

NIEPEWNE CIAŁA, NIEPEWNE UMYSŁY DOŚWIADCZENIA IMMERSYJNE W TEATRZE SŁUCHAWEK

W tym rozdziale zajmuję się sposobami wykorzystania binauralnych technologii dźwiękowych w tak zwanym teatrze słuchawek. Sprzęt tego typu służy do wywoływania u słuchacza immersyjnego doświadczenia i wytwarzania nowych typów percepcji zmysłowej w przedstawieniach teatralnych. Doświadczenie zanurzenia w dźwięku w takim teatrze na różne sposoby angażuje ciało, przynosząc niejednorodne doznania międzyzmysłowe, które ustanawiają rozmaite połączenia między ciałem i światem. Aby to pokazać, przyjrę się bliżej tego typu doświadczeniom w trzech przedstawieniach: *The Encounter* (2016) brytyjskiego kolektywu Complicité oraz *Fiction* (2015) i *Séance* (2017) Glenna Neatha i Davida Rosenberga. Interesuje mnie szczególnie sposób wykorzystania dźwięku binauralnego jako medium, które ustanawia relację między dźwiękiem, przestrzenią i „rezonującymi ciałami”. Nie chodzi mi jednak o takie podejście do dźwięku, o jakim aktor Simon McBurney mówi w *The Encounter*: „Wszystko, co się tu wydarzy, jest całkowicie sztuczne”. Dzięki technologiom dźwięku binauralnego odbiorcy w teatrze słuchawek zanurzają się bowiem w zapośredniczonym medialnie dźwięku, który dochodzi z rzeczywistego środowiska i wymyka się binarnym opozycjom materialne/wirtualne, daleko/blisko, bezpośrednie/zapośredniczone, czy specyficzne/abstrakcyjne. Przyjrę się zatem specyfice doświadczeń w tych przedstawieniach, żeby poka-

zać, jak teatr słuchawek wytwarza szczególny rodzaj samoświadomej immersji, kierując uwagę odbiorcy na to, jak przetwarza bodźce zmysłowe, a zwłaszcza wrażenia interocepcyjne. Zanurzając odbiorców w dźwięku, przedstawienia typu *The Encounter* zamierzają wywołać doświadczenie immersji kontemplacyjnej i skłaniają do refleksji nad własnym ciałem „od wewnątrz”, zmuszając do namysłu nad tym, czym jest ciało, jakie są jego granice i co się w nim dzieje.

Przez ostatnie pięć lat na Wyspach Brytyjskich miało premierę wiele przedstawień teatralnych, w których wykorzystano słuchawki. Wzrost znaczenia wrażeń słuchowych potwierdza pojawienie się stosunkowo młodej dziedziny badań nad dźwiękiem (*sound studies*), która przyniosła ze sobą „zwrot soniczny”¹ bądź „zwrot ku słuchaniu”². Jak w pracy *Theatre and Aural Attention* przekonuje brytyjski teatrolog George Home-Cook, należący do tego nurtu badacze „starają się przede wszystkim obalić hegemoniczną dominację spojrzania, kierując uwagę na zjawisko dźwięku i jego odbioru”³. Historyk sztuki Jonathan Sterne w pracy *Sonic Imaginations* wprowadził termin „sound studies” na określenie interdyscyplinarnych badań w naukach społecznych, dla których punktem wyjścia jest dźwięk. Jak pisał: „Te badania, analizując praktyki wytwarzania dźwięku, dyskursy i instytucje, które sprawują nad nimi kontrolę, starają się ponownie opisać wpływ dźwięku na świat ludzi i *vice versa*”⁴. Zwrot soniczny widać dobrze zarówno w praktyce teatralnej, zwłaszcza w przedstawieniach, w których najważniejszą rolę odgrywa dźwięk, jak w teorii i krytyce teatralnej. Choć więc teatrolog Patrick Finelli odnotowuje, że badania nad dźwiękiem „były do niedawna jedynie nieistotnym elementem złożonej struktury badań teatrologicz-

¹ Jim DROBNICK, *Aural Cultures*, YYZ Books 2004, s. 1.

² George HOME-COOK, *Theatre and Aural Attention: Stretching Ourselves*, Palgrave 2015, s. 8.

³ *Ibidem*, s. 8.

⁴ Jonathan STERNE, *Sonic Imaginations*, [w:] *The Sound Studies Reader*, red. Jonathan STERNE, Routledge 2012, s. 2.

nych”⁵, zmieniło tę sytuację pojawienie się całego szeregu prac teoretycznych: *Sound: A Reader in Theatre Practice* Ross Brown⁶, *Theatre Noise: The Sound of Performance* Lynne Kendrick i Davida Roesnera⁷, *Composed Theatre: Aesthetics, Practices, Processes* pod redakcją Matthiasa Rebstocka i Davida Roesnera⁸, *Theatre and Aural Attention* George’a Home-Cooka, czy wydana ostatnio praca *Theatre Aurality* Lynne Kendrick⁹. Nic lepiej nie pokazuje, jak prężnie rozwijają się wspólne badania teatrologów i badaczy dźwięku.

Teatr słuchawek uznać można za przejaw szerszego nurtu artystycznego, zainspirowanego zwrotem ku słuchaniu, w którym doświadczenie akustyczne odbiorcy staje się tyleż środkiem artystycznym, ile tematem przedstawienia. Mam tu na myśli realizacje, które problematyzują sposoby zapośredniczania, nagrywania, przekazywania i reprodukcji dźwięku oraz zwracają uwagę na to, jak publiczność go odbiera i przetwarza. Interesujące mnie przedstawienia angażują bowiem nie tyle widza (*spectator*), ile audytorium (*audience*). Jak podaje Oxford English Dictionary, słowo *audience* „stanowiło najpierw rzeczownik abstrakcyjny, oznaczający czynność słuchania w ogóle”¹⁰. W pracy *Reception Study: Ethnography and the Problems of Dispersed Audiences and Nomadic Subjects* amerykańska kulturoznawczyni Janice Radway twierdzi z kolei, że „wyrażenie *to give audience* znaczyło tyle, co «nadstawić ucha» (*to give ear*), bądź «zwrócić uwagę na coś, co powiedział ktoś inny»”¹¹. W tym kontekście „widz” (*spectator*) to zatem ktoś, kto patrzy, podczas gdy „audytorium” (*audience*)

⁵ Patrick FINELLI, *Sound Studies: Theories of the Material Voice*, „Theatre Journal” 2012, s. 465.

⁶ Ross BROWN, *Sound: A Reader in Theatre Practice*, Palgrave 2009.

⁷ Lynne KENDRICK, David ROESNER, *Theatre Noise: The Sound of Performance*, Cambridge Scholars Press 2011.

⁸ Matthias REBSTOCK, David ROESNER, *Composed Theatre: Aesthetics, Practices, Processes*, Intellect 2012.

⁹ Lynne KENDRICK, *Theatre Aurality*, Palgrave 2017.

¹⁰ Cyt. za: Janice RADWAY, *Reception Study: Ethnography and the Problems of Dispersed Audiences and Nomadic Subjects*, „Cultural Studies” 1988, nr 3, s. 359.

¹¹ *Ibidem*.

to osoby, które skupiają uwagę na dźwięku. Skupianie uwagi (*to give attention*) nie jest oczywiście czynnością bierną, na co wskazuje chociażby sygnalizujące aktywność wyrażenie „nadstawiać ucha”. Jak twierdzi wspomniany George Home-Cook, „słuchanie to aktywność w pełnym tego słowa znaczeniu. Nie jest to jednak po prostu kolejna czynność, którą wykonujemy: słuchanie to działanie teatralne *par excellence*. Jako wyspecjalizowana forma skupiania uwagi jednocześnie manipuluje dźwiękiem i podlega manipulacji”¹¹. Członek audytorium jest więc zawsze odbiorcą i uczestnikiem, manipuluje przestrzenią akustyczną, w której pozostaje zanurzony (*immersed*), a także sam takiej manipulacji podlega. W omawianych przeze mnie przykładach technologie produkcji i transmisji dźwięku służą wytworzeniu określonego doświadczenia akustycznego, żeby powstała przestrzeń do refleksji nad samą czynnością słuchania. Przyjmując założenie, że słuchanie zawsze wymaga aktywnej uwagi odbiorcy, zastanowię się zatem nad strategiami wywoływania doświadczenia immersyjnego. Pokażę również, że immersja członków audytorium w teatrze słuchawek nie polega po prostu na zanurzeniu ciała w dźwięku, lecz kieruje uwagę na ich własne procesy poznawcze, a nawet wywołuje doświadczenia interoceptyjne.

Twórcy przedstawień, które zaliczam do nurtu teatru słuchawek, często wykorzystują szczególne możliwości technologii dźwięku binauralnego, by wywoływać immersję dźwiękową i problematyzować czynność słuchania. W tym celu zachęcają odbiorców do słuchania tego typu dźwięku w tradycyjnych przestrzeniach teatralnych albo codziennych, pod gołym niebem czy w całkowitej ciemności. Idą tym samym w ślad kanadyjskiej artystki Janet Cardiff, która wykorzystuje tę technologię w swoich spacerach performatywnych już od początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Dźwięk binauralny powstaje jako efekt rejestracji przez mikrofony, umieszczone wewnątrz sztucznej głowy. Dlatego w chwili odtwarzania przez słuchawki stwarza wrażenie trójwymiaru, ono zaś sprawia, że słucha-

¹¹ George HOME-COOK, *Theatre and Aural Attention*, s. 9.

czowi zdaje się, jakby „przeniósł się w inne miejsce”. Technologia, która powstała ponad sto lat temu, przeżywa dziś renesans nie tylko w teatrze słuchawek. Dźwięk binauralny odgrywa ponadto istotną rolę w komercyjnych projektach wirtualnej rzeczywistości (VR), gdyż oddziałuje na słuch niczym ona na wzrok – wzmacnia konstytutywny dla technologii wirtualnej rzeczywistości efekt obecności, bycia „tu i teraz”. Aby się o tym przekonać, wystarczy odwołać się do wczesnych eksperymentów z wykorzystaniem technologii stereo i dźwięku binauralnego, które miały zapewnić odbiorcom dostęp do wydarzeń na odległość, wywołując u nich doświadczenie fizycznej obecności w danym miejscu.

Już w 1881 roku francuski inżynier Clément Ader skonstruował odpowiedni system, który umożliwiał transmitowanie na żywo przedstawień operowych dla słuchaczy znajdujących się dwa kilometry od budynku Opery Paryskiej. Mikrofony na scenie zbierały dźwięk, który liniami telefonicznymi docierał do słuchaczy, trzymających przy uszach dwie słuchawki. Taki system „stereo” cieszył się ogromną popularnością na odbywającej się w tym samym roku Międzynarodowej Wystawie Elektryczności¹³. Nic więc dziwnego, że wynalazek Adera szybko znalazł komercyjne zastosowanie. W 1890 roku firma Compagnie du Théâtrophone udostępniła specjalną usługę przekazywania koncertów ze scen paryskich teatrów przez telefon do hoteli, kawiarni i prywatnych użytkowników, którzy wnosili opłatę za każdorazową transmisję. Na początku XX wieku słuchawki wykorzystywano zaś już nie tylko do tego, by transmitować występy na żywo, lecz również umożliwiano odbiorcom doświadczenie słuchania „cudzymi uszami”. Na przykład, na Targach w Chicago firma telekomunikacyjna AT&T zaprezentowała w 1933 roku pierwszy binauralny system transmisji dźwięku, którego najważniejszy element stanowił Oskar, czyli sztuczna głowa z mikrofonami. Początkowo

¹³ Zob. Paul COLLINS, *Theatrophone: The 19th-century iPod*, „New Scientist”, <https://www.newscientist.com/article/mg19726382-000-theatrophone-the-19th-century-ipod/> (10.03.2018).

Oskar służył głównie do transmitowania ludzkiego głosu i analizy dźwięku reprodukowanego. W latach 1931-1932 badacze z laboratorium Bella wykorzystali go do rejestracji koncertu Orkiestry Filadelfijskiej, a potem porównali zarejestrowany binauralnie dźwięk z dźwiękiem na żywo¹⁴. Na Targach w Chicago Oskar posłużył do stworzenia swego rodzaju widowiska audio. Głowę umieszczono w szklanej gablocie, a odwiedzający mogli w czasie rzeczywistym słuchać tego, co odbiera Oskar, zakładając specjalne słuchawki¹⁵. Jak występy Oskara, tak najnowsze przedstawienia teatru słuchawek wykorzystują technologię, która otwiera odbiorcom dostęp do wrażeń akustycznych innej osoby, przenosząc ich za pomocą dźwięku w inny świat oraz testując ich poczucie własnego ciała. Choć twórcy teatru słuchawek korzystają ze znacznie bardziej zaawansowanych technologii, w ich przedstawieniach również używa się dźwięku zarejestrowanego z wykorzystaniem sztucznej głowy.

W trakcie binauralnego nagrywania dźwięk otrzymuje taką formę, w jakiej słyszy go ludzkie ucho, co odróżnia ten typ rejestracji od nagrań stereo. Te ostatnie zupełnie pomijają odległość między naszymi uszami i „przestrzeń w głowie”, którą musi przebyć dźwięk. Dźwięk binauralny zaś uwzględnia nie tylko masę i kształt głowy, lecz także drogę dźwięku od małżowiny usznej do kanału słuchowego. Co więcej, dźwięk ten pozwala usłyszeć, że ludzka głowa stanowi przeszkodę dla fal dźwiękowych o wysokiej i średniej częstotliwości. Dlatego nagranie binauralne oddaje zarówno drogę, jaką pokonuje dźwięk wewnątrz ludzkiej głowy, jak i materialne warunki, w jakich on powstaje. Słuchając dźwięku binauralnego przez słuchawki w wyznaczonym pomieszczeniu, można więc odnieść wrażenie, że dźwięki dochodzą z bardzo konkretnego miejsca w przestrzeni. Słuchając go zaś wśród innych dźwięków, zaczyna się wątpić we własne wrażenia

¹⁴ Paul STEPHAN, *Binaural Recording Technology: A Historical Review and Possible Future Developments*, „Acta Acustica” 2009, nr 95, s. 770.

¹⁵ Cheryl GANZ, *The 1933 Chicago World's Fair: A Century of Progress*, University of Illinois Press 2008, s. 78.

zmysłowe, gdyż dochodzi do dysonansu między doświadczeniem słuchowym i wzrokowym.

W analizowanych przeze mnie przykładach wrażenia słuchowe stają się jednocześnie medium i tematem przedstawienia teatralnego. Dźwięk binauralny intensywnie oddziałuje tu na audytorium, zanurzając je w bogatym, trójwymiarowym środowisku dźwiękowym. W *The Encounter* kolektywu *Complicité*, który miał premierę w londyńskim Barbican Centre w 2016 roku, wcześniej nagrany dźwięk nakłada się na ten, który jest wytwarzany na żywo. Natomiast *Fiction* (2015) i *Séance* to efekt współpracy dramatopisarza Glena Neatha z reżyserem Davidem Rosenbergiem, którzy tworzą grupę Darkfield. Także tutaj, jak we wcześniejszym *Ring* z 2012 roku, odbiorcy słuchają dźwięku binauralnego w całkowitej ciemności. We wszystkich trzech przedstawieniach odtwarzany przez słuchawki dźwięk binauralny kieruje uwagę słuchających na ich doświadczenie zmysłowe, ze szczególnym uwzględnieniem interocepcji. Powstaje tym samym efekt immersji, która ma charakter tyleż cielesny, co intelektualny. W dalszej części rozdziału przyglądam się bliżej tym trzem przedstawieniom, analizując specyficzne dla nich strategie wytwarzania doświadczenia zanurzenia się w dźwięku.

TRZY PRZYKŁADY

W *The Encounter* na pustej scenie znajduje się tylko jeden aktor, Simon McBurney. Przez dwie godziny snuje swoją opowieść, a sztuczna głowa nagrywa jego głos. Na *soundscape* przedstawienia składają się również dźwięki ze zlokalizowanych w różnych miejscach sceny mikrofonów, rozmaite efekty dźwiękowe, uprzednio nagrane dźwięki binauralne oraz muzyka filmowa. Najpierw McBurney, którego głos słyszymy przez tradycyjny system stereo, pokazuje nam znajdujące się na scenie mikrofony i urządzenia do zapętlenia dźwięku. Tłumaczy też, jak powstaje dźwięk binauralny. Wtedy w jednym uchu słyszymy wyraźnie: „Jestem wewnątrz wa-

szej głowy”, a dźwięk stopniowo przemieszcza się do drugiego ucha w miarę, jak aktor mówi: „Gdzieś w naelektryzowanej materii waszego mózgu”. Kiedy kończy wypowiadać to zdanie, źródło dźwięku zdaje się znajdować gdzieś na wprost mnie. Wykorzystany w przedstawieniu system binauralny, który zaprojektowali inżynierowie dźwięku Gareth Fry i Pete Malkin, sprawia, że głos aktora zdaje się mieć nie tylko konkretne źródło w przestrzeni, lecz zyskuje także zdolność przemieszczania się w moim kierunku, a nawet wdzierania się w głębię mojego ciała.

McBurney opowiada prawdziwą historię amerykańskiego fotografa Lorena McIntyre’a, który w 1969 roku pojechał do Amazonii, gdzie spotkał się z członkami plemienia Mayoruna. W reportażu *Amazon Beaming* zapisał ją rumuński pisarz Petru Popescu. Jak przekonuje McBurney, opowiadanie historii przenosi słuchaczy do głowy bohatera, a dźwięk binauralny pozwala znaleźć się w samym środku jego świata, wytwarzając odpowiednie środowisko dźwiękowe. McIntyre towarzyszy Mayoruna w poszukiwaniu odmiennych stanów świadomości i momentu narodzin czasu, czyli rzeczywistości sprzed powstania znanego nam świata. Stosowane przez Complicité strategie performatywne w sugestywny sposób oddają doświadczenie fotografa w lesie amazońskim. McBurney, który przez większość czasu odgrywa rolę narratora, niekiedy wypowiada też monolog wewnętrzny bohatera, umiejętnie wykorzystując znajdujące się na scenie rekwyzyty, by imitować odgłosy dżungli. Szemranie rzeki powstaje w chwili, kiedy McBurney potrząsa butelką wody tuż przy mikrofonie, natomiast odgłos liści szeleszczących pod nogami imituje, depcząc po rozrzuconych na scenie zwojach starej taśmy magnetofonowej.

Wykorzystane w tym przedstawieniu strategie artystyczne służą podkreśleniu fizycznego wysiłku aktora, który z czasem staje się coraz bardziej widoczny. Co więcej, zarówno dźwięk binauralny, jak i temat *The Encounter* wprost problematyzują kwestię cielesności odbiorców. Na przykład, kiedy McBurney opisuje doświadczenia bohatera w lesie deszczowym, odwodnienie czy niestrawność, wtedy

ciężko oddycha, raz po raz milknie, a w jego wypowiedzi pojawiają się luki. Historia fotografa McIntyre'a to bowiem opowieść o chorobie, pragnieniu, strachu i halucynacji. Pewnego dnia obudził się przekonany, że wioskę Mayoruna zaatakował jaguar. Zaczął więc uciekać w popłochu i szybko zgubił się w pogrążonej w ciemności dżungli, która – jak mu się zdawało – zaczęła go atakować. Czuł, jak dookoła głowy latają mu natrętne owady, kolce roślin wbijają się w skórę, a ciało przeszywają ciernie. McBurney opowiada o tym, jak bohater, któremu wydaje się, że przebywa w całkowitej ciemności, drapie się i odgania od nieistniejących pajaków i węży. Posługując się prostymi rekwizytami i technologią dźwięku trójwymiarowego, aktor sugestywnie oddaje zarówno poczucie zagrożenia ze strony dzikich zwierząt, jak i zanurzenie się w samym środku świata bohatera, dokąd zabiera też odbiorców. Pomimo to *The Encounter* pokazuje również wykorzystane techniki produkcji dźwięku, środki teatralne i strategię tworzenia doświadczenia immersyjnego.

Przedstawienie *Fiction* (2014) na podstawie tekstu Glena Neatha, które pokazywano w Centrum Sztuki Battersea, podejmuje temat relacji między snem, wyobraźnią i pamięcią. Głos w słuchawkach informuje nas, że znajdujemy się na konferencji w jakimś hotelu. Główny prelegent się spóźnia, więc na scenie widzimy pusty pulpit dla mówcy na tle ekranu z wnętrzem pokoju hotelowego. Na ekranie pojawiają się wiadomości, z których wynika, że połowa publiczności to aktorzy. W pewnym momencie na scenę wchodzi kobieta, jak się zdaje, losowo wybrana spośród widzów, by wygłosić do mikrofonu wykład o tym, czym jest fikcja. Jej wzmocniony głos trafia bezpośrednio do słuchawek. Kobieta opisuje, jak ludzki umysł wytwarza poczucie przestrzeni oraz obrazuje konkretne miejsca. Szczególną uwagę zwraca na rolę wyobraźni, która często dopowiada to, czego nie dostrzega umysł. Podczas jej wykładu powoli gaśnie światło, a ona informuje nas, że świat istnieje jedynie w formie naszych doświadczeń. Odtąd jej miękki głos – który wydaje się znajomy – uspokajająco szepcze mi do ucha. Przez całe przedstawienie ten głos stanowi dla mnie jedyny punkt odniesienia. Kobieta staje się dla mnie

kimś w rodzaju osobistej narratorki i przewodniczki, pośrednicząc między mną i otaczającym mnie środowiskiem dźwiękowym. Choć jej głos nieustannie próbuje mnie uspić, staram się mu nie ulec. *Fiction* bowiem przypomina sen, o czym świadczą powracające motywy: wystąpienie publiczne bez przygotowania, bycie nagim w miejscu publicznym, czy świadomość, że nie sposób się obudzić.

W jednej ze scen głos mówi mi, że jestem w samochodzie. Zdaje mi się, że powietrze gęstnieje, a przez słuchawki słyszę podmuchy wiatru i deszcz bębniący o dach karoserii. Rzeczywiście, czuję się jak w zamkniętym pomieszczeniu. Nagle tuż nad moją głową ktoś uderza pięścią w dach samochodu. Odruchowo zerkam w kierunku, gdzie ten ktoś powinien stać. W innej scenie z kolei wyczuwam wyraźny zapach dezodorantu, jeszcze w innej odczuwam drżenie podłogi, przez którą przechodzi głęboki, basowy pomruk. Łapię się nieustannie na tym, że próbuję wymacać stopą podłogę i chwytam za krawędź siedziska. Moje reakcje nie są jednak objawem strachu. Wynikają raczej z potrzeby sprawdzenia, czy to, co wydaje mi się rzeczywistością, istnieje naprawdę (a ja faktycznie siedzę na krześle pośród innych widzów w słuchawkach w Centrum Sztuki Battersea). Celowo pozbawiona logiki akcja przedstawienia, przypominająca ciąg niepowiązanych ze sobą snów, powinna dezorientować odbiorcę. W *Fiction* nagle odnajduję się w samym centrum zdarzeń, za każdym razem odgrywając w nich inną rolę. Tradycyjne poczucie czasu i związku między przyczyną a skutkiem całkowicie znikają.

Przedstawienie *Séance*, które oglądałam w centrum kultury Summerhall w ramach festiwalu teatralnego w Edynburgu w 2017 roku, również wykorzystuje dźwięk binauralny i rozgrywa się w całkowitej ciemności. Jest jednak znacznie krótsze niż trwający niemal godzinę *Fiction* – kończy się już po piętnastu minutach. Zamiast medytacyjnej atmosfery mamy tu do czynienia z krótkim, intensywnym doświadczeniem immersyjnym, które problematyzuje ludzką wiarę w przesady, jednocześnie obrazując zjawisko zarażania się strachem. Widzowie w słuchawkach wchodzą do specjalnego kontenera transportowego i siadają przy długim stole na wyłożo-

nych pluszem siedziskach. Nad ich głowami wiszą na sznurkach dwa mosiężne dzwonki. Autorzy przedstawienia proszą siedzących, by przez cały czas opierali dłonie o blat. Kiedy zamykają się drzwi kontenera i gasną światła, czuję się zakładniczką dobiegających ze słuchawek dźwięków. W ciemności tracę orientację w przestrzeni, więc staram się nie ruszać i siedzę w ciszy.

W pewnym momencie słychać odgłos otwieranych drzwi, w kontenerze zjawia się mężczyzna, a następnie wchodzi na stół. Słyszę jego kroki i oddech. Dźwięk binauralny sprawia, że mój układ proprioceptywny reaguje na obecność wyimaginowanych osób i przedmiotów. Jak się okazuje, bierzemy udział w seansie spirytystycznym, a mężczyzna jest naszym medium. Przechadzając się po stole, szepcze nam do ucha i wywołuje duchy. Siedzący nie tylko podrywają się ze swoich miejsc, zaskoczeni efektami specjalnymi. *Séance* wywołuje u nich także poczucie lęku i nieufność, kierując uwagę na płynną granicę między rzeczywistością i fikcją. Neath i Rosenberg sprawdzają tym samym, na ile odbiorcy są w stanie uwierzyć w przywołane w przedstawieniu zjawiska paranormalne, a ich *Séance* staje się również studium ludzkiego strachu. Choć wiemy, że to, co słyszymy, nie istnieje, nasze ciało reaguje na dźwięki tak samo, jak na rzeczywiste przedmioty i osoby. Nie zawieszam jednak swojej niewiary w przedstawiane wydarzenia. Wręcz przeciwnie. Im bardziej twórcy starają się mnie przekonać o prawdziwości zjawisk nadprzyrodzonych, tym bardziej wątpię w to, co słyszę. Kluczowy element *Séance* stanowi jednak nażywość i poczucie wspólnoty z innymi siedzącymi przy stole. Oddech i szept dochodzą bowiem z miejsca, w którym oni się znajdują, a nerwowa atmosfera i strach szerzą się niczym zaraza.

IMMERSJA DŹWIĘKOWA

Uczestnicy *The Encounter*, *Fiction* i *Séance* szybko zapominają, że na uszach mają słuchawki. Idealnie dopasowane, nie ogranicza-

ją ruchu, wywołując efekt głębokiej immersji. Nie chodzi tu jednak o immersję psychologiczną, polegającą na emocjonalnym zaangażowaniu się w poznawaną historię. Słuchawki służą raczej do wytworzenia immersji percepcyjnej, gdyż stanowią fizyczną barierę między uchem i światem zewnętrznym, wygłuszając wszelkie inne dźwięki poza tymi, które przekazują¹⁶. Słuchawki oddzielają wszystko, co zewnętrzne, od tego, co słyhać „tu i teraz”, by pożądaný dźwięk mógł dotrzeć do aparatu słuchowego odbiorcy i w nim rezonować. Co więcej, ponieważ zapomina on o słuchawkach, immersja percepcyjna nie wyklucza immersji psychologicznej. Tę właśnie cechę słuchawek umiejętnie wykorzystują twórcy interesujących mnie przedstawień. Jak ujął to w jednym z wywiadów Neath, „minęło sporo czasu, nim zdecydowaliśmy, że nie będziemy eksponować stosowanej technologii (...). W przedstawieniach VR, na przykład, sprzęt na głowie nieustannie przypomina odbiorcom, że znajdują się w wirtualnym świecie. Natomiast w naszych przedstawieniach chodzi o to, by nie wiedzieli, co jest prawdą, a co fikcją”¹⁷. Choć transparentność medium w przedstawieniach Neatha i Rosenberga zdecydowanie różni się od jawnie teatralnej struktury *The Encounter*, wszystkie analizowane przedstawienia korzystają z bezpośredniości dźwięku binauralnego i jego zdolności do zagarniania wszystkich kanałów percepcji odbiorcy.

Choć słuchawki wytwarzają efekt immersji percepcyjnej, w teatrze słuchawek nie chodzi o projekcję jednostki, która mentalnie przenosi się w alternatywną rzeczywistość. Interesujące mnie przedstawienia chcą raczej zmienić sposób doświadczania świata. Bezpośrednie otoczenie, w którym znajdują się uczestnicy ze słu-

¹⁶ Więcej na temat różnicy między immersją psychiczną i percepcyjną w kontekście wirtualnej rzeczywistości zob. Alison MCMAHAN, *Immersion, Engagement and Presence: A method for analyzing 3-D video games*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, red. Mark J.P. WOLF, Bernard PERRON, Routledge 2013, s. 67-87.

¹⁷ Rowland MANTHORPE, *Forget Immersive Theatre, This Play Takes Place in Total Darkness*, <http://www.wired.co.uk/article/glen-neath-david-rosenberg-dark-field-seance-edinburgh-festival> (10.11.2017).

chawkami na uszach – sala teatralna czy kontener – najpierw staje się obce, a potem zmienia się pod wpływem bodźców akustycznych. Immersja nie pociąga tu więc za sobą przejścia w alternatywną rzeczywistość, lecz jest tym, co dzieje się tu i teraz. Chodzi o poczucie zmiany, o doświadczenie teatralizacji przestrzeni (wszystko, co się w niej dzieje, okazuje się wyreżyserowane i staje się teatrem). W *The Encounter* to, co widać na scenie, zmienia się pod wpływem dźwięku. W miarę jak wnętrze teatru Barbican wypełnia przestrzeń dźwiękowa lasu deszczowego, powstaje też środowisko taktylne. Natomiast w *Fiction* i *Séance* odbiorcy nieustannie kwestionują relację między tym, co słyszą, i tym, co znajduje się w ich najbliższym otoczeniu. Jednocześnie poszukują i unikają momentów, w których te sfery doświadczenia potwierdzają się nawzajem. Taki moment widać wyraźnie w *Séance*, kiedy dzwoni wiszący nad stołem dzwonek, który widziałam, wchodząc do kontenera. To bowiem, co wiem o przestrzeni, w której się znajduję, zgadza się z tym, co słyszę. Kiedy zatem słyszę w słuchawkach, że ktoś chodzi po stole i dłońmi czuje drgania drewna, wzrasta we mnie przekonanie, że to, co słyszę, dzieje się naprawdę. W teatrze słuchawek bodźce dźwiękowe wypełniają przestrzeń i sprawiają, że doświadczenie immersyjne nie polega już na tym, że wyobrażam sobie, że jestem gdzie indziej. Wywoływana w tym typie przedstawień immersja oznacza intensywne doświadczenie bycia w zmienionym „tu i teraz”.

Immersyjne właściwości dźwięku stały się przedmiotem refleksji wielu twórców i teoretyków. Wystarczy przywołać choćby pracę *À l'écoute* francuskiego filozofa Jean-Luca Nancy'ego, którą zgodnie uważa się za punkt kulminacyjny zwrotu antyokulocentrycznego w teorii krytycznej¹⁸. Jak przekonuje Nancy, wzrok wytwarza specyficzny typ obecności. Wydaje się nam bowiem, że widziany przedmiot istniał, zanim go zobaczyliśmy. Tymczasem słuch wytwarza dźwiękową obecność, która zawsze **nadchodzi**. Jak mawiają muzycy i akustycy, dźwięk zawsze nas **atakuje**, a ludzkie ciało, czy – sze-

¹⁸ Jean-Luc NANCY, *À l'écoute*, Éditions Galilée 2002.

rzej – zwierzęce ciało nie potrafi przeciwstawić się temu atakowi”¹⁹. O tym, że dźwięk przenika ciało człowieka, przekonuje także kanadyjski artysta i badacz Murray Schafer, który twierdzi, że „ponieważ nie posiadamy powiek na uszach, jesteśmy skazani na słuchanie”²⁰. Schafer, który mówi o „skazaniu na słuchanie”, i Nancy, który mówi o „atakującym dźwięku”, pokazują jednak wyraźnie, że immersję zwykle uznaje się za doświadczenie biernego, bezmyślnego i zajętego sobą podmiotu, przytłoczonego nadmiarem bodźców. Podmiotu, który staje się zakładnikiem dźwięku. Inaczej to wygląda z perspektywy myślenia krytycznego i zaangażowanej politycznie refleksji teoretycznej. Jak w pracy *Virtual Art: From Illusion to Immersion* twierdzi niemiecki historyk sztuki Oliver Grau, „tak dziś, jak kiedyś immersja to rodzaj pogrążenia się w myślach, kiedy podmiot przechodzi z jednego stanu emocjonalnego w drugi. Takie doświadczenie charakteryzuje się brakiem krytycznego dystansu do tego, co się widzi, oraz emocjonalnym zaangażowaniem w to, co się dzieje”²¹. Taki sposób myślenia o immersji jako doświadczeniu bezmyślnego podmiotu przywołuje na myśl rozważania Theodora Adorna o tym, jak doświadczamy zarejestrowanego dźwięku. W *Zur gesellschaftlichen Lage der Musik* (1932) niemiecki filozof przekonywał:

Zarejestrowany dźwięk, co wynika z jego natury zjawiska akustycznego, otacza i otula słuchaczy, którzy stają się uczestnikami dzieła muzycznego. To przejaw szerszego procesu integracji, którą nowoczesne społeczeństwo za wszelką cenę stara się zrealizować. W tym procesie podmiot nie zastanawia się nad tym, w czym bierze udział, dzięki czemu powstaje iluzja bezpośredniego kontaktu w świecie całkowicie zapośredniczonym medialnie”²².

¹⁹ *Ibidem*, s. 14.

²⁰ Murray SCHAFER, *Open Ears*, [w:] *The Auditory Culture Reader*, red. Michael BULL, Les BACK, Berg 2003, s. 25.

²¹ Oliver GRAU, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press 2003, s. 13.

²² Theodor W. ADORNO, *Zur gesellschaftlichen Lage der Musik* [1932], [w:] *Musical Aesthetics: A Historical Reader: Volume 3: The Twentieth Century*, red. Edward A. LIPPMAN, Pendragon Press 1990, s. 223.

W analizowanych tu przedstawieniach teatru słuchawek dźwięk rzeczywiście otacza i otula słuchaczy, „co wynika z jego natury zjawiska akustycznego”. Jednak odstawiając **teatralny** charakter zarejestrowanego dźwięku, „reżyserując” samą czynność słuchania i problematyzując to, jak dźwięk angażuje i stymuluje ciało odbiorcy, ich twórcy – jak bodaj najlepiej pokazuje *The Encounter* – nie tylko stwarzają przestrzeń do refleksji, lecz wręcz zmuszają słuchaczy do zastanowienia się nad tym, czego doświadczają.

Doświadczenie odbiorców teatru słuchawek może obejmować zarówno immersję, jak i krytyczną refleksję, oscylować między myśleniem i czuciem, i tym, co fizjologiczne. Doświadczenie uczestników omawianych przeze mnie przedstawień można określić mianem „immersji kontemplacyjnej”. Termin ten jedynie z pozoru wydaje się oksymoronem. Immersja, jak przekonuje Grau, zwykle pociąga za sobą intensywne emocje i brak krytycznego dystansu, podczas gdy kontemplacja sugeruje raczej racjonalny namysł. Co więcej, w większości przypadków immersja ma niewielki potencjał krytyczny. Jednak, przekonuje dalej Grau, „zależność między immersją i krytycznym dystansem nie jest prostą relacją «albo-albo». Zjawiska te ściśle się ze sobą wiążą i łączą je relacje wielowymiarowe, pełne sprzeczności, przede wszystkim jednak zależą one od stanu, w jakim znajduje się odbiorca”²³.

Terminem „immersja kontemplacyjna” posługiwali się Walter Benjamin i Theodor Adorno, by podkreślić znaczenie krytycznego dystansu w doświadczeniu estetycznym. Pojęcie to można jednak z powodzeniem wykorzystać jako konceptualizację doświadczenia odbiorcy w teatrze słuchawek, gdzie pozostaje on zanurzony w dźwięku, jednocześnie zachowując zdolność krytycznego myślenia. W tym celu warto odwołać się do pracy *Contemplative Immersion: Benjamin, Adorno and Media Arts Criticism*, w której australijski teoretyk sztuki Daniel Palmer zestawia ze sobą definicję immersji

²³ Oliver GRAU, *Virtual Art*, s. 13.

u Benjaminina i Adorna²⁴. Ten pierwszy powoływał się na dadaistów, którzy uważali immersję za jeden z efektów bezużyteczności ich sztuki. Dlatego w szkicu *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* pisał, że immersja kontemplacyjna stała się „szkołą społecznego zachowania”²⁵. Ten drugi zaś w *Teorii estetycznej* stwierdzał, że „doświadczenie estetyczne jest żywe od strony przedmiotu w momencie, kiedy dzieła sztuki pod wejrzeniem tego doświadczenia same stają się żywe”²⁶. Choć Adorno uważał, że znaczenie ściśle wiąże się z artefaktem, sugerował jednak, że doświadczenie estetyczne ma tyłuż cielesny, co afektywny charakter. Jak zaś w *Contemplative Immersion* wyjaśnia Palmer, „w odwołującej się do immanencji ontologii doświadczenie estetyczne staje się wydarzeniem, które oddziałuje na ludzką wrażliwość”²⁷. Tymczasem Adorno stawia znak równości między kontemplacją a krytycznym dystansem, gdyż „estetyka kontemplatywna zakłada, jako swoją miarę, właśnie ów smak, z którym odbiorca ustawia się wobec dzieł z boku, aby z dystansu wybierać”²⁸. Należy jednak zaznaczyć, że termin „kontemplacja” budzi też skojarzenia z duchowością i medytacją. Na przykład, w chrześcijaństwie terminem tym określa się kogoś pogrążonego w modlitwie. Mnie natomiast pomaga on nazwać ten typ doświadczenia, które jednocześnie obejmuje krytyczną refleksję i wielozmysłowe zanurzenie się w określonym środowisku. Ten typ immersji zakłada aktywność umysłową o charakterze procesualnym i ucieleśnionym.

²⁴ Daniel PALMER, *Contemplative Immersion: Benjamin, Adorno and Media Arts Criticism*, „TRANSFORMATIONS. Journal of Media and Culture” 2007, nr 15, http://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2017/01/Palmer_Transformations15.pdf (10.09.2018).

²⁵ Walter BENJAMIN, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* [1932], tłum. Janusz Sikorski, [w:] IDEM, *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, Wydawnictwo Poznańskie 1996, s. 232.

²⁶ Theodor W. ADORNO, *Teoria estetyczna* [1970], tłum. Krystyna Krzemieniowa, Wydawnictwo Naukowe PWN 1994, s. 320.

²⁷ Daniel PALMER, *Contemplative Immersion*, s. 4.

²⁸ Theodor W. ADORNO, *Teoria estetyczna*, s. 607-608.

W interesujących mnie przedstawieniach teatru słuchawek odbiorcy są jednocześnie zanurzeni w dźwięku i świadomi zarówno doświadczenia immersji, jak i własnych procesów percepcyjnych. Metafora zanurzenia sugeruje wyłącznie głębokie zaangażowanie mentalne bądź fizyczne osadzenie w jakiejś materii czy przestrzeni, podczas gdy immersja kontemplacyjna zakłada ponadto, że doświadczający jej podmiot poddaje zarazem refleksji stan, w jakim się znajduje. Podmiot nie tylko doświadcza rozmaitych wymiarów materii, w której się zanurza, lecz ponadto analizuje sposób, w jaki powstaje to doświadczenie. Za pomocą tego terminu można zatem opisać doświadczenie dzieła sztuki lub przedstawienia teatralnego, w którym odbiorca zanurza się w określonej rzeczywistości fizyczną i mentalną, jednocześnie zachowując świadomość zapośredniczenia medialnego bądź interfejsu. Słuchając dźwięku binauralnego przez słuchawki, może z łatwością poddać refleksji somaestetyczne procesy poznawcze, dzięki którym przetwarza dochodzące do niego dane zmysłowe. Jak w *Theatre and Aural Attention* przekonuje Home-Cook, słuchanie – w przeciwieństwie do słyszenia – pociąga bowiem za sobą aktywną uwagę. Immersja kontemplacyjna, w przeciwieństwie do absorpcji, polega więc na tym, że odbiorca świadomie i celowo kieruje uwagę na własne procesy poznawcze.

W teatrze słuchawek publiczność jest zanurzona w tym, co Nancy w *À l'écoute* określa jako „sonoryczna terażniejszość”²⁹. Chodzi mu o „efekt czasoprzestrzenny, który rozchodzi się w przestrzeni lub – ściślej rzecz ujmując – tworzy własną przestrzeń, powiększającą się w miarę rozchodzenia się fal dźwiękowych, które nieustannie ze sobą rezonują”³⁰. Dźwięk i słuchanie nie są więc tu, jak często się uważa, zjawiskami linearnymi. Na przykład, tradycyjni muzykologowie przekonują, że słuchając muzyki, doświadczamy następujących po sobie w czasie dźwięków. Tymczasem doświadczenie immersyjne często pociąga za sobą poczucie bycia poza czasem. Dobrze wiedzą

²⁹ Jean-Luc NANCY, *À l'écoute*, s. 13.

³⁰ *Ibidem*.

o tym chociażby gracze komputerowi, którzy opowiadają, że immersja w grach wideo polega między innymi na tym, że traci się poczucie upływającego czasu³¹. Immersyjny aspekt dźwięku ściśle wiąże się również z jego przestrzennością. Dźwięk binauralny, na przykład, wytwarza trójwymiarową przestrzeń audialną, która nas otacza i rezonuje z naszym ciałem. Jak pisze Nancy, sonoryczna teraźniejszość wytwarza otwartą przestrzeń, która „ma nieskończenie wiele wymiarów i zawiera w sobie wszystkie możliwe przestrzenie. Dźwięk potrafi bowiem przechodzić przez przeszkody, a wielu muzyków i teoretyków podkreśla jego zdolność penetracji i wszechobecność”³². Dźwięk przenika ciało i jego otoczenie oraz w nich zamieszkuje. W teatrze słuchawek immersyjny dźwięk nie tylko ogarnia to, co wiadać, kolonizując otoczenie ciała, lecz wnika nawet w samą materię.

Sonoryczna teraźniejszość w definicji Nancy’ego przypomina „przestrzeń akustyczną”, o której pisał amerykański teoretyk mediów Marshall McLuhan w pracy *Inside the Five Sense Sensorium*. Chodziło mu o „pole symultanicznych relacji, pozbawione centrum i peryferii. Oznacza to, że przestrzeń akustyczna niczego nie zawiera i sama w niczym się nie zawiera”³³. To zaś sprawia, że „sama czynność słuchania wytwarza przestrzeń akustyczną, ponieważ słyszymy dźwięki dochodzące z wielu stron jednocześnie”³⁴. Innymi słowy, przestrzeń akustyczna stanowi efekt słuchania obojgiem uszu i somatycznego zaangażowania odbiorcy w środowisko dźwiękowe. McLuhan i Edmund Carpenter w taki oto sposób opisują ten typ przestrzeni na łamach wydawanego przez siebie pisma „Explorations”:

Najważniejszą cechą dźwięku nie jest to, że znajduje się w konkretnym miejscu, on po prostu jest i wypełnia przestrzeń.

³¹ Zob. Timothy SANDERS, Paul CAIRNS, *Time Perception, Immersion and Music in Videogames*, https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Sanders_HCI2010.pdf (10.02.2017).

³² Jean-Luc NANCY, *À l'écoute*, s. 13.

³³ Marshal MCLUHAN, *Inside the Five Sense Sensorium*, [w:] *The Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, red. David HOWES, Berg 2015, s. 43.

³⁴ *Ibidem*.

Dźwięk to rodzaj otuliny. Bez wyraźnego punktu skupienia i określonych granic. To przestrzeń, którą wytwarza sam obiekt i która niczego oprócz niego nie zawiera. Nie da się jej przedstawić, gdyż jest dynamiczna, w ciągłym ruchu, z każdą chwilą ujawnia wciąż nowe właściwości. Nie ma wytyczonych granic, nie zależy więc od tego, co stanowi jej tło. Ucho wyłapuje dźwięki, które dochodzą ze wszystkich stron i może ich doświadczać jednocześnie³⁵.

Wykorzystanie technologii dźwięku binauralnego w teatrze słuchawek na różne sposoby ustanawia przestrzeń akustyczną, którą wytwarza wokół siebie ciało odbiorcy. W *The Encounter, Fiction* i *Séance* zanurza się ono w emergentną dźwięko-przestrzeń, która silnie angażuje sensorium, zacierając granice między jego wnętrzem i zewnątrz. Przedstawienia te pokazują, że dźwięk wytwarza własną wielowymiarową przestrzeń w postaci bogatego środowiska sensorycznego nie tylko wokół ciała, lecz również wewnątrz niego. W *À l'écoute* Nancy podkreśla „sonoryczny” aspekt ludzkiego ciała i poszukuje odpowiedzi między innymi na takie pytanie: „Co to znaczy, że dany byt jest całkowicie pogrążony w doświadczeniu słuchania i przez nie ukształtowany, a słuchając, słucha całym sobą?”³⁶. W dalszej części rozdziału spróbuję na to pytanie odpowiedzieć, analizując doświadczenie odbiorców teatru słuchawek. Interesować mnie będzie zwłaszcza to, w jaki sposób zanurzony w dźwięku binauralnym odbiorca poddaje refleksji własne ciało, które reaguje na dźwięk, wchodzi z nim w rozmaite relacje i zostaje przezeń skolonizowane.

³⁵ Edmund CARPENTER, Marshal McLuhan, *Explorations* 8, cyt. za: Janine MARCHESSAULT, *Marshall McLuhan: Cosmic Media*, SAGE Publications 2015, s. 91.

³⁶ Jean-Luc NANCY, *À l'écoute*, s. 4.

CIAŁO-W-DŹWIĘKU

Opisując doświadczenie ciała zanurzonego w dźwięku, należy unikać tworzenia podziałów i hierarchii między słuchem i wzrokiem. Dlatego korzystam z definicji zmysłów jako „systemów percepcyjnych”, którą zaproponował amerykański psycholog James Gibson³⁷. Zgodnie z jego ustaleniami przyjmuję, że wrażenia, które łatwo identyfikujemy jako wzrokowe, zapachowe, słuchowe, smakowe czy dotykowe, zwykle nakładają się na siebie i nawiązują różnego typu relacje, wpływając na to, jak poznajemy świat. Jeśli przyjmiemy, że wrażenia zmysłowe nakładają się na siebie i wchodzą ze sobą w interakcje, możemy uznać, że słuchanie angażuje całe ciało i aparat poznawczy. Interesujące mnie przykłady teatru słuchawek przekonują, że zanurzenie w przestrzeni dźwiękowej, czy – szerzej rzecz ujmując – doświadczenie słuchania, ma charakter międzyzmysłowy i kieruje uwagę na eksterocepcyjne i interocepcyjne procesy poznawcze.

Teatr słuchawek nie tylko zwraca uwagę na usytuowanie ludzkiego ciała w przestrzeni, lecz wytwarza również intymną przestrzeń wewnątrz niego. Wszystkie analizowane przeze mnie przedstawienia na różne sposoby wykorzystują dźwięk binauralny, by zwrócić uwagę na zjawisko interocepcji. Chodzi tu o sytuację, w której człowiek postrzega to, co dzieje się wewnątrz jego ciała, na przykład, jak działa jego układ oddechowy, trawienny czy krążenia. Zjawisko to nadal czeka na odpowiednią definicję. W wydanej niedawno pracy *On the Origin of Interoception* belgijscy psychologowie – Erik Ceunen, Johan W. S. Vlaeyen i Ilse Van Diest – przekonują, że termin interocepcja najpierw oznaczał wyłącznie zmysłowe doświadczenie własnych narządów wewnętrznych³⁸. Dziś natomiast stał się „zbiorczym określeniem fenomenologicznych doświadczeń ciała, które są efek-

³⁷ James GIBSON, *The Senses Considered as Perceptual Systems*, Greenwood Press 1983.

³⁸ Erik CEUNEN, Johan W.S. VLAEYEN, Ilse Van DIEST, *On the Origin of Interoception*, „Frontiers in Psychology” 2016, nr 7, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4876111/> (28.03.2018).

tem działania centralnego układu nerwowego”³⁹. Natomiast w pracy *Changes in Interoceptive Processes Following Brain Stimulation* inną definicję zaproponowali niemieccy psychologowie, pracujący pod kierunkiem Olgi Pollatos⁴⁰. Jak przekonują, na interocepcję składają się dwa typy wrażeń zmysłowych: propriocepcyjne (sygnały ze skóry i układu mięśniowo-szkieletowego) i wiscerocepcyjne (takie sygnały z narządów wewnętrznych, jak puls, oddech czy trawienie). *The Encounter, Fiction* i *Séance* wyraźnie pokazują, że teatr słuchawek nie tylko oddziałuje na propriocepcję odbiorców, lecz wykorzystywany w nim dźwięk binauralny pozwala skierować ich uwagę na działanie narządów wewnętrznych.

Zanurzenie w dźwięku wywołuje również świadomość kształtu ciała. Przedstawienia wykorzystujące słuchawki sprawiają, że układ proprioceptywny odbiorców, odpowiadający między innymi za utrzymanie równowagi w przestrzeni, reaguje na dźwięk tak, jak na znajdujący się w pobliżu trójwymiarowy materialny przedmiot. Widać to wyraźnie w omawianych przeze mnie przykładach, gdy odbiorca słyszy szept w uchu, a dźwięk binauralny zwiększa wrażenie fizycznej bliskości. Na przykład, podczas któregoś przedstawienia słyszałam głos z prawej strony i „czułam”, że mówiący stoi gdzieś obok, a potem przemyka tuż za mną. Kiedy on szeptał mi wprost do ucha, miałam wrażenie, że jego oddech muska mój kark i porusza moimi włosami. Natomiast kiedy w słuchawkach rozbrzmiewa dialog, można dokładnie określić, jak daleko znajdują się rozmawiający. Sama często miałam silne poczucie własnej fizycznej obecności w przestrzeni wirtualnej, w której efekty akustyczne obecności wyobrażonych osób czy przedmiotów wywoływały autentyczne doświadczenia dotykowe. W *Fiction* i *The Encounter* nie tylko działały one na moją propriocepcję, lecz także na poczucie usytuowania ciała w przestrzeni i jego relacje z otoczeniem. W tym pierwszym przed-

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Olga POLLATOS et al., *Changes in Interoceptive Processes Following Brain Stimulation*, „Philosophical Transactions” 2018, nr 371, <http://dxdoi.org/10.1098/rstb.2016.0016> (28.03.2018).

stawieniu, kiedy siedziałam w wyobrażonym samochodzie, słuchając deszczu, nie tylko miałam wrażenie, że rzeczywiście znajdują się w ciasnym pomieszczeniu, lecz wyraźnie czułam, jak powietrze gęstnieje. W drugim odgłosy szeleszczących liści, bzyczących owadów i wiatru na tyle mocno oddziaływały na moje ciało, że odruchowo odganiałam się od nieistniejących komarów, latających wokół mojej głowy. Kiedy zaś McBurney szeleścił opakowaniem po chipsach, imitując trzaskający ogień, czułam na skórze ciepło. Natomiast w *Séance* nie tylko czułam bliskość aktora jako medium, które przechodziło za moimi plecami, szepcząc mi do ucha. Widziałam również przeobrażającego ducha, który przybył na jego wezwanie. Choć mój mózg dobrze wiedział, że duch nie istnieje, układ nerwowy reagował bezwiednie, każąc mi „walczyć lub uciekać”.

Immersja w przestrzeni dźwiękowej to intensywne doświadczenie cielesne, którego efekty odczuwa się na skórze. Zmysł słuchu wiąże się bowiem nierozdzielnie z dotykiem i propriocepcją. W *Les cinq sens* francuski filozof Michel Serres napisał poetycko, że „ucho, niczym skóra, nie daje się uchwycić w jednym miejscu”⁴¹. Jak wyjaśniał:

Skóra odbiera wszystkie bodźce zmysłowe naraz (...). Wciąż zmieniająca się zewnętrzna powłoka naszego ciała wiele słyszy, niewiele widzi, potajemnie wdycha zapachy, ciągle drży i kurczy się ze strachu, reaguje na głośne dźwięki, silne światło czy nieprzyjemne zapachy. Jesteśmy więc skąpani w świetle od stóp do głów... Nie stoimy na pokładzie statku dziesięć stóp nad taflą wody, lecz płynamy pod jej powierzchnią⁴².

Inaczej mówiąc, doświadczenie dźwięku binauralnego uczuła na wrażenia dotykowe. Pozwala dostrzec, jak dotyk reaguje na dźwięk, w którym jest zanurzony, wywołując już to drżenie czy odruch

⁴¹ Michel SERRES, *Les cinq sens*, cyt. za: Steven CONNOR, *Michel Serres' „Five Senses”*, [w:] *Empire of the Senses*, s. 324.

⁴² *Ibidem*, s. 70.

ucieczki, już to miłe uczucie pławienia się w przyjemnym otoczeniu dźwiękowym. Ciało osoby korzystającej ze słuchawek jest zanurzone w przestrzeni akustycznej, a trójwymiarowy dźwięk napiera na skórę. Dzięki temu wytwarzane przez ten dźwięk ciała zyskują materialność, a skóra reaguje na ich nieistniejący kolor, rozmiar, teksturę czy ciepło. W zależności od sytuacji ciało wycofuje się przed tymi, którzy szepczą, lub do nich lgnie. Zakończenia nerwowe na skórze rejestrują zaś przestrzeń, która dzieli ciało od nieistniejącej deski rozdzielczej samochodu, wyobrażonych liści w lesie deszczowym czy ścian pokoju hotelowego.

Już na początku *The Encounter* McBurney kieruje uwagę odbiorców na skórę i jej reakcje. Twierdzi, na przykład, że podczas słuchania jego głosu ich mózg rejestruje wyobrazony oddech na powierzchni ucha, które natychmiast się ogrzewa. Co więcej, jego opowieść o fotografii w lesie amazońskim zawiera wiele opisów takich wrażeń dotykowych, jak liście przesuwające się po palcach czy lepkość wilgotnego i gęstego powietrza. McBurney opisuje też uczucie przypiekanych ogniem stóp i ból rozciętej skóry, a w jednej ze scen bohater zapada na chorobę tropikalną i w malignie wyobraża sobie, że pod skórą wylęgają mu się żarłoczne robaki. Podkreślając tego typu wrażenia zmysłowe, *The Encounter* przygotowuje odbiorców na doświadczenie immersji, skłaniając ich do refleksji nad tym, jakie funkcje pełni skóra, chroniąc nas przed zagrożeniem, wyrażając radość czy związek ze światem. Natomiast w *Séance* nie tylko reagują oni na ruch i głos aktora. Przedstawienie to na różne sposoby angażuje ich sensorium. Na początku seansu spirytystycznego medium prosi, na przykład, byśmy skupili się na oddechu i zwrócili uwagę na płuca, ruch klatki piersiowej i ust. Jednak to spoczywające na stole dłonie przykuwają głównie naszą uwagę. Coraz bardziej się napinają, kiedy słyszę zbliżające się kroki. Boję się, że ktoś zaraz na nie nadejście. Co więcej, zwracam szczególną uwagę na powierzchnię stołu. W pewnym momencie mam nawet wrażenie, że odrywa się on od podłogi. Przedstawienie każe mi jednak nie wierzyć wrażeniom słuchowym i dotykowym. Nie mam więc pewności, czy stół unosi

się naprawdę czy tylko w mojej wyobraźni. Tak w *Séance*, jak w *Fiction* krzesła, na których siedzimy zaczynają wibrować. Rozchodząc się po ciele, wibracje kierują naszą uwagę na interfejs między ciałem i otoczeniem. Przekonujemy się zatem, że wyraźna granica między ludzkim ciałem i światem nie istnieje.

Dźwięk binauralny w teatrze słuchawek działa nie tylko na powierzchnię ciała, lecz wywołuje także intymne doświadczenia jego wnętrza. Jak w *À l'écoute* przekonuje Nancy, „dźwięk przechodzi przez ucho i rozchodzi się po całym ciele, które w różnym stopniu odczuwa jego efekty”⁴³. W akcie słuchania bierze udział tak skóra, jak mięśnie i kości, a ciało przewodzi dźwięk, który przenika organy wewnętrzne. W *Les cinq sens* Serres pisze z kolei, że „słuchamy także przez skórę i stopy. Słuchamy, wykorzystując wnętrza czaszki, klatkę piersiową i mięśnie brzucha. W procesie słuchania biorą też udział inne mięśnie, nerwy i ścięgna. Ciało, napięte jak struna, w całości pokrywa błona bębenkowa”⁴⁴. Teatr słuchawek wywołuje reakcję ciała na dźwięki, uruchamia zmysł dotyku i propriocepcji, żeby spopularyzować interakcję między ciałem i jego środowiskiem dźwiękowym. Analizowane przeze mnie przedstawienia pokazują ponadto, że dźwięk przechodzi przez wnętrza ludzkiego ciała, często też wprawia je w drganie, zmieniając w rodzaj błony bębenkowej.

Poza zwiększoną świadomością fizycznej lokalizacji w przestrzeni zewnętrznej, teatr słuchawek angażuje również świadomość przestrzeni wewnątrz ciała. Badania psychoakustyczne dostarczają niezwykle sugestywnych obrazów przestrzeni wewnątrz ludzkiej głowy. Analizując zmysł słuchu w pracy *The Senses Considered as Perceptual Systems*, amerykański psycholog James Gibson przekonuje, że telefon, słuchawki i głośniki wpływają na naturalną zdolność ludzkiego ucha do znajdowania źródła dźwięku. Jak pisze, „osobom w słuchawkach (...) częściej niż innym wydaje się, że słyszą w głowie

⁴³ Jean-Luc NANCY, *À l'écoute*, s. 14.

⁴⁴ Michel SERRES, *Les cinq sens*, s. 324.

tajemniczy głos. Niełatwo pozbyć się tego złudzenia”⁴⁵. Słuchawki wywołują efekt, który akustycy określają jako „wewnętrzne obrazowanie akustyczne”. Polega on na tym, że odbiorca doświadcza wszystkimi zmysłami przestrzeni wewnątrz własnej głowy⁴⁶. Dla czego osoba w słuchawkach zyskuje świadomość istnienia „przestrzeni między uszami”? Gibson odpowiada w następujący sposób:

Złudzenie polegające na tym, że dźwięk ze słuchawek zdaje się dochodzić z wnętrza głowy, to efekt zdolności lokalizowania źródła własnego głosu, przeżuwania i oddychania, które rzeczywiście mają miejsce wewnątrz głowy. Ucho odbiera zarówno bodźce dochodzące z zewnątrz, jak i z wnętrza ciała. Inaczej mówiąc, posiada zdolność propriocepcji i interocepcji⁴⁷.

Wewnętrzne obrazowanie akustyczne uznaje się zwykle za niepożądany efekt „hałasu”, który pojawia się w słuchawkach⁴⁸. Tymczasem twórcy analizowanych tu przedstawień celowo wykorzystują to zjawisko jako zabieg dramaturgiczny. Słuchawki umożliwiają bowiem odbiorcom dostrzeżenie interocepcji i skłaniają do refleksji nad tym, że dźwięk może rozchodzić się w całym ciele.

Twórcy teatru słuchawek pozwalają odbiorcy zlokalizować dźwięki dochodzące z wnętrza ciała, by zachęcić go do krytycznego przemyślenia tego, co w ogóle znaczy „wnętrze ciała”. Bohater *The Encounter*, na przykład, jest przekonany, że posiada zdolność telepatii i dzięki niej komunikuje się z przywódcą plemienia. Publiczność słyszy głos tego drugiego, który dochodzi z przestrzeni między uszami. Zabieg ten skłania ich do zastanowienia się nad tym, skąd dochodzi ich własny głos wewnętrzny. Twórcy *Séance* wykorzystują natomiast wewnętrzne obrazowanie akustyczne, wytwarzane przez dźwięk binauralny, by wywołać u odbiorców doświadczenie ciała

⁴⁵ James GIBSON, *The Senses Considered as Perceptual Systems*, s. 86.

⁴⁶ Zob. Charles STANKIEVECH, *From Stethoscopes to Headphones: An Acoustic Spatialization of Subjectivity*, „Leonardo Music Journal” 2007, nr 17, s. 55.

⁴⁷ James GIBSON, *The Senses...*, s. 86.

⁴⁸ Zob. Charles STANKIEVECH, *From Stethoscopes to Headphones*.

dźwiękowego (w tym przypadku nadprzyrodzonego ducha), które wchodzi jednym uchem, przenika przez mózg, odbija się od wnętrza czaszki i w końcu wychodzi drugim uchem. Soniczna istota ze świata nadprzyrodzonego dokonuje aktu opętania. Wchodzi do wnętrza mojego ciała, wprowadza w drgania organy wewnętrzne i odbija się od kości. W binauralnej ścieżce dźwiękowej słychać złowrogie pomruki i wyraźny puls, które pochodzą z mojego ciała. W pewnym momencie zaczynam wątpić, które odgłosy rzeczywiście ono wydaje. Przestaje mieć znaczenie, że doskonale wiem, że to zjawisko uprzedstrzennienia dźwięku sprawia, że wszystkie zdają się pochodzić z mojego ciała. Przykłady te pokazują, że twórcy teatru słuchawek zmuszają odbiorcę do słuchania tego, co dzieje się zarówno na powierzchni, jak i wewnątrz jego ciała.

Dźwięk stanowi kluczowy element interocepcji, a do najważniejszych wyznaczników tego doświadczenia należy to, jak wyraźnie dana osoba słyszy bicie własnego serca⁴⁹. Trawienie, oddychanie czy krążenie krwi można więc nie tylko „odczuć”, lecz także „usłyszeć” (wsłuchując się w bicie serca, odgłosy żołądka czy oddech). Twórcy omawianych tu przedstawień w różnych celach strategicznych kierują uwagę na odgłos bijącego serca, wykorzystując realistyczne efekty dźwiękowe, wybierając specyficzny rytm na instrumentach perkusyjnych bądź każąc aktorowi sugestywnie wypowiadać tekst. W *Séance*, na przykład, usłyszałam bicie serca w miejscu, w którym organ ten się znajduje. Od razu sprawdziłam, czy to bicie mojego serca, porównując własny puls z dźwiękiem ze słuchawek. Zaczęłam się zastanawiać nad relacją między układem krążenia i emocjami. Kiedy przedstawienie wywoływało u mnie strach, mój puls przyspieszał. W *Fiction* szepczący mi do ucha głos przekonywał, że czuję potrzebę oddania moczu. Natychmiast zaczęłam się zastanawiać, czy to wrażenie pokrywa się z rzeczywistością. Skierowałam uwagę

⁴⁹ Zob. Sarah N. GARFINKEL et al., *Knowing your own heart: Distinguishing interoceptive accuracy from interoceptive awareness*, „Biological Psychology” 2015, nr 104, s. 65-75.

na działanie organów wewnętrznych, nasłuchując sygnałów interocepcyjnych. W *The Encounter* wreszcie McBurney opisywał, jak jego bohater po kilku dniach głodu rzuca się na jedzenie. W słuchawkach usłyszałam sugestywne, przestrzenne odgłosy przeżuwania i połykania, które – jak mi się zdawało – dochodzą z mojej własnej jamy ustnej. Miałam wrażenie, że to, co je McIntyre, przechodzi mi przez przelyk, zaspokajając wyobrażone uczucie głodu, które uruchomiło moje procesy trawienne.

Innym istotnym przejawem interocepcji jest odgłos oddychania. Dźwięk ten nie tylko rozchodzi się wewnątrz ciała, lecz – wraz z wydechem – wydostaje się na zewnątrz. Wypełniając jamy ciała i wydostając się z niego, kwestionuje istnienie wyraźnej granicy między wnętrzem i zewnątrz ciała. W jednej z pierwszych sekwencji *Séance* medium prosi, byśmy się zrelaksowali, głęboko zaczerpnęli powietrza i skupili uwagę na tym procesie. Pomieszczenie wypełniają odgłosy oddychania. Oddech relaksuje moje ciało, a ja zastanawiam się, czy regulując go, można wpłynąć na inne reakcje fizjologiczne (na przykład, spowolnić bicie serca) i jak się to wiąże z poszerzaniem się horyzontów poznawczych. Z kolei w *The Encounter* McBurney często wspomina, jak oddychał McIntyre, choćby podczas pierwszego spotkania z przywódcą plemienia, który podszedł tak blisko, że mógł usłyszeć jego oddech. Albo kiedy na dłuższą chwilę wstrzymał oddech podczas jednego z plemiennych rytuałów. W wielu scenach oddech aktora zapętleł się i dominuje nad innymi dźwiękami, chociażby odgłosem szeleszczących pod stopami liści. Fizyczny wysiłek sprawia, że wykonawca sam zaczyna ciężko oddychać. McBurney odgrywa kilka ról jednocześnie, więc czasem jest to oddech narratora, innym razem bohatera opowieści. Dźwięk binauralny i pierwszoosobowa narracja sprawiają, że publiczność może stać się McIntyre’em, a przedstawienie zachęca odbiorców do tego, by wyobrazili sobie Amazonkę i usłyszeli jej nurt uszami bohatera. Wykorzystana technologia pomaga im usłyszeć oddech bohatera, który zdaje się dochodzić z wnętrza ich ciała, a od czasu do czasu ze zdziwieniem odkrywają, jak jest w istocie. Kierując uwagę na zmiany rytmu odde-

chu w reakcji na otoczenie, przedstawienie zwiększa ich świadomość istnienia interocepcji i jej związków z emocjami i poznaniem świata.

ZAKOŃCZENIE. REZONUJĄCE CIAŁO

Wywołując u odbiorców doznania słuchowe, twórcy teatru słuchawek stwarzają warunki do tego, by nawiązała się fizyczna relacja między ciałem i światem. W analizowanych przedstawieniach słuchanie nie polega wyłącznie na skupianiu uwagi, lecz obejmuje zanurzenie się w przestrzeni akustycznej, odbieranie dochodzących z niej bodźców i reagowanie na nie. *The Encounter*, *Fiction* i *Séance* wyraźnie pokazują, że immersja kontemplacyjna w przestrzeni audytorium stanowi dowód na to, że ciało zawsze jest swego rodzaju rezonatorem. W czasie słuchania dźwięk przez nie przenika i otwiera je na kolejne dźwięki. Jak przekonuje amerykańska medioznawczyni Frances Dyson, „słuchając, odbiorca wchodzi w rozmaite interakcje między zmysłami i światem. Wystarczy przywołać doświadczenie słuchu/dotyku, które określamy mianem reakcji instynktownej, gdyż jest jednocześnie fizjologiczna i psychologiczna, angażuje ciało i umysł”⁵⁰. Słuch/dotyk, o którym mówi Dyson, wskazuje na ścisły związek obu tych zmysłów, który ujawnia się również w omawianych tu przykładach. Fizjologiczne reakcje publiczności na wytwarzany świat dźwięków angażują ciało, oddziałując na skórę, przenikając narządy wewnętrzne oraz wywołując zjawiska proprioceptywne i interoceptywne. Opowieść McBurneya w *The Encounter*, psychodeliczny scenariusz *Fiction* oraz tekst medium w *Séance* można uznać za przykłady dramaturgii słuchu/dotyku, w której znaczenie i temat przedstawienia wytwarzają się w wyniku fizycznych reakcji odbiorców. Ten typ dramaturgii nie istnieje bez instynktownych reakcji odbiorców.

⁵⁰ Frances DYSON, *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, University of California Press 2009, s. 4.

Mysząc słuchającym ciałem, można się zastanowić nad tym, co to znaczy, jeśli nie traktuje się go w kategoriach wizualnych, jak obraz, lecz w kategoriach dźwiękowych, jak rezonator, który poprzez dźwięk zyskuje materialność. Doświadczając ciała jako rezonatora, publiczność w teatrze słuchawek ma poczucie bycia w dźwięku i z dźwiękiem. Zanurzona w przestrzeni akustycznej może poczuć się częścią świata materialnego, przez który chaotycznie przenika dźwięk. Ciało człowieka nie tylko rezonuje, ale i wzmacnia wytwarzane przez siebie dźwięki, w ten sposób zaznaczając własne istnienie. W *Le cinq sens* Serres tak oto opisuje relacje między ciałem a „pogłosami i rozchodzącymi się w nieskończoność falami, które z nim rezonują”:

Dźwięk przenika przestrzeń wypełnioną powietrzem, wodą i substancjami stałymi. Dźwięki nieustannie odbijają się od długich i szerokich ścian tkanek i skóry, rozchodząc się okablowaniem naszych żył... Ciało człowieka jest zarówno uchem, jak i orkiestrą, jednocześnie wytwarza i odbiera dźwięki⁵¹.

Słuchanie dźwięku binauralnego przez słuchawki wytwarza w ciele doświadczenie trójwymiarowej przestrzeni, podkreślając jego materialność. Dźwięk binauralny rozchodzi się w powietrzu, wodzie i ciałach stałych, przenikając jamy ciała, skórę i kości. Umożliwia nie tylko wewnętrzne obrazowanie akustyczne, lecz obrazuje całe wnętrze ludzkiego ciała.

W teatrze słuchawek dźwięk binauralny wprawia ciało w drgania, łącząc je i zestrajając z umysłem i jego otoczeniem. Zjawisko „ucieleśnionego słuchania”, z jakim mamy wówczas do czynienia, powstaje w wyniku skomplikowanych interakcji między wieloma systemami percepcyjnymi. W sytuacji, kiedy - jak w *The Encounter* - silne bodźce dźwiękowe osłabiają dominację wzroku, bądź - jak w *Fiction* i *Séance* - odbiorcy zostali pozbawieni wrażeń wzrokowych, intercepcja staje się najważniejszym zmysłem, umożliwiającym orienta-

⁵¹ Michel SERRES, *Les cinq sens*, s. 141.

cję w świecie. Twórcy tych przedstawień kierują uwagę słuchaczy na relację między kształtem ciała i otoczeniem, co pozwala uświadomić sobie, jak działa interocepcja, a także przekonać się o tym, że granica między wnętrzem i zewnątrzem ciała jest przepuszczalna. Dźwięk przenika do rezonującego ciała i zatrzymuje się w nim, uwidaczniając jego akustyczne aspekty, chociażby dźwięki, które powstają w jego wnętrzu. Doświadczenie takiego ciała nie musi wcale oznaczać bezmyślnej immersji. Może też mieć charakter samoświadomej, uważnej, zaangażowanej i krytycznej refleksji. Odbiorcy mogą poddać namysłowi własne doznania słuchowe i usytuowanie ciała w środowisku. Nie jest to doświadczenie biernego odbiorcy, lecz aktywnego uczestnika, wyczulonego na efekty ucieleśnionego słuchania, który nieustannie interpretuje to, co słyszy. W omówionych tu przykładach immersja kontemplacyjna może również kierować uwagę odbiorców na procesy poznawcze, relację między słuchem i interocepcją oraz somaestetyczne relacje z przestrzenią dźwiękową. Nie chodzi tu jednak o gloryfikację subiektywnego doświadczenia, lecz o refleksję nad tym, jak zdobywamy orientację w świecie, mapujemy go i rozpoznajemy bliskie nam miejsca. Immersja może skłonić do kontemplacji uprzednio przygotowanego środowiska dźwiękowego, jak również innych znanych i nieznanymi światów. Zjawisko to więc nie tylko pokazuje, że subiektywne wrażenia zmysłowe ściśle zależą od kontekstu. Doświadczenia immersyjne uświadamiają ponadto, jak bardzo ludzie na tych wrażeniach polegają, jednocześnie podważając tradycyjne sposoby poznawania świata za pomocą zmysłów.

Tłumaczenie Mateusz Chaberski