

# Perkusja elektryczna<sup>1</sup>

## ELEKTRYFIKACJA

Na bębnach zacząłem grać w szkole po okresie niezobowiązującej zabawy z bandzo, gitarą i trąbką. Pragnąłem znaleźć się w zespole, a ponieważ wszyscy grali na gitarach, zacząłem się bawić w perkusistę w weekendy wraz z trzema kolegami ze szkoły, grając na metalowych pudełkach i starym talerzu perkusyjnym. Później sprawiłem sobie używany parady bęben basowy oraz werbel. W tym czasie nasza czwórka miała regularne próby i przez większość czasu uczyła się z płyt kawałków The Shadows lub innych utworów instrumentalnych. Gdzieś po roku udało mi się skompletować podstawowy zestaw perkusyjny, a dwaj gitarzyści oraz basista wymienili radio, przez które grali do tej pory, na prawdziwy wzmacniacz gitarowy. Poczuliśmy, że już jesteśmy gotowi dać pierwszy publiczny występ – podczas bożonarodzeniowej imprezy w supermarkecie, gdzie dwóch z nas pracowało w weekendy. Mogło się wydawać, że zostałem perkusistą.

Przez kilka kolejnych lat mozolnie uczyłem się strojenia i techniki gry, lecz nadal podchodziłem niejednoznacznie do swojego, przypadkowo wybranego, instrumentu. Z jednej strony pragnąłem zgłębić sedno bębnów, a z drugiej – chciałem uzyskiwać efekty melodyczne, wydłużać czas wybrzmiewania oraz poszerzać zakres dostępnych barw w o wiele większym stopniu, niż to było możliwe na normalnej perkusji, bez względu na metodę gry.

Z uwagi na to, iż byłem samoukiem, podstawy techniki perkusyjnej nabyłem dopiero po pewnym okresie naśladowania wykonań utrwalonych na płytach. Podejrzewam, że to właśnie dlatego już na samym początku rozwinąłem intelektualną (*a top-down approach*) metodę gry na perkusji, w przeciwieństwie do metody fizycznej (*a bottom-up approach*)<sup>2</sup>; i dlatego nie podstawy techniki gry a brzmienie perkusji stało się bazą, na której oparłem swoją instynktowną pracę z tym instrumentem. Kilka słów wyjaśnienia. W początkowej fazie nauki podręczniki i nauczyciele kładą nacisk na opanowanie podstawowych elementów – mikromodułów, poszczególnych wzorców i ćwiczeń – a następnie uczą, w jaki sposób je zestawić, aby otrzymać kompletną partię perkusji: bierzemy wzorec rytmiczny, dodajemy drugi, dla smaku „posypujemy” przednutkami i synkopami i gotowe. Takie myślenie opiera się na modułach i regułach zestawiania. Ja uczyłem się w zupełnie inny sposób: najpierw wymyślałem całą partię lub przesłuchiwałem ją w wyobraźni, a następnie próbowałem wyćwiczyć ręce i nogi, aby ją zagrały. Dzięki takiej metodzie poszczególne części mojej partii jawiły się jako efekty epifenomenalne<sup>3</sup>. Wspominając o podstawowej roli brzmienia w mojej edukacji muzycznej miałem na myśli fakt, iż całą partię perkusji postrzegałem jako brzmienie samo w sobie, a nie jako zbiór wzorców rytmicznych. I właśnie to brzmienie usiłowałem sprokurować, a nie poszczególne elementy rytmu.

Oczywiście, później przyszedł okres fascynacji *rhythm & bluesem* i muzyką *soul*, aż nagle nastał rok 1966. W owym czasie byłem już wystarczająco kompetentny w grze na perkusji i grałem w zespole, który rozwinął swoją muzykę tak bardzo, że zrezygnował ze znajdowania zamówień za wszelką cenę i zamiast tego skoncentrował się na cotygodniowych próbach. To chyba właśnie wówczas po raz pierwszy przyszło mi do głowy, że gra na bębnach może być interesująca. Miałem wrażenie, że perkusja dopiero co zaczęła z impetem walczyć o równouprawnienie w świecie dwudziestowiecznej estetyki – przynajmniej w obrębie stylistyki, jaką uprawiałem – mimo iż przyjęła się na dobre we wciąż ewoluującej muzyce jazzowej i big-bandowej i rozwijała się twórczo dzięki pionierskim dziełom takich kompozytorów, jak Edgar Varèse i John Cage lub stylów takich, jak *bebop*, *free jazz* i niektóre produkcje z kręgu muzyki *pop*. Tyle jeszcze było do odkrycia. To wrażenie towarzyszyło mi dokładnie w momencie, gdy poczułem, iż nareszcie mogę przestać naśladować i zacząć grać naprawdę.

W połowie 1966 roku grupa, w której grałem, na dobre zabrnęła w nieklasyczne metody komponowania, muzykę szmerów oraz improwizowanie. Mieliśmy coraz mniej wspólnego z muzyką do tańca i zaczynaliśmy

<sup>1</sup> Oryginalny tekst, *The Electrified Kit*, pochodzi ze strony: <http://www.ccutler.com/electrifiedKit.shtml> (IS).

<sup>2</sup> *A top-down approach* (dosł. „metoda z góry na dół”) odnosi się do zstępującego kierunku relacji pomiędzy „górami” (głową, muzyczną wyobraźnią) a „dołami” (aparatem ruchowym), który realizuje podpowiedzi „góry”. Natomiast ewokująca ruch wstępujący, tradycyjna metoda *a bottom-up approach* (dosł. „metoda od podstaw w górę”) mówi o opanowaniu podstaw technicznych, bez których nie jest możliwe późniejsze myślenie o komponowaniu partii perkusji i ogólny rozwój muzyczny (IS).

<sup>3</sup> Czyli wtórne, towarzyszące innym zjawiskom (IS).

grać muzykę do słuchania, choć w owym czasie jeszcze nie czyniliśmy takich rozgraniczeń: po prostu co tydzień mieliśmy próby, na których zjawiało się coraz więcej osób przychodzących posłuchać naszej muzyki. Obawialiśmy się, że zesłiśmy na manowce, podczas gdy w rzeczywistości całe pokolenie muzyków zmierzało w tym samym, co my, kierunku i nie minął rok, jak wartości dodane, rozbudowane struktury muzyczne, improwizacja, elektronika, szmery, kompozycje o dużej złożoności i elementy zaczerpnięte ze współczesnego jazzu i nowej muzyki przyjęły się na gruncie rocka i zaczęły być przez rockmenów wykorzystywane<sup>4</sup>. Jak sądzę, w owym czasie wiele osób, które uważały się za muzyków rockowych, musiało nagle na nowo przemyśleć swój status i muzyczne cele, gdyż większość ówczesnych rockmenów słuchała innych gatunków muzyki, od nich się uczyła i z nich czerpała inspirację. Przez pewien czas nowe brzmienia, zaawansowane techniki wykonawcze i masowe zapożyczenia z innych gatunków muzyki wyznaczały zasadę, na której opierał się rock. Ów etap rozwoju kultury skończył się szybko, bo już w połowie lat 1970., wraz z powrotem rocka do podstaw, jednakże dla niektórych oznaczał początek nowego podejścia do tworzenia muzyki, którego odtąd nie porzucili: wydobywanie dźwięków stało się sztuką.

Pięć lat później przystąpiłem do Henry Cow, jednej z grona nowych grup całkowicie pochłoniętych eksperymentowaniem, improwizowaniem, wykorzystywaniem podziwiewnastowiecznych technik kompozytorskich i zaawansowanych technik wykonawczych. Właśnie w Henry Cow po raz pierwszy zelektryfikowałem mój zestaw perkusyjny.

## PIERWSZE KROKI

Rzecz jasna, wiedziałem o pierwszych próbach Tony'ego Oxleya z montowaniem mikrofonów kontaktowych i amplifikacji na talerzach do perkusji oraz z poszerzaniem zestawu o metalowe przedmioty. Znałem również wcześniejszą kompozycję Karlheinz Stockhausena „Mikrophone 1” na gong, dwa mikrofony i dwa filtry z potencjometrami (1964) oraz jeszcze wcześniejszy utwór Johna Cage'a „Cartridge Music” (1960). Byłem także świadkiem skutków zdumiewającej transformacji, jaką niosła ze sobą elektryfikacja różnych instrumentów smyczkowych i stroikowych, dlaczegóż zatem nie miałem spróbować tego na perkusji?

Zacząłem bardzo prymitywnie, bo z mównikiem wymontowanym z telefonu, wzmacniaczem i kamerą pogłosową. Rok później dokupiłem jeszcze małą konsolę mikserską, dzięki czemu miałem możliwość miksowania sygnałów z czterech lub pięciu niezależnych źródeł. Z uwagi na to, iż mówniki nie były przymocowane na stałe, mogłem zmieniać ich odległość w stosunku do wzbudzonych bębnow lub talerzy lub wręcz kłaść je na ich powierzchni. Był to zestaw rudymentry: kilka wejść na niewymyślnej konsolce i tylko dwa efekty do zabawy – korekcja barwy i pogłosu. Korzystałem z niego przy nagrywaniu o dziwnej brzmiących ścieżek podczas pierwszej sesji grupy Art Bears (np. utworu „The Tube” z 1977 r.) oraz w szerokim zakresie na koncertach z Fredem Frithem (co zostało utrwalone np. na płycie „Live in Prague and Washington” z 1978 r.). Jakkolwiek surowy, zestaw ten wydawał mi się ekscytujący. Mogłem pracować na elektronicznych dźwiękach, tyle że wciąż nie miałem należycie zelektryfikowanego instrumentu.

W okresie współpracy z grupą Cassiber (1982) korzystałem już z dwóch małych konsol, nowych urządzeń edycyjnych (tj. korektora wysokości dźwięku<sup>5</sup> oraz opóźniacza sygnału<sup>6</sup>) i zacząłem używać tanich przetworników gitarowych, jak również – zajmującego cały stół – stosu nagłośnionych rupieci (np. rondli, patelni, metalowych tacek, miniaturowych tamburynów, krajarki do jajek itp.). Poszerzyłem również zbiór przedmiotów, którymi uderzałem lub pocierałem perkusjonalia o szczotki do włosów, pałeczki do ryżu, mikserki do koktajli, przyrząd do masowania, smyczek do skrzypiec, łańcuch, gwintowane trzpienie, łyżki itp. Był to krok w kierunku *cartridge music* – czyli pomysłu wykorzystującego mikrofon jak swoisty mikroskop – lecz elektronika nadal istniała dla mnie jedynie jako autonomiczny dodatek do zwykłego zestawu perkusyjnego, na którym mogłem grać tylko akustycznie lub tylko elektrycznie albo w bardzo ograniczonym zakresie miksować sygnały akustyczne z elektrycznymi. A jednak miało to tę zaletę, iż teraz przynajmniej część zestawu była

<sup>4</sup> U schyłku lat 1960. istniała powszechna konwergencja sztuk i sposobów myślenia. W związku z tym na wykonania dzieł Stockhausena, Berio, Bouleza czy Kagela chodziliśmy równie chętnie, co na koncerty Hendriksa, Soft Machine i Franka Zappy. Książki McLuhana, Buckminstera Fullera, Thomasa Szaza i R.D. Lainga czytaliśmy z równym zainteresowaniem, co tomy Günthera Grassa czy Huntera Thompsona. Oglądaliśmy wystawy Lichtensteina, Warhola, Rauschenberga i Fluksusu, lecz również filmy Godarda, Angera, Kurosawy i Felliniego. Nowojazzowe płyty śledziliśmy z równym entuzjazmem, co wszelkie inne nowe prądy w sztuce. Nie przypominam sobie, aby kiedykolwiek w dziejach historia tak zbliżyła się do samej siebie, bo odnosiło się wrażenie, iż dystans czasowy pomiędzy pojawieniem się czegoś nowego a ogólnym pragnieniem poznania nowości był znikomy. Był to bodaj najbliższy ideału przykład kultury tworzonej i odbieranej w czasie rzeczywistym, jaki mieliśmy do tej pory, obok niespójnego medium internetu (CC).

<sup>5</sup> W oryginale „pitch shifter” (IS).

<sup>6</sup> W oryginale „a delay unit” (IS).

na stałe zelektryfikowana, a ja zacząłem się rozglądać za sposobami na dokonanie integracji jego pozostałych komponentów akustycznych i elektronicznych. Zaczął się wyłaniać zupełnie nowy instrument.

## MASZYNY PERKUSYJNE

W tym czasie na rynku pojawiły się konsumenckie wersje elektronicznej perkusji – zwiastuny wszechogarniającej rewolucji zapoczątkowanej przez próbkowanie cyfrowe. Miały w sobie pewien urok, nie powiem. Nie sposób bowiem pominąć fakt, iż akustyczne bębny nie dają się prosto nastroić, a ich brzmienie zależy od przestrzeni, w jakiej są wzbudzane. Kolejnym ograniczeniem jest bardzo wąski zakres częstotliwości, w jakich brzmią najlepiej oraz fakt, że nie dają się zadowalająco szybko przestrajać, np. na koncercie w przerwie pomiędzy jednym a drugim utworem. Przestrzajanie bębna, np. w odróżnieniu od przestrajania gitary, zabiera bowiem dość dużo czasu i jest zadaniem wyjątkowo denerwującym, jeśli wykonywać je przed publicznością. Podczas gdy reżyserzy dźwięku, zajmujący się nagłośnieniem akustycznych bębnów w danej przestrzeni, są w stanie kontrolować pewien zakres ich barw przy użyciu specjalnych efektów i filtrów, to leży to niestety poza możliwościami perkusisty, który nie może sprawnie dokonać korekcji barwy bębnów i ma nad nią tylko ograniczoną kontrolę. Elektroniczna perkusja miała to wszystko zmienić.

## POLA KONTAKTOWE I PRÓBKKI

Nie można było tego prościej wymyślić: najpierw nagrywamy wszystkie dźwięki perkusyjne, jakich dusza zapagnie, potem ładujemy je do pamięci samplera (który w istocie jest niczym innym, jak tylko wymyślnym magnetofonem), a następnie przypisujemy wybrane dźwięki poszczególnym klawiszom lub polom kontaktowym<sup>7</sup>. Po naciśnięciu klawisza lub uderzeniu w pole słyszymy dźwięk, który zaprogramowaliśmy: gran casa, werbel piccolo, guiro, gong, cokolwiek. Bęben akustyczny (podobnie jak gitara akustyczna) daje łatwo słyszalny dźwięk będący odbiciem stosunkowo cichej fali dźwiękowej wzmocnionej w pudle rezonansowym; podczas gdy do uzyskania brzmień perkusyjnych na polach kontaktowych (podobnie jak na gitarze elektrycznej) nie potrzeba pudła rezonansowego. Pole kontaktowe jest wykonane z płaskiego kawałka litego materiału o dowolnych rozmiarach, gdyż to nie ono daje dźwięk, a specjalny przełącznik. Pole jest swego rodzaju bramką wpuszczającą dźwięk dobiegający skądinąd. Osoba grająca na polach kontaktowych może je dowolnie przeprogramowywać i przypisywać im dowolne dźwięki, zmiany alokacji fabrycznych próbek mogą być dokonywane bardzo szybko. W związku z tym przeprojektowywanie dźwięków perkusyjnych z utworu na utwór (lub nawet „w locie”) jest dziecięcą igraszką. Dzięki temu osoba grająca na polach kontaktowych może – niezależnie od przyjętej kombinacji lub sekwencji próbek – grać jednocześnie na zestawie rockowym, jazzowym, klasycznym orkiestrowym, na jawajskim gamelanie, korzystać ze sztucznie uzyskanych elektronicznych brzmień perkusyjnych lub (bo czemu nie?) użyć próbek z zapisem brzmienia deszczu, śpiewu ptaków, wypadku samochodowego lub puzonu. Dzięki tej technologii wykonawca ma całkowitą kontrolę nad projektowaniem palety brzmieniowej. Na pierwszy rzut oka próbkowanie dawało zatem prawie nieograniczone możliwości w sensie poszerzania brzmieniowego potencjału perkusji, co korespondowało z ogólnym przeświadczeniem mówiącym o tym, że projektowanie wirtualnych instrumentów stanie się wkrótce powszechną praktyką w pracy ze zelektryfikowanymi lub elektronicznymi systemami muzycznymi.

Po krótkim okresie eksperymentów z próbkami dość szybko zrozumiałem, że to nie dla mnie. Oprócz tego, że były wyzwalane przez uderzenie, nie kryły w sobie żadnych wartości, które niesie ze sobą gra na akustycznej perkusji. Pola kontaktowe to po prostu komplementarny system, który może towarzyszyć akustycznym bębnom lub je zastąpić. Nie ma tu mowy na hybrydyzacji, mutacji czy ewolucji – to dwa oddzielne, zupełnie odmienne systemy, które istnieją obok siebie.

Jeśli idzie o zastosowanie pól kontaktowych w celu wykreowania nadrzeczywistych brzmień perkusyjnych lub uzyskania efektu lekkiej modyfikacji brzmień akustycznych, to należy przyznać, iż lepiej do tego celu nadają się w pełni zautomatyzowane maszyny perkusyjne: brutalność ich nieodróżnionego brzmienia lepiej koresponduje ze skwantyzowaną perfekcją rytmiczną maszyny niż z niedokładnością zawodnego człowieka. Z chwilą wejścia na rynek sekwensery i programowalne maszyny perkusyjne okazały się nieskończenie sprawniejsze od ludzi w wykonywaniu koszmarnie szybkich, złożonych lub skoordynowanych partii perkusji. Ponadto automaty perkusyjne się nie mylą. Natomiast w zakresie obszaru wspólnego oddziaływania człowieka

---

<sup>7</sup> W oryginale „pads” (IS).

i maszyny perkusyjnej klawiatura stanowczo lepiej nadaje się do uruchamiania próbek lub manipulowania dziwnymi brzmieniami – dając większą kontrolę i elastyczność podczas gry – niż pole kontaktowe uderzane pałeczką.

## NAGŁOŚNIĆ TO, CO RZECZYWISTE

Mój główny problem przy pracy z próbkami wynikał z faktu, iż były one nieresponsywne i nieelastyczne. Jako perkusista byłem przyzwyczajony do – i w istocie efekt mojej gry całkowicie zależał od – drobnych różnicowań brzmienia będących skutkiem subtelnych interakcji między strojem instrumentu, charakterem przestrzeni akustycznej, w której rozbrzmiewał, rodzajem materiału, przy pomocy którego go wzbudzałem (uderzając, pocierając lub odbijając), konkretnej wartości ciśnienia akustycznego oraz prędkości i charakteru uderzenia, jak również jego dokładnego umiejscowienia (w każdym punkcie na swojej powierzchni każdy bęben czy talerz daje inne alikwoty i wybrzmiewa inaczej). Każda zmiana dowolnego z wymienionych parametrów ma znaczenie dla brzmienia perkusji. Tym samym nabywanie wprawy w ekspresyjnej grze na perkusji polega na zdobywaniu wiedzy na temat (lub wyczuwaniu) wyboru odpowiedniej siły, miejsca i przedmiotu uderzenia, poruszenia lub otarcia rezonującego materiału w celu wydobywania pożądanego dźwięku. Co więcej, perkusja jest instrumentem złożonym z różnych instrumentów i w konsekwencji perkusista zawsze gra na wielu różnych rzeczach równocześnie. Z uwagi na bliskość rozmieszczenia, poszczególne elementy zestawu perkusyjnego wzajemnie wpływają na swoje brzmienie i modyfikują je (np. bęben basowy rezonuje poprzez bęben barytonowy), ich osobne serie alikwotów i częstotliwości mieszają się ze sobą. Oczywiście, takie „budowanie systemu w ruchu” stanowi istotną część kontrolowanego kształtowania gry na perkusji, a tym samym i słownika doświadczonych perkusisty. W przypadku próbek uruchamianych poprzez pola kontaktowe, to wszystko traci sens. Nie ma znaczenia, gdzie, czym lub jak mocno uderzymy – zawsze otrzymujemy dźwięk o takiej samej charakterystyce. Nie ma tu nic, co mogłoby rezonować; nic, co moglibyśmy wprawić w ruch. Systemy takie, jak ten bezdyskusyjnie czynią tradycyjne umiejętności wykonawcze w większym lub mniejszym stopniu bezprzedmiotowymi. Bowiem posługując się polami kontaktowymi tak naprawdę nigdy nie wydobywamy żadnego dźwięku, a jedynie otwieramy wejście dla wcześniej uformowanego dźwięku, który już istnieje w systemie. Nie żebym w czambuł potępiał próbki i samplery, jedynie pragnę wskazać, iż przynależą one do technologii, która wymaga przyjęcia innej estetyki muzycznej i zastosowania technik wykonawczych znacznie odbiegających od ich odpowiedników wymaganych w graniu na tradycyjnych instrumentach<sup>8</sup>.

## HYBRYDA

Świadomość tego, co tracę rezygnując z próbek, pomogła mi zrozumieć, co chcę uzyskać poprzez elektryfikację mojego zestawu: instrument, który byłby responsywny na najdrobniejsze nawet różnicowania wykonawcze, wchodziłby w interakcję z samym sobą oraz zachowywał wszystkie cechy instrumentu akustycznego poszerzając je o możliwość totalnego wejścia w świat brzmień elektronicznych. Miałem na myśli instrument w pewnym sensie przypominający gitarę elektryczną, która zachowała wiele spośród technik i cech charakterystycznych dla akustycznej odpowiedniczki, jednak w ogromnej mierze poszerzając je. Nie chciałem programować ani kupować dźwiękowych *readymades*. Chciałem natomiast wykorzystać olbrzymią złożoność akustycznej perkusji, którą znałem i dostępną w każdej chwili możliwość sprawowania kontroli nad jej brzmieniem. Pragnąłem wykorzystać jej brzmienie jako główne źródło późniejszych modyfikacji elektronicznych.

W owym czasie zacząłem nagłaśniać cały zestaw. Teraz korzystam z szesnastokanałowej konsoli mikserskiej wyposażonej w dwa niezależne wejścia efektów na każdym kanale. Pozwala mi to na doprowadzenie szesnastu niezależnych sygnałów. Nad każdym z nich mogę sprawować osobną kontrolę w zakresie korekcji barw, wolumenu i dodatkowej edycji efektów. Edytory dźwięku, które obecnie wykorzystuję – to urządzenie wieloefektowe (pozwalające na użycie stu wybieranych przyciskiem efektów o ustawialnych parametrach), kontrolowane pedałem efekty przestrzenne (m.in. rewers i harmonizer), kontrolowane pedałem efekty zmiany wysokości dźwięku (precyzyjna regulacja transpozycji w obrębie dwóch oktaw w górę i w dół oraz wszechstronna harmonizacja), PDS 8000 (opóźnienie w granicach od 1 do 8 sekund z regulowaną prędkością) oraz stare urządzenie transpozycyjno-opóźniające firmy Boss, którego używam do przekształcania sygnału

<sup>8</sup> Być może właśnie dlatego niektórzy z najlepszych eksponentów muzyki wykorzystującej próbkowanie cyfrowe nie są muzykami w ogólnie przyjętym sensie tego słowa, lecz raczej wykonawcami, którzy zaczęli grać na nowych instrumentach bez istniejących, wcześniej wymaganych umiejętności i odziedziczonych uprzedzeń (CC).

z jednego talerza (otrzymuję na nim niezwykle, gongowe brzmienia o płynnie podwyższającej się wysokości dźwięku oraz całą masę innych fenomenów). Mam możliwość przesłania dowolnego zakresu sygnału do dowolnego urządzenia efektowego (lub do wszystkich naraz) i mogę zmieniać wszystkie ich parametry w czasie rzeczywistym.

Po zelektryfikowaniu zestawu odkryłem, że na większości bębnów lepiej sprawdzają się miniaturowe mikrofony kontaktowe niż przetworniki piezoelektryczne. Przenoszą bardziej melodyjne, lżejsze brzmienie i są bardziej responsywne, subtelniejsze. Resztę nadal nagłaśniam przy pomocy przetworników. Używam również pałek z doklejonymi na czubkach mikrofonikami, które nie dość, że mają zaletę mobilności i w związku z tym potrafią nagłośnić wszystko, co nimi dotknę lub do czego je zbliżę, lecz ponadto umożliwiają dokładne (i zdumiewająco skuteczne) kontrolowanie różnicowań barw i amplitudy drgań wynikających ze zmian odległości i szybkości ruchu (np. w sensie nagłego *diminuendo* lub *crescendo*, zmieniających się serii alikwotów, wysoce chaotycznych transjentów stanów początkowych itp.). Umieszczając głośnik monitora w pobliżu zestawu mogę także korzystać ze sprzężeń zwrotnych i półchaotycznych interferencji zachodzących między szesnastoma mikrofonami i przetwornikami aktywnymi w sytuacji koncertowej. Innymi słowy, mogę nadal budować wspomniany wcześniej „system w ruchu”, tyle że przy użyciu o wiele bardziej złożonych metod.

## PROJEKTOWANIE INSTRUMENTU

Jak dotąd, niewiele z niniejszych wspomnień odnosiło się wprost do rezultatów muzycznych: więcej mówiłem o projektowaniu instrumentu i w tym zakresie wciąż doskonałą jego elastyczność, wszechstronność i interaktywność – wprowadzając nieustanne poprawki i rozszerzenia, które są skutkiem wcześniej wyciągniętych wniosków. To instrument, który ciągle ewoluuje, i który, jak sądzę, nigdy ewoluować nie przestanie. W chwili obecnej jest nieprzewidywalny w dostatecznym stopniu, reaguje na wszystkie moje wcześniej wyuczone techniki wykonawcze, bez przerwy generując potrzebę tworzenia nowych. W naturalny sposób pasuje do intelektualnej metody grania na perkusji oraz instynktownego zainteresowania dźwiękiem, które przedstawiłem na początku. To instrument, który z łatwością można wprawić w ruch. Co więcej, dostępne dziś zdobycze elektronicznej edycji dźwięku umożliwiają mi (czasami nawet przekraczając moje pierwotne wyobrażenia) niemal stuprocentową realizację niegdysiejszych marzeń o uzyskaniu w grze na perkusji efektów melodycznych, dłuższego wybrzmiewania i poszerzonej palety barw. To prawdziwa hybryda: częściowo „czysto elektroniczna”, częściowo akustyczna a częściowo o poszerzonej akustyczności – wymagająca przyjęcia estetyk i zastosowania technik zapożyczonych z tychże trzech dziedzin muzycznych. Wreszcie posiada unikatowy głos, głos nadal bezpośrednio odpowiadający wypracowanym przeze mnie sposobom strojenia, grania oraz wybierania określonych technik nagłośnieniowych i edycyjnych. Nie jest dostępny w żadnym sklepie. I przyznam, iż nigdy nie słyszałem podobnie brzmiącego instrumentu.

## POSTSCRIPTUM O GRANIU

Nadal wydaje mi się, iż nie tyle zmuszam mój zestaw, by zagrał dokładnie to, co chcę, ile dowiaduję się, czego on chce, a potem wyklócam się z nim o swoje przed publicznością. Ta właśnie przesłanka ostatecznie przekonała mnie, że powinienem zacząć koncertować solo. Granie solo wymaga ode mnie, abym traktował swój instrument jako równego sobie partnera, jako rzecz dysponującą własnym rozumem, z którą muszę prowadzić negocjacje i razem ewoluować. Możecie mi wierzyć, że nic tak nie przyspiesza procesu ewolucji, jak granie solo pod presją potencjalnego znudzenia publiczności, która zapłaciła za bilety. Koncert solowy cudownie ułatwia koncentrację, coś jak świadomość doktora Johnsona<sup>9</sup>, że zostanie powieszony o świecie.

FIN

Tłumaczenie i opracowanie: IRENEUSZ SOCHA © 2002, 2003

<sup>9</sup> Odniesienie do angielskiego pisarza Samuela Johnsona (1709-1784), autora i wydawcy pierwszego słownika języka angielskiego „Dictionary of English Language” (1775), pochodzące z jego sławnej biografii pióra Jamesa Boswella „Żywot Doktora Samuela Johnsona” (1791, wydanie polskie w wyborze 1962) (IS).