powstają w ten sposób dzieła wybitne. Powstają, nawet dojrzewają i kształtują się tego typu warsztaty, tylko coraz trudniej dotknąć owej tajemnicy, która przenosi dzieło sztuki w inny, pozapoznawczy czy mistyczny rejon percepcji. Wydaje się, że idealnym rozwiązaniem jest tworzenie oryginalnych instrumentów na potrzebę danego utworu. Jest to sytuacja, w której kreowanie narzędzia-instrumentu jest już elementem procesu tworzenia. Jest to możliwe przy pomocy tak otwartego narzędzia, jakim jest komputer. Koncepcja ta nie jest jednak tak oczywista, jak mogłaby się wydawać. Uczestnicząc w koncertach muzyki elektroakustycznej, szczególnie słuchając muzyki na tzw. taśmę, wielu z nas odczuwa pewien dyskomfort. Mimo prezentowania często nowych, oryginalnych treści, obcując sam na sam z głośnikiem, natykamy się na pewien mur komunikacji. Okazuje się, że bezpośredni przekaz, szczególnie w sztukach pozawerbalnych czy wizualnych, jest dla nas szalenie istotny, by w pełnym skupieniu odebrać komunikat twórcy. Dlatego tak ważna w muzyce jest rola wykonawcy i wykonawstwo to największa bolączka nowych instrumentów.

## WYKONAWSTWO

Problem wykonawstwa, szczególnie muzyki elektroakustycznej, nurtuje mnie od dawna. Wiolonczelista, aby opanować instrument, uczy się latami. Do tego czerpie pełną garścią ze szkół nauki gry na danym instrumencie.

Z instrumentami nowymi, takimi jak komputer, jest inaczej. Tego typu szkoła gry jest stosunkowo młoda, a formalnie w ogóle nie istnieje. Sądzę, że łatwiej jest znaleźć sposoby, aby ekspresję wyuczoną klasycznie zamienić na parametry współczesnych dźwięków. Tym bardziej, że percepcja muzyki jest ściśle powiązana z aktem wykonania, na który niebagatelny wpływ mają czynniki pozamuzyczne. Praktycznie nie komponuję utworów na tzw. taśmę. Staram się zawsze, jeśli nie szukać nowych kontekstów dla użycia tradycyjnych instrumentów, konstruować nowe, głównie wirtualne. Przy tym, na etapie komponowania, zawsze ważna jest dla mnie świadomość wykonania muzyki, która powstaje. Często wykonuję moją muzykę sam lub zapraszam do współpracy stałych wykonawców. Nierzadko wykorzystuję ich kunszt instrumentalnie, nie wprost. Wybitni instrumentalisci mają pewne wyuczone gesty, techniki, za którymi stoją całe szkoły wykonawcze, natomiast w przypadku komputera tego brakuje. Dlatego sens ma dla mnie

kreowanie brzmienia od podstaw, w medium elektronicznym, a następnie modelowanie go na żywo podczas wykonania. Stąd pomysł na „human electronics”, stosowaną między innymi w triu Phonos ek Mechanes z Pawłem Hendrichem i Sławomirem Kupczakiem, gdzie kontrolujemy muzykę elektroniczną za pomocą instrumentów tradycyjnych takich jak gitara, skrzypce czy fortepian. Nie unikam także manipulatorów adaptowanych z innych dziedzin życia, które umożliwiają transkrypcję gestu na parametry muzyki. Stają się one nowym łącznikiem, interfejsem między człowiekiem a generatorem dźwięku. Podobnie jak smyczek umożliwia skrzypkowi precyzyjną kontrolę sposobu pobudzania struny, tak na przykład Wii controller czy iPad interpretuje nasz gest, dotyk, by precyzyjnie przekładać go na charakter dźwięku instrumentu wirtualnego.

Przykładem użycia nowego interfejsu i wypracowania indywidualnego sposobu gry jest ostatnia odsłona opery *Ogród Marty*, gdzie jeden z wykonawców wykonuje dużą partię solową na tablecie. Wszystkie partie elektroniczne w swego rodzaju recytatywach są natomiast kontrolowane przez kontroler gier Wii. Jest to rodzaj trzymanego pilota, który nie tyle bada położenie dłoni, ale przyspieszenie jej ruchu w trzech płaszczyznach.

Zauważyłem, że ten parametr wyjątkowo trafnie prezentuje ekspresję ludzkiego gestu.

Trzeba dodać, że wykorzystanie tego typu instrumentów jest zawsze swego rodzaju eksperymentem. Warto wykorzystywać je we fragmentach konstrukcji utworu.

Natomiast jeżeli zależy nam na kreowaniu kompozycji, kształtowaniu treści muzycznych w wyrafinowany sposób, to musimy je opanować w sposób wirtuozowski. Potrzebne są wręcz szkoły nauki gry. Dlatego gros moich kompozycji jest polem poszukiwań nowych kontekstów dla instrumentów tradycyjnych. Jeśli piszę utwór na flet, to zawsze przynajmniej w kontekście mediów elektronicznych.

## NOTACJA

Współczesna partytura nie powinna być jedynie reprezentacją zdarzeń muzycznych w czasie. Dzielę partyturę na poziomą i pionową. Pozioma nawiązuje do tradycyjnego, często tabulaturowego zapisu na linii czasu. Jest to zasadniczo instrukcja wykonawcza z umowną ikonografią zdarzeń muzycznych. Partyturę pionową stanowią natomiast różnego rodzaju legendy, wskazówki czy w końcu programy komputerowe interpretujące gesty wykonawcy. Warto też uświadomić sobie, że ikonograficzna prezentacja zdarzeń muzycznych przy pomocy kropek i kresek na kartce papieru jest reliktem przeszłości, a korzystamy z niej tylko z powodu przyzwyczajień wykonawców i konserwowanej pieczołowicie tego typu wiedzy. Wynalezienie rejestratora audio praktycznie udaremniło zasadność graficznej prezentacji zdarzeń muzycznych, ograniczając konieczność umieszczenia w partyturze tylko znaków wykonawczych. Trudno nie zgodzić się z konkluzją Chrisa Cutlera, że nagrywanie dźwięku przywróciło produkcję muzyki domenie słyszenia. Poza tym, że o wiele łatwiej jest rekonstruować i konserwować zapisane w ten sposób kompozycje, to w końcu można precyzyjnie zapisać treści zakładające element przypadku czy improwizacji.

Najbardziej radykalnym przykładem partytury wykonawczej w mojej twórczości jest *monada 5*. Kompozycja przeznaczona jest na minimum trzech improwizujących muzyków i komputer. Mimo że poszczególne partie instrumentów są całkowicie improwizowane, to całość kompozycji precyzyjnie determinują zasady gry i wyzwany przez improwizujące partie, spreparowany wcześniej materiał dźwiękowy.

## IMPROWIZACJA

Zjawisko treści nie zdeterminowanych, bez względu na postać jaką przybierają, istniało w muzyce od zawsze. Improwizacja, aleatoryzm mniej lub bardziej kontrolowany czy jakakolwiek inna forma zakładająca przypadek w muzyce, nie jest domeną naszych

czasów. Rzecz jasna, możliwość precyzyjnej rejestracji takiej muzyki przynajmniej sprawia wrażenie upowszechnienia tego typu narracji muzycznej.

Jestem wielkim orędownikiem muzyki improwizowanej i nie unikam wdrażania jej elementów w różnej postaci i wymiarze. Jako wykonawca-improwizator mam przekonanie graniczące z pewnością, że nie ma improwizacji totalnej. Ona zawsze jest kontrolowana – czy to przez wykonawcę i zasady wynikające z jego gustu, wyuczonych gestów i manier, czy przez kompozytora i jego założenia. Chciałem doprowadzić do takiej sytuacji, żeby przy możliwie swobodnej grze kreować jednak zdeterminowane treści. Stąd eksperyment ze wspomnianą *monadą 5*. Często stosuję technikę, gdzie spreparowane precyzyjnie wcześniej dźwięki kontrolowane są głównie przez amplitudę instrumentu sterującego. Tego rodzaju narracja pozwala na bardziej precyzyjne i powtarzalne zjawiska dźwiękowe niż w przypadku realizacji nawet tradycyjnego zapisu nutowego, który można przecież zinterpretować na wiele sposobów. Improwizacja bywa dla mnie zatem narzędziem, dzięki któremu ekstrahuję wykonawczą ekspresję i kontroluję wydarzenia audialne.

Takie live electronics jest znacznie ciekawsze niż użycie technik DSP (digital sound processing), które wciąż mają w czasie rzeczywistym istotne ograniczenia.

Wolę wykreować precyzyjnie, bez ograniczeń, swój świat brzmieniowy, a potem kształtować go dzięki ekspresji wykonawców i ich wirtuozerii.

Dla muzyków to także interesujące doświadczenie i niejednokrotnie nowe wyzwanie. Innym przykładem wykorzystania przypadku w muzyce jest projekt na 4 komputery pod znamienym tytułem *Rzut kości*. Specjalnie napisane w środowisku Max programy umożliwiają losowanie parametrów sekcji. Można powiedzieć, że utwór jest ściśle zakomponowanym porządkiem reguł improwizacji. Zasadą naczelną jest tu generator interferencji przebiegów rytmicznych. Elementarne struktury nie noszą znamion okresowości, nie cechuje ich stały porządek wewnętrzny. Są praktycznie nie powtarzalne, ale charakterystyczne przez wąski dobór wartości dokonywany w trybie losowania.

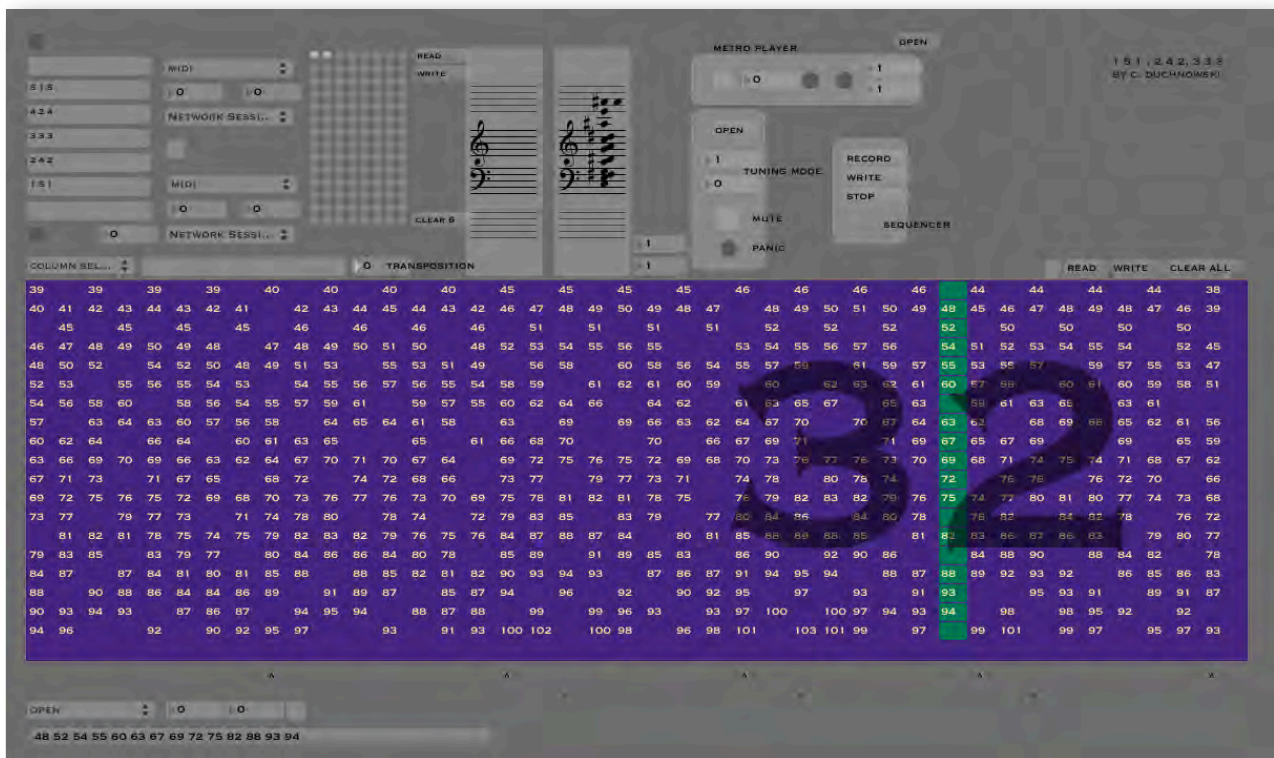
W kompozycji *Rzut kości* podstawowym elementem kształtowania przebiegów jest procedura losowania. Wydawać by się mogło, że nie jest to zatem kompozycja, skoro decyzja o doborze wysokości i czasów trwania nut jest w gestii przypadku.

Natomiast ściśle zakomponowany jest algorytm porządkowania wylosowanych wartości. Tu pojawia się termin, którym często naznacza się moje kompozycje.

## MUZYKA ALGORYTMICZNA

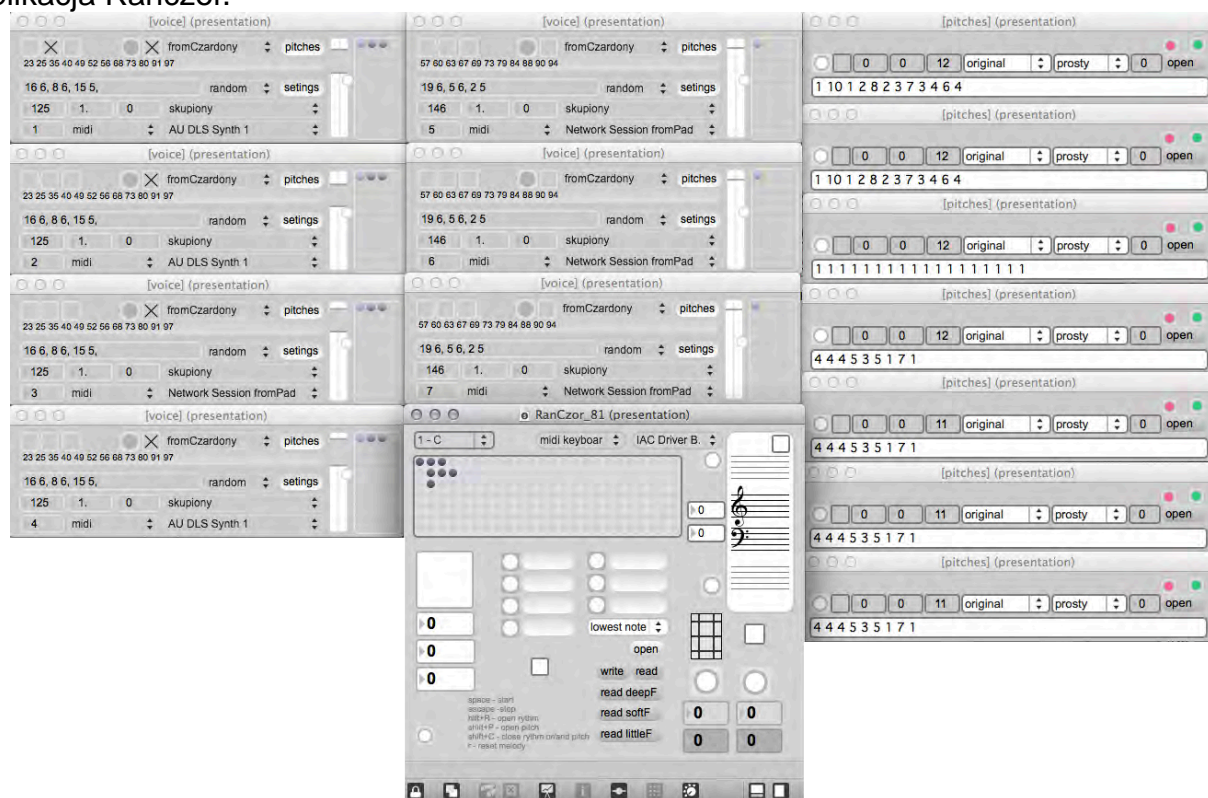
Właściwie każda muzyka jest w jakimś sensie algorytmiczna, czyli napisana według szeregu określonych zasad. Można jednak założyć, że pojęcie muzyki algorytmicznej odnosi się przede wszystkim do sytuacji, w których tradycyjne narzędzia takie jak kartka papieru czy kalkulator nie wystarczają ze względu na zbyt duży stopień komplikacji kompozytorskiej. Wtedy niezwykle przydatny jest komputer, który pomaga opracowywać rozmaite algorytmy, czyli metody na definiowanie zależności np. wysokościowych lub rytmicznych w utworze.

W ciągu blisko dziesięciu lat wypracowałem narzędzia, które pozwoliły mi realizować pomysły twórcze i tym samym kształtować osobisty język wypowiedzi. Te autorskie programy napisane w środowisku Max służą właśnie do realizacji operacji algorytmicznych w procesie komponowania (choć mogą też być użyte podczas wykonywania muzyki na żywo). Przykładem takiego programu jest Czardony, który stanowi pomoc w organizowaniu materiału wysokościowego i jego zależności wertykalnych (harmonicznych), horyzontalnych (modalnych) czy diagonalnych (postrzeganych jako konstelacje rozproszonych charakterystycznych komórek)



W każdym utworze wysokości są organizowane trochę inaczej, niemniej często korzystam z wypracowywanego przeze mnie systemu konstrukcji symetrycznych list liczbowych. Formowane w ten sposób listy tworzą charakterystyczne konstrukcje, a stały sposób przemodelowania ich segmentów definiuje zależności między ich poszczególnymi postaciami. Tak powstają rozwiązania systemowe, które mogą stanowić szkielet całego utworu bądź jego dużych fragmentów.

Inne narzędzie - pozwalające definiować algorytmy zależności głównie rytmicznych - to aplikacja Ranczor.





Posiada ona także moduł definiowania zależności wysokościowych lub pozwala na synchronizację z systemem Czardony. Ranczor powstał głównie z myślą o generowaniu struktur rytmicznych pozbawionych metrum, czyli okresowości lub stałego wzorca akcentów. Może on generować przebiegi umożliwiające porządkowanie w tradycyjnym systemie notacji metrycznej lub struktury nieregularne o większym stopniu komplikacji podziałów. W takiej sytuacji preferuję zapis menzuralny, gdzie czas trwania nuty oraz jej miejsce na osi czasu określa układ graficzny. Taka sytuacja ma miejsce w utworach *acc+ca* na akordeon z elektroniką, *1 5 1, 2 4 2, 3 3 3* na skrzypce, wiolonczelę i komputer czy *cROSSFAde* na akordeon, wiolonczelę i elektronikę



## PRZEWARTOŚCIOWANIE ŚRODKÓW WYRAZU

Magnetofon i mikrofon radykalnie zmieniły podejście do produkcji, ale i percepcji muzyki. Te atrybuty procesu nagrywania oraz amplifikacji dźwięku przewartościowały także techniki kompozytorskie i środki wyrazu używane w procesie tworzenia.

O roli rejestracji, umożliwiającej pracę kompozytora z naturą muzyki - dźwiękiem, już wspominałem. Amplifikacja źródła dźwięku do tej pory przebiegała na poziomie budowy rezonatora instrumentu (pudła rezonansowego) lub elementów architektury (akustyczne właściwości sal koncertowych). Możliwość elektromagnetycznego czy elektronicznego wzmocnienia dźwięku zmieniło także podejście do techniki gry na instrumentach tradycyjnych. Niegdyś dźwięk ponad wszystko powinien być nośny. Tak powstało *bel canto*. Tak kształtowano głosy, aby mogły wypełnić dźwiękiem całą koncertową przestrzeń. Dowolne i niezależne od ekspresji wykonawcy modelowanie natężenia dźwięku instrumentu sprawia, że środek wyrazu może mieć znaczenie kluczowe, a jego dobór nie musi być dyktowany prawidłami klasycznej instrumentacji. Możliwość amplifikacji dźwięku przesunęła umowną granicę między ciszą a dźwiękiem.

To, co przypisane było do fonosfery tła, czyli z punktu widzenia muzyki stanowiło ciszę, dzisiaj może stanowić środek wyrazu kształtujący treści muzyczne. Szmer, szum, delikatny oddech może zaistnieć w kontekście *tutti* orkiestry. Takie zabiegi są mi bardzo bliskie i ciągle stanowią źródło wielkiej inspiracji.

## KSZTAŁTOWANIE PŁASZCZYZNOWE

Preferuję kształtowanie, które łączy charakterystyczne dla kultury Zachodu kształtowanie ewolucyjne i stany stałe, medytacyjne - typowe dla kultur Wschodu.

Istotą formuł płaszczyznowych stosowanych w moich kompozycjach jest to, by zmiany nie dokonywały się w sposób płynny, stopniowy, lecz następowały skokowo, czasami wręcz kontrastowo. Zestawiam ze sobą różne typy wyrazowości, które determinuje specyficzny charakter danego odcinka. Konstruuje w ten sposób formy segmentowe, które dopiero w makroskali budują dramaturgię kompozycji. Zestawienia segmentów mogą także podlegać organizacji algorytmicznej.

## REINTERPRETACJE

Nie jest to główny nurt mojej działalności, ale istotny.

Reinterpretacje to rodzaj transkrypcji z przesłaniem. Nie chodzi o opracowanie kompozycji na inny aparat wykonawczy. Nie jest moją intencją naśladowanie czy udawanie oryginalnych instrumentów przy pomocy komputerowej symulacji. Ideą naczelną jest znalezienie sposobu na wierne, a czasami nawet wierniejsze niż w oryginale oddanie intencji twórcy za pomocą środków, które w czasach, kiedy utwór powstawał, nie były dostępne. Zależy mi na tym, żeby intencje twórców wielkich dzieł lat minionych wyrazić językiem naszych czasów. Zwłaszcza że odbiorca współczesny, bogatszy o doświadczenia w obcowaniu z nowymi środkami wyrazu, odbiera stare kompozycje jak skansen, czyli zupełnie inaczej niż słuchacz, który żył w czasach, kiedy utwór powstawał. Nie mamy bowiem pewności, że Bach nie powierzyłby *Das Wohltemperierte Klavier* fortepianowi, gdyby taki instrument w jego czasach istniał.

Przedmiotem moich elektroakustycznych reinterpretacji były dzieła Bacha, Chopina, Messiaena, Szymanowskiego czy Lutosławskiego.

Kiedy spoglądam na partyturę koncertu wiolonczelowego Witolda Lutosławskiego, który miałem okazję opracowywać, widzę bogatą, wyrafinowaną, czasami bardzo precyzyjną tkankę, której stuosobowa orkiestra nigdy nie będzie w stanie zrealizować.

Nie mówiąc o oznaczonych przez kompozytora tempach, które przez tak mozolny aparat wykonawczy nigdy nie są realizowane. Przy pomocy współczesnych środków można to zrobić idealnie lub, co zwykle ma większy sens, prawie idealnie. Zakładając pewien margines aproksymacji, nie odzieramy utworu z pewnej naturalnej swobody i zarazem unikamy wrażenia mechanicznej, nieludzkiej precyzji.

## SYNKRETYZM SZTUK

Związki ze sztuką sceniczną są dla mnie bardzo istotne.

Zawsze interesowałem się teatrem. Pisałem muzykę do spektakli teatralnych, pantomimy. Stworzyłem nawet, wraz z Marcinem Rupocińskim, artystyczną grupę Morphai, podejmującą wyzwania interdyscyplinarne. W ten sposób powstały złożone spektakle: Krany, Morphai, Sekwencje, które łączyły w sobie performance, taniec i muzykę.

Miało to duży wpływ na moje późniejsze projekty. Najbardziej zaangażowanym i złożonym przykładem jest opera multimedialna *Ogród Marty*, której byłem także reżyserem.

Tu interakcja mediów wizualnych i audialnych jest wręcz wpisana w partyturę, a procesy kontroli przebiegają równolegle na poziomie dźwięku i wizji. Elementy parateatralne pojawiają się w podejściu do wykonania dzieła.

Najchętniej sięgam do środków performatywnych. Sama obecność wykonawcy-muzyka na scenie zaświadcza o treści, którą wypowiada. Reinterpretując historyczne ujęcie gatunku operowego jako takiego, użyłem podziału na arie i recytatywy, jednak przekornie – arie

realizowane są nie przez głosy, ale instrumenty z użyciem opisanej wcześniej techniki wyzwalania i modulowania spreparowanych wcześniej treści. Co znamienne, muzycy w ariach muszą podczas improwizacji reagować razem z wyzwalanym tekstem, zaczynać i kończyć zdania, kształtować frazy semantyczno-sonorystyczne.

## SŁOWO

W zasadzie traktuję tekst bardzo instrumentalnie, raczej sonorystycznie niż semantycznie, chociaż sama semantyka tekstu ma duży wpływ na jego sonorystykę. Każda treść posiada swoje charakterystyczne brzmienie czy rysunek melodii. Tym właśnie zajmowałem się, tworząc abstrakcyjne teksty w *Trawach rozczochranych* czy wyciągając z poezji Reja sam rytm w *Apoftegmata*. Bardzo bliską mi postacią jest Piotr Jasek – poeta, prozaik, scenarzysta filmowy, filozof, do którego tekstów często sięgam. Wydają mi się one bardzo współczesne. Lubię jego metafory. Mógłbym podać przykład tematu pasyjnego, gdzie Jasek opisuje człowieka, któremu w ciągu życia przybywa kluczy. Dźwigamy je jak krzyż Pański. Ta metafora pozostaje oryginalna, świeża, bliższa codzienności. Wydaje mi się, że sięganie wprost do uniwersalnych symboli jest w sztuce ciągle nadużywane. Piotr Jasek jest autorem libretta do mojej opery *Ogród Marty*.

## KONIEC POEZJI

Utwór, wskazany przeze mnie w ramach przewodu habilitacyjnego, cechuje również szczególny związek z tekstem poetyckim. Jest to *Koniec poezji* na głos amplifikowany, wiolonczelę elektryczną, elektronikę i orkiestrę symfoniczną. Kompozycja inspirowana jest postacią i poezją Rafała Wojaczka. Sam tytuł jest jednocześnie tytułem wiersza poety, choć jego słowa w kompozycji nie pojawiają się, mimo użycia głosu.

Rafał Wojacek

### ***Koniec poezji***

*Koniec poezji winien być w ciemnej sieni czynszowej  
Kamienicy kapustą woniejącą wychodkiem  
Winien niespodziewanym błogosławieństwem być noża  
Pod łopatkę lub łomu w skroń związłym jak amen  
Bowiem winien być czołgiem rozpędanego nieba  
Koniec poezji winien być szybszy nawet od myśli  
By krzyknąć co mogłoby oznaczać bunt czy żal  
Koniec poezji winien być niegramatyczny*

W ramach eksperymentów formalnych postanowiłem przenieść dramaturgię wiersza na muzykę i tak kształtować jej makro formę. Starłem się przy pomocy osobistego języka wypowiedzi poprowadzić dramaturgię muzyki równoległe z ogólnym kierunkiem dramaturgii poezji Wojaczka, choć w innym wymiarze i proporcjach.

Wiersz zaczyna się mroczenie, wręcz turpistycznie. Pojawiają się dramatyczne, bardzo realistyczne, ciężkie porównania. W ostatnim wersie następuje ironiczne obniżenie tonu, co sprawia, że puenta jest zaskakująco lekka i przewrotna. W podobny sposób rozplanowałem napięcia w swojej kompozycji. Początek jest mroczny, bogaty harmonicznym w szerokim spektrum brzmieniowym, ale z przewagą ciemnych pasm. Następne interwencje prowadzą do rytmicznych dialogów między orkiestrami z ekspresyjną, wirtuozowską partią solową wiolonczeli elektrycznej. Ostatnia część wprowadza diametralnie inną, rzadką, lżejszą i jaśniejszą fakturę. Wiodącą rolę odgrywa tu partia głosu.



*Koniec poezji* jest utworem wykorzystującym duży aparat wykonawczy i choć nie zawiera reprezentantów wszystkich grup instrumentów, to rozmach i ilość wykonawców uzasadnia użycie terminu “orkiestra symfoniczna”. Jediną nieobecną grupą są tu instrumenty dęte drewniane. Skład symfoniczny jest w moim odczuciu w dużej mierze obciążony historycznie. Aparat wykonawczy, który łączy w sobie wszystkie możliwe instrumenty, był niegdyś najbardziej różnorodnym i przez to wszechstronnym narzędziem w rękach kompozytora. Dzisiaj, kiedy brzmienie można kreować niemal od podstaw, ta różnorodność stała się raczej niespójnością. Rolą kompozytora dzieł symfonicznych było bezkolizyjne połączenie grup przeróżnych i niespójnych instrumentów. Tak wykształciła się jedna z najważniejszych umiejętności będących elementem warsztatu kompozytora - instrumentacja.

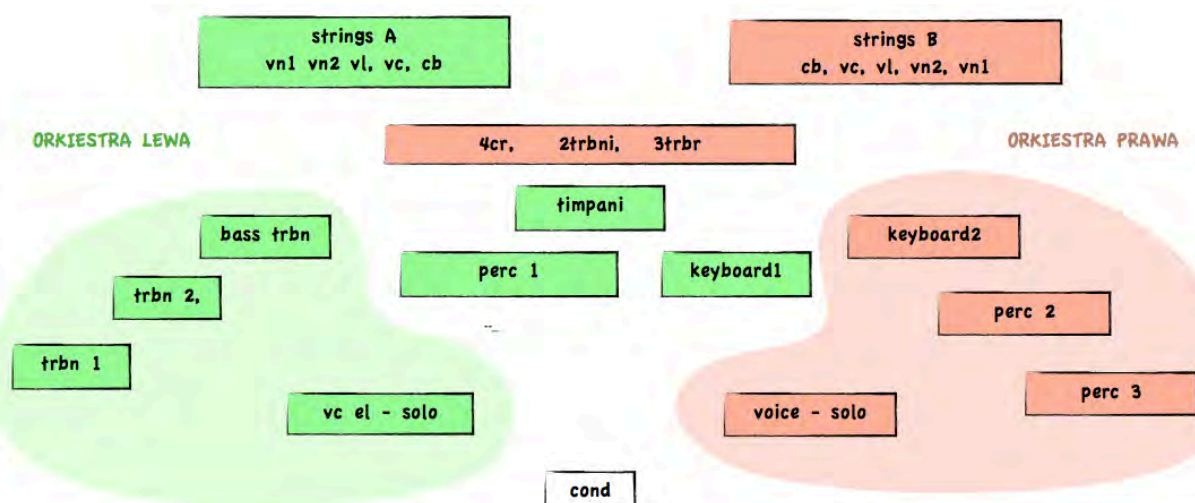
Warto zauważyć, że nie ma dziś zespołów symfonicznych specjalizujących się w wykonawstwie muzyki współczesnej. Maksymalnie jest to sinfonieta.

Instrumenty traktuje się głównie solistycznie, a takie środki wyrazu jak multiplikacja, unifikacja czy dynamizacja można osiągnąć innymi metodami, głównie przez wykorzystanie nowych technologii. Mimo to trudno kompozytorowi oprzeć się pokusie wykorzystania aparatu wykonawczego, w którym blisko stuosobowa grupa ludzi staje się jednym organizmem i działa w imię wspólnego apolitycznego celu. Nie jestem tu wyjątkiem, choć budując duże, symfoniczne aparaty wykonawcze, kieruję się innymi względami niż wszechstronność i różnorodność.

Preferuję grupowanie instrumentów w homogenicznie brzmiące grupy.

Nie jest dla mnie najważniejsze szerokie spektrum możliwości brzmieniowych w ramach orkiestry. Rozbudowuję te sekcje, na których mi zależy, nawet kosztem pominięcia niektórych grup instrumentów. Na przykład w utworze *Głosy Miasta* mocno rozbudowana jest sekcja instrumentów dętych blaszanych, a instrumenty smyczkowe reprezentuje tylko amplifikowany kwartet w pojedynczej obsadzie.

*Koniec poezji* jest kompozycją pomyślaną na specjalnie skonstruowane i rozmieszczone grupy instrumentów. Całość spięta została w dwie opozycyjne orkiestry, które generalnie reprezentują dwa instrumenty solowe. Orkiestra lewa - wiolonczeli - obejmuje, wspierającą instrument solowy, sekcję puzonów, poza tym perkusję 1, klawiaturę lewą oraz lewą orkiestrę smyczkową. Orkiestra prawa, prowadzona przez głos, zawiera wspierającą solistkę, sekcję z klawiaturą prawą, perkusją 2 i 3, a poza tym grupę instrumentów dętych blaszanych i orkiestrę smyczkową prawą.



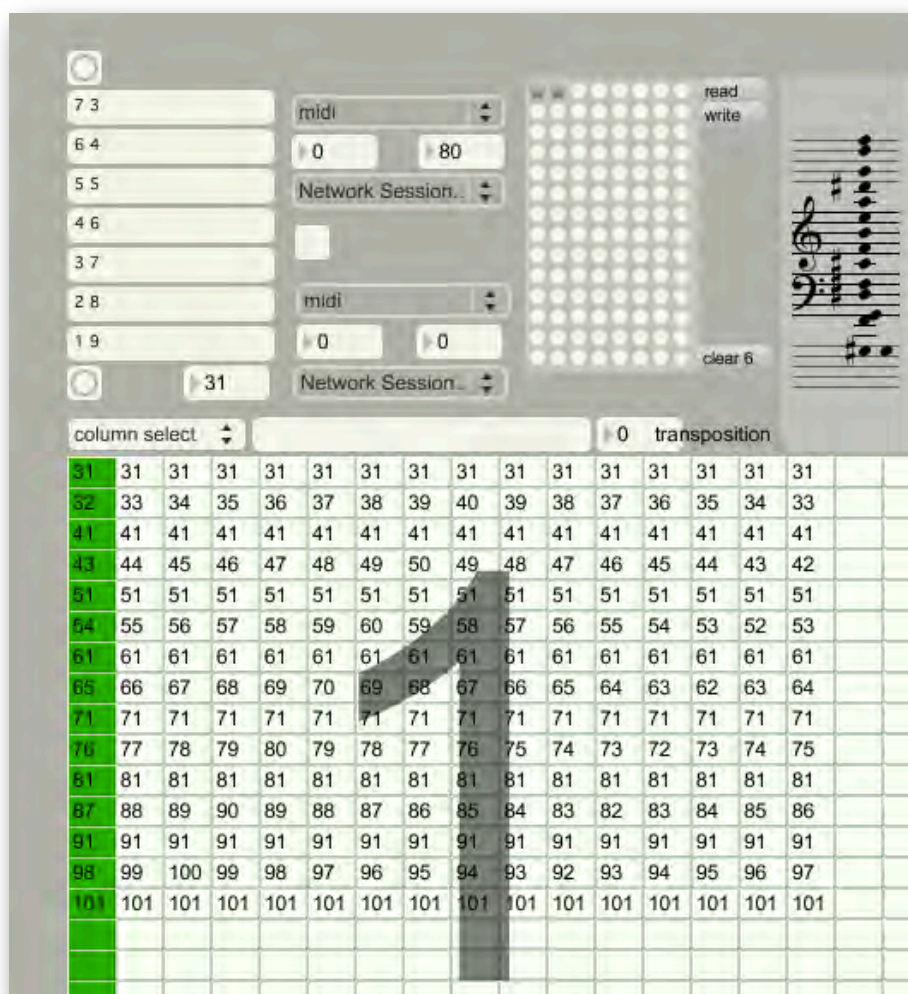
Organizacja materiału podlega dwóm strukturom algorytmicznym i ogólnej zasadzie de-temperacji. Dwie podstawowe struktury algorytmiczne wyprowadzone są z ciągów liczb o wewnętrznej zasadzie porządkowania:

1 9, 2 8, 3 7, 4 6, 5 5, 6 4, 7 3, 8 2, 9 1

1 9 1, 2 8 2, 3 7 3, 4 6 4, 5 5 5

Listy liczb stanowią szkielet porządkowania zależności wysokościowych, a ich modyfikacja definiuje zależności następstw.

Lista 1 ma wewnętrzną strukturę dwuelementowych segmentów, gdzie pierwszy element ma kierunek wznoszący, drugi - opadający.

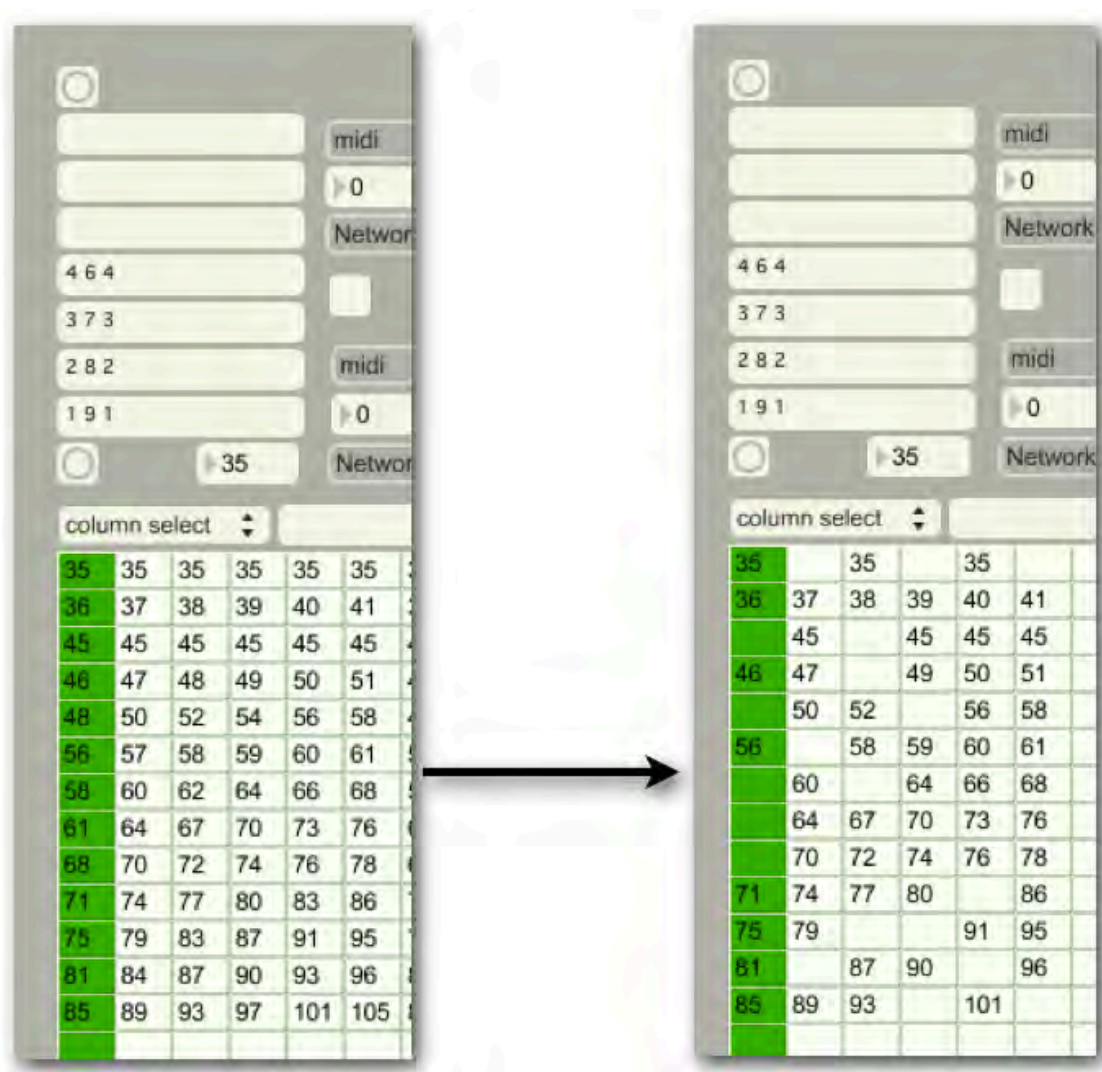


W wyniku przegrupowania dwuelementowych części listy powstaje system następstw, który po nałożeniu siatki detemperacji obowiązuje w początkowej części utworu.

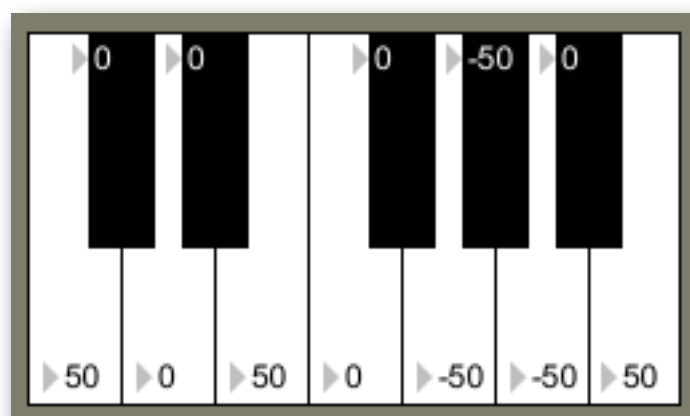
1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2
9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8
2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2
7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8
4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3
6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7
5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4
5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6
6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5
4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5
7	8	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6
3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4

Lista 2 modelowana jest podobnie, ale przegrupowaniom podlega część trójelementowa. Następnie niektóre - powtarzające się w dwunastostopniowym okresie - składniki są arbitralnie wyeliminowane.





Na całość wygenerowanych z tego materiału partii nałożona jest siatka detemperacji, która w ramach 12-stopniowego okresu 6 stopni pozostawia bez zmian, 3 o ćwierć tonu podwyższa, 3 - obniża. Powstaje w ten sposób rodzaj 12-stopniowej skali, nierównomiernie temperowanej, która w rozbudowanej puencie utworu zagra kluczową rolę, szkicując wariantowane rysunki melodyczne w partii głosu.



Reguły modyfikacji listy porządkują miejscami także zależności czasowe na przestrzeni lokalnych proporcji.

Score **A** **Koniec Poezji** Cezary Duchnowski

*♩ = 30*

Left Orchestra

Violoncello L

Contrabass L

Viola L

Violin II L

Violin I L

Keyboard L

Percussion 1: shell, etc.

4 ci, pad

kick pad

4 x toms

Timpani 2

Timpani 1

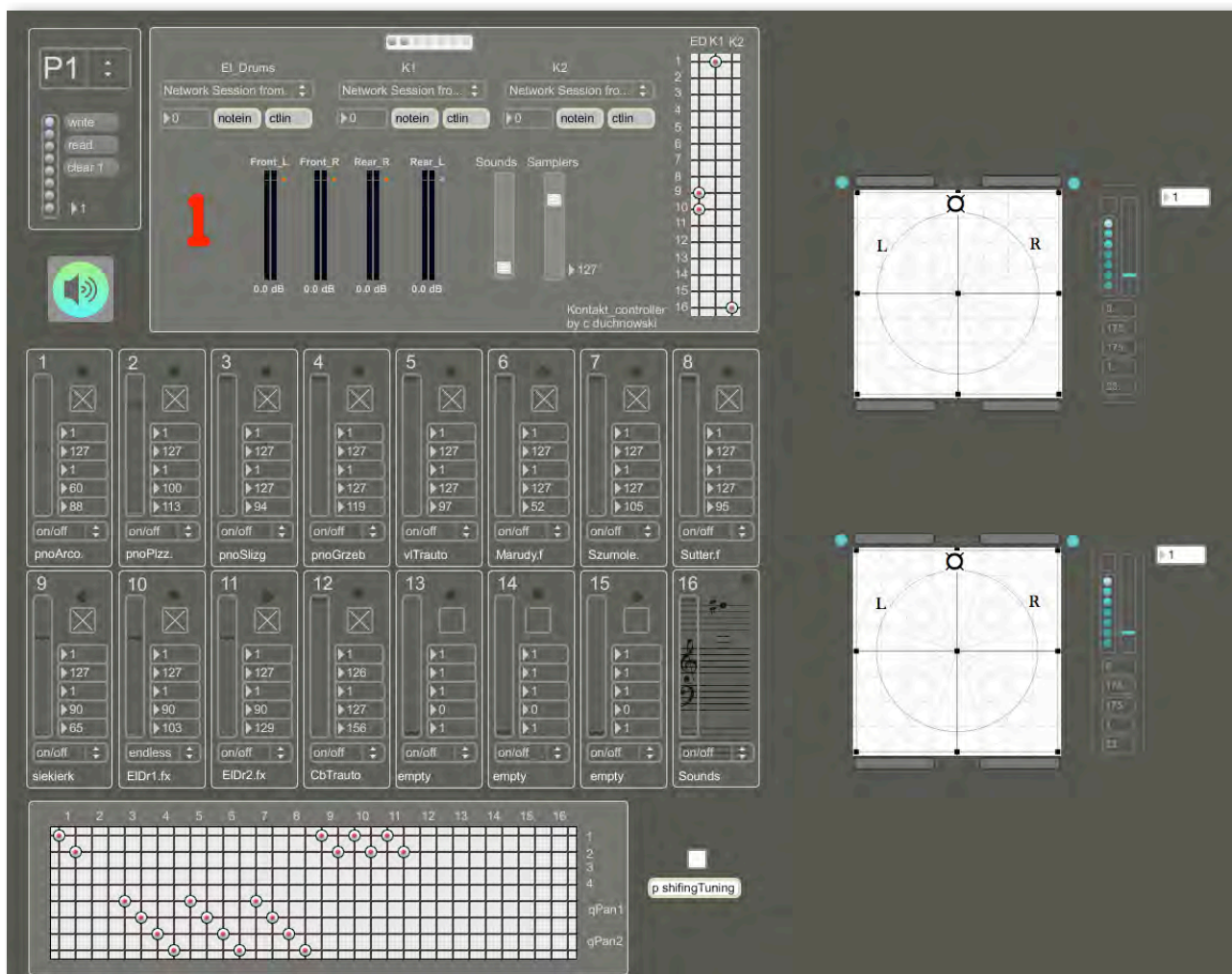
Bass Trombone

Trombone 2

Trombone 1

Cello

Partia elektroniki realizowana jest przez specjalnie napisany w środowisku Max program. Zakłada ona wielogłośnikową, dookólną projekcję dźwięku. Realizacja partii w całości odbywa się z poziomu trzech instrumentów: dwóch klawiatur sterujących i elektronicznej perkusji. Partie klawiatur są zapisem tabulaturowym, tzn. że zanotowane wysokości nie zawsze oznaczają realnie brzmiące dźwięki. Stanowią jedynie instrukcję wykonawczą. Partytura nie zawiera żadnych dodatkowych instrukcji związanych z realizacją partii elektronicznej. Wszystkie zjawiska dźwiękowe generowane z komputera kontrolowane są i wyzwalane przez komunikaty wysyłane przez klawiatury i pady perkusyjne. Procedura kontroli jest zautomatyzowana i przebiega razem z postępem kompozycji. Rola realizatora partii komputera ogranicza się do kontroli ogólnego balansu głośności całej partii elektronicznej wobec akustycznej części orkiestry.



Premiera utworu miała miejsce 28 kwietnia 2012 roku w ramach Festiwalu Musica Polonica Nova we Wrocławiu. Partie solowe wykonali Agata Zubel i Andrzej Bauer, Narodową Orkiestrę Symfoniczną Polskiego Radia w Katowicach poprowadził Szymon Bywalec.

Niektóre moje teorie mogą wydawać się nazbyt śmiałe, czasami radykalne, ale takie podejście jest dla mnie podstawą dla autentycznej artystycznej wypowiedzi. Muszę zaznaczyć, że jest to mój bardzo osobisty sposób na bycie kompozytorem i wiem, że są inne, które cenię, czasami podziwiam. Wierzę bowiem, że kompozytor to nie tylko zawód wraz z wypracowanym warsztatem, ale to także postawa życiowa z pełnym bagażem odpowiedzialności za prezentowane publicznie poglądy estetyczne.

*Przemysław Głuchowski*