

Agata Stanisz

stanisz@amu.edu.pl

orcid: 0000-0001-9649-1489



Instytut Antropologii i Etnologii

Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Mapy dźwiękowe i wyobrażenia audiogeograficzna: kartograficzne i społeczne praktyki soundmappingu

*Sound maps and
audio-geographic imagination:
cartographic and social
practices of soundmapping*

Wprowadzenie

W artykule przedmiotem rozważań są praktyki tworzenia map dźwiękowych. Praktyki te określam jako kartograficzno-społeczne. Dla jasności prowadzonego przeze mnie wywodu chciałabym doprecyzować, do jakiego rodzaju map dźwiękowych się odnoszę. Jest to ważne z kilku powodów. Po pierwsze, zakładam, że nie wszyscy czytelnicy mieli okazję słuchać i używać map dźwiękowych. Po drugie, mapy dźwiękowe przybierają różne formy. Większość można utożsamić po prostu ze stronami internetowymi (w tym są to mapy streamingujące dźwięki – niekiedy na żywo)¹. Inne są

1 Przykładami map streamingującymi już osadzone na stronie internetowej nagrania terenowe jest jeden z projektów towarzyszących *Aporee – sounds of the world – Radio Aporee*. W tym przypadku odtwarzanie dźwięków terenowych odbywa się responsywnie i odpowiada aktualnemu położeniu osoby słuchającej (<https://radio.aporee.org/>). Sama mapa *Aporee* jest przykładem klasycznej internetowej mapy dźwiękowej. Właśnie taki rodzaj map stanowi punkt wyjścia dla moich rozważań. Z kolei przykładem mapy poprzez którą istnieje możliwość odsłuchu dźwięków na żywo, jest projekt *Locus Sonus* (<https://locusonus.org/soundmap/051/>). Idea *Locus Sonus* opiera się na sieci tzw. otwartych mikrofonów sprzęganych ze specjalnym oprogramowaniem.

przestrzennymi instalacjami multimedialnymi, albumami dźwiękowymi² lub posiadają bardziej efemeryczny charakter wiążąc się z jednorazowym, nie zawsze dokumentowanym działaniem, takim jak choćby spacer dźwiękowy³. Dalej – istnieją udźwiękowione mobilne mapy zaprojektowane jako przewodniki turystyczne⁴ czy systemy wspomaganie osób z niepełnosprawnością wzroku (np. Brock, Jouffrais 2015). Należy także wspomnieć o szczególnym rodzaju map dźwiękowych, jakimi są strategiczne mapy hałasu definiowane jako akustyczne⁵. Mapami dźwiękowymi określa się także te, które nie zawierają nagrań, odnoszą się do koncepcji *soundscape'u*, jednak posiadają charakter wyłącznie wizualno-opisowy. Po trzecie, mapy dźwiękowe mają różnych twórców (są to m.in. fieldrecordiści, akustycy, kartografowie, artyści, naukowcy), powstają z różnych powodów, w różnych celach, w oparciu o odmienne założenia teoretyczne i metodologiczne. Oznacza to, że zdefiniowanie tego, czym jest mapa dźwiękowa nie jest proste. Podobnie skomplikowana staje się kwestia związana z ich klasyfikacją. Takiej próby nie podejmuję w niniejszym artykule. Uściśnię jedynie, że interesują mnie mapy dźwiękowe, które mają formę stron internetowych i są mapami do słuchania⁶.

Za mapy dźwiękowe uznaję więc audiowizualne, cyfrowe reprezentacje, które powstają kolaboracyjnie w oparciu o mechanizm *user-generated content*. Ich klasyczne

- 2 Najbardziej znanymi są mapy dźwiękowe rzek autorstwa artystki dźwiękowej i kompozytorki Annei Lockwood. Jej projekty soundmappingowe funkcjonowały zarówno w formie przestrzennych instalacji dźwiękowych, jak i albumów dźwiękowych (<https://www.annealockwood.com/>). Są to: *A Sound Map of the Housatonic River* (2010), *A Sound Map of the Danube* (2005) oraz *A Sound Map of the Hudson River* (1982).
- 3 Takie efemeryczne, performatywne mapy (a więc mapy o zupełnie nie kartograficznym charakterze) powstają bardzo często podczas warsztatów dźwiękowych, w trakcie których wykorzystywana jest metoda spacerów dźwiękowych. Najczęściej mają charakter lokalny obejmując najbliższe otoczenie uczestników takiego soundmappingowego działania. Tego rodzaju działania były podejmowane choćby w ramach tegorocznej online'owej edycji *Walking Festival of Sound* (<https://wfos.net/about.html>), a także rokrocznie (od 2010 r.) podczas globalnie podejmowanych inicjatyw w ramach *World Listening Day* organizowanego przez *World Forum for Acoustic Ecology* (<https://www.worldlistening-project.org/>).
- 4 Udźwiękowione mapy dźwiękowe służące jako przewodniki turystyczne odznaczają się różnorodnością. Uogólniając mogą one przybierać formę przypominającą klasyczne, powszechnie dostępne internetowe mapy dźwiękowe lub formę audio-przewodników udostępnianych lokalnie np. przez muzea, inne instytucje kultury czy biura turystyczne. Przykładem map pierwszego rodzaju jest *Sonic Wonderland* autorstwa Trevora Coxa – profesora akustyki na Uniwersytecie Salford (<http://www.sonicwonders.org/>), drugiego zaś audio-przewodniki Muzeum Polin w Warszawie (<https://www.polin.pl/en/planning-your-visit/audioguides>) czy lokatyczny projekt *Unseen Soundwalks: Downtown Warsaw* (<https://explore.echoes.xyz/collections/HGqTtsm5WCbTqTUj>).
- 5 Zob. *The Noise Observation & Information Service for Europe*: <https://noise.eea.europa.eu/>.
- 6 Wymię jedynie kilka przykładów takich map – takich, które obserwuję od dłuższego czasu. Są to m.in. globalne mapy, takie jak *Aporee* (<https://aporee.org/>), *Soundcities* (<https://www.soundcities.com/>), *Sound Around You* (<http://www.soundaroundyou.com/#>), projekt *Cities and Memory* zawierająca takich map kilkanaście, czy bardziej lokalne dedykowane konkretnym miastom: *Montreal Sound Map* (<https://www.montrealsoundmap.com/?lang=en>), *Sons de Barcelona* (<https://barcelona.freesound.org/>), *Brussels Sound Map* (<http://www.bna-bbot.be/brusselsoundmap/#sounds/254>).

warianty posiadają internetowe interfejsy bazujące na globalnych mapach, takich jak Google Maps czy OpenStreetMap. Dźwięki na/w⁷nich umieszczane najczęściej są tzw. nagraniami terenowymi (*field recordings*) i w założeniu stanowią wybrane przez nagrywających foniczne fragmenty *soundscape*ów – przeważnie wielkomiejskich, rzadziej wiejskich czy środowiskowych/naturalnych. Nagrania te są geotagowane i wizualnie zakotwiczone na mapach za pomocą znaczników lokalizacji. Mapy dźwiękowe, które umieszczam w centrum moich zainteresowań, mogą albo wybiórczo reprezentować i dokumentować *soundscape* w skali globalnej, albo przeciwnie – mają charakter lokalny i skupiają się na konkretnym mieście czy dzielnicy.

Koncepcja map dźwiękowych jest powiązana z innymi kluczowymi dla studiów nad dźwiękiem koncepcjami, takimi jak *soundscape*⁸ i spacer dźwiękowy, natomiast w wymiarze praktycznym z metodą *field recordingu*. Ponadto map dźwiękowych nie można rozważać bez kontekstu technologicznego – rozwoju Web 2.0 i wspomnianego wyżej mechanizmu *user generated content*, a więc treści wytwarzanych i nadawanych przez końcowych użytkowników. Dalej, bez rozwoju serwisu internetowego Google Maps wraz z towarzyszącymi mu aplikacjami mobilnymi, systemów partycypacyjnego wytwarzania informacji geokartograficznych (*Volunteered Geographic Information* – VGI oraz *Public participation geographic information system* – PPGIS), upowszechnienia systemu nawigacji satelitarnej (*Global Positioning System* – GPS), wreszcie bez mediów lokatywnych⁹. Do rozwoju map dźwiękowych przyczyniła się także powszechna dostępność kompaktowych rejestratorów dźwięku oraz programów do jego edycji i postprodukcji (Stanisławski 2017).

Głównym celem artykułu jest spojrzenie na praktyki soundmappingu w kontekście kształtowania wyobraźni audiogeograficznej, słuchania transfonicznego oraz lokatywnego. Wiodącą perspektywą, w której prowadzę swój wywód, jest zantropologizowana perspektywa krytycznej, niereprezentatywnej kartografii. Służy ona do ukazania rozwoju interesujących mnie map dźwiękowych, określenia ich specyfiki oraz wskazania na konceptualne problemy związane z reprezentacją doświadczenia *soundscape*u w medium, jakim jest mapa dźwiękowa.

7 To, czy mówimy o dźwięku, a raczej nagraniu dźwiękowym, „w” lub „na” mapie jest związane z technologią. Nagrania dźwiękowe mogą być osadzone albo bezpośrednio w mapie – najczęściej autorskiej, nie bazującej na mapach globalnych, lub na mapie przy zastosowaniu „url embeddingu” (zamieszczeniu linka do dźwięku uploadowanego na innym serwerze niż mapa).

8 W artykule nie stosuję polskojęzycznego tłumaczenia pojęcia *soundscape*, a więc pojęcia pejzażu dźwiękowego. Tłumaczenie to jest niefortunne, wizualistyczne sugerujące paralelność środowiska akustycznego z widzialnym środowiskiem materialnym. Szerzej dyskutuję tę kwestię w artykule (Stanisławski 2019). Podobnie jest z innym, stosowanym przeze mnie pojęciem soundmappingu, które nie jest możliwe do przetłumaczenia na język polski. Próba jego przełożenia jako mapowanie poprzez dźwięk, mapowanie dźwięku itd. nie oddaje zawartości tego pojęcia (por. McMurray 2018).

9 Media lokatywne to środki komunikacji funkcjonalnie powiązane z określoną lokalizacją, która nie pokrywa się z miejscem pochodzenia treści. Mechanizm mediów lokatywnych opiera się na lokalizacji użytkownika urządzenia mobilnego i na tej podstawie dostosowuje dostarczane treści.

Przygotowując się do napisania tego tekstu sięgnęłam przede wszystkim do literatury z zakresu geografii humanistycznej, neokartografii, studiów nad nowymi mediami, *user studies*, projektowania audiowizualnego i ekologii akustycznej. Konsekwencją pracy na tak różnorodnych ujęciach jest oczywiście dostrzeżenie twórczej możliwości zastosowania wielopoziomowej i interdyscyplinarnej analizy map dźwiękowych. Jednakże możliwość ta niesie ze sobą ryzyko rozmycia metodologicznego oraz znacznej komplikacji siatki pojęciowej. Z tego też powodu, choć artykuł posiada charakter głównie refleksyjny, jest wzmocniony odniesieniami do badań, które realizuję w nurach etnografii wirtualnej, antropologii dźwięku oraz, szerzej, studiów nad dźwiękiem (*sound studies*). Badania te przybierają formę pracy analitycznej nad treściami audiowizualnymi. Towarzyszy jej krytyczna refleksja nad moim naukowo-artystycznym doświadczeniem związanym ze współwytwarzaniem, dystrybucją oraz odsłuchami map dźwiękowych, a więc metodologicznie sięgam także do auto- etnografii. Od co najmniej dekady obserwuję procesy powstawania internetowych map dźwiękowych, których zmienność sprzężona jest z rozwojem technologicznym. Swoją uwagę skupiam na środowisku twórców takich map – na ich pomysłodawcach, projektantach oraz autorach ich dźwiękowej zawartości. Działania oraz podzielane w tym środowisku idee związane z soundmappingiem ujmuję jako udźwiękawianie przestrzeni oraz miejsc reprezentowanych poprzez mapy.

Dla bardziej adekwatnego przedstawienia tego, w jaki sposób powstają oraz jak bywają użytkowane mapy dźwiękowe, sięgam do własnego doświadczenia związanego z praktykami soundmappingowymi, a później także ze słuchaniem transfonicznym i lokatywnym. Podobny mechanizm wyjaśniania soundmappingu można odnaleźć w wielu tekstach dotyczących map dźwiękowych, zwłaszcza tych, które jednocześnie są projektami artystycznymi (np. Kim 2017; Radicchi 2013; Waldock 2011). Wyjście od tego rodzaju narracji bywa problematyczne, bowiem tyle ile doświadczeń związanych z tworzeniem map dźwiękowych, tyle ich definicji, postulatów metodologicznych czy technologicznych. Uogólniając jednak, zarówno naukowe, jak i artystyczne rozważania o mapach dźwiękowych najczęściej posiadają charakter krytyczny. Wskazują na deficytowość technologii, która nie daje pełnej możliwości doświadczenia mapowanych przestrzeni i miejsc poprzez dźwięk. Chciałabym tego uniknąć i skupić się na soundmappingu przede wszystkim jako na nowych praktykach zaangażowanego i angażującego słuchania, lokalizowania, rozumienia i wyobrażania sobie przestrzeni.

Praktyka łączenia nagrań terenowych z interfejsami map cyfrowych jest nie tylko przedmiotem moich zainteresowań naukowych, lecz także jedną ze stosowanych przeze mnie metod dokumentowania zmian zachodzących w miejskich przestrzeniach publicznych. Metodą tą wzmacniam archiwalną wartość rejestrowanych dźwięków. Relacją pomiędzy dźwiękiem, przestrzenią a jej reprezentacjami (mapami) zajmuję się od 2006 roku. Po raz pierwszy w ramach etnograficzno-artystycznego

projektu zatytułowanego *PalimpsestMaps*¹⁰. Projekt wziął swoje początki na zajęciach, które prowadziłam dla studentów poznańskiej etnologii i antropologii. Razem ze studentami, w celu lepszego zrozumienia procesów społecznego doświadczania i zawłaszczania miejskiej przestrzeni, eksplorowaliśmy metodologiczny potencjał sytuacjonistycznego dryfu miejskiego (*Przewodnik dla dryfujących* 2015) oraz map mentalnych Kevina A. Lyncha (1960). W efekcie podjęliśmy próbę performatywnego i nieokulocentrycznego mapowania oraz reprezentowania wybranych fragmentów miasta. Finał tych działań przybrał formę kilkupoziomowej strony internetowej stworzonej w technologii Macromedia Flash¹¹. Stanowiąca jedną z warstw *PalimpsestMaps* mapa dźwiękowa¹² nie miała być mapą kartograficzną. Na poziomie wizualnym była to grafika powstała w oparciu o mapę centrum Poznania, na której zostały osadzone pulsujące *earcony*¹³ uruchamiające kompozycje fieldrecordingowe, na które składały się dźwięki podobnego rodzaju. Istotne były ich rozproszone przestrzennie źródła, a nie miejsca pochodzenia.

Mapy dźwiękowe stanowią dla mnie jedno z najważniejszych źródeł możliwych do odsłuchu oraz ściągnięcia nagrań terenowych, a także internetową, audiowizualną przestrzeń dla prowadzonych badań etnograficznych. Wspomniany wyżej projekt oraz następujące po nim moje inne doświadczenia związane z soundmappingiem, m.in. współtworzenie mapy dźwiękowej w ramach *The Fressound*, wytwarzanie map efemerycznych w trakcie prowadzonych przeze mnie warsztatów dźwiękowych, wydają się zbieżne z działaniami podejmowanymi przez wielu innych twórców map dźwiękowych (zob. Stanisiz 2018/2019).

10 *PalimpsestMaps* była osadzona na serwerach Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu i oficjalnie została uruchomiona w ramach Urban Legends – festiwalu sztuki w przestrzeni urbanistycznej Poznania, który odbył się w 2009 r. Mapa funkcjonowała do 2018 r. i jak wiele projektów soundmappingowych z pierwszej dekady XXI w. już nie istnieje. Projekt został jednak zarchiwizowany przez Wayback Machine archiwum cyfrowego World Wide Web Internet Archive. Jest to utworzone w 2001 r. amerykańskie archiwum cyfrowe witryn internetowych i innych informacji dostępnych w internecie (<https://archive.org/web/>). Wayback Machine powstało w celu zapobiegania problemowi bezpowrotnej utraty treści zgromadzonej na stronach internetowych, w momencie kiedy są one edytowane lub zamykane. Usługa ta pozwala użytkownikom na przeglądanie zarchiwizowanych wersji witryn określanych jako „trójwymiarowe indeksy”. Strona *PalimpsestMaps* była indeksowana kilkakrotnie od 2009 r. (https://web.archive.org/web/2019*/www.palimpsestmaps.amu.edu.pl).

11 Technologia tworzenia animacji z wykorzystaniem grafiki wektorowej na zasadzie klatek kluczowych. Powstałe pliki można odtwarzać na stronie www za pomocą przeglądarki internetowej z zainstalowaną odpowiednią wtyczką lub w oddzielnym programie do tego przeznaczonym. Technologia ta była szeroko wykorzystywana do tworzenia animowanych map (w tym udźwiękowionych) przez kartografów cyfrowych od połowy lat 90. XX w.

12 *SoundMap*: <https://soundmap.amu.edu.pl>. Dostęp do zindeksowanej przez Wayback Machine zawartości tej mapy możliwy jest przez wprowadzenie w wyszukiwarkę głównego adresu projektu *PalimpsestMaps*: <http://palimpsestmaps.amu.edu.pl/>.

13 *Earcony* to krótkie charakterystyczne dźwięki, który reprezentują określone wydarzenie lub przekazują inne informacje w komputerowych systemach operacyjnych (Sumikawa 1985).

Zwrot ku społeczno-kulturowemu rozumieniu map i antropologizacja kartografii

Nowe sposoby badania i tworzenia map pojawiają się na przełomie lat 80. i 90. XX wieku wraz z rozwojem krytycznej kartografii (Del Casino, Hanna 2006). Zmiany perspektyw badawczych i trendów intelektualnych zachodzących w ramach geografii i kartografii są złożone i, jak w przypadku każdej dyscypliny humanistycznej czy społecznej, wpływają na nie nakładające się na siebie serie zwrotów – od poststrukturalistycznego i postmodernistycznego, przez wizualny i cielesny, po zmysłowy i cyfrowy. Zarysowanie procesu tych zmian, które uważam za antropologizację kartografii jest konieczny, ponieważ historia kształtowania się mapowania poprzez dźwięk oraz udźwiękawianie map wiąże się z nowymi teoriami i metodologiami rozwijającymi się w ramach geografii, którą można określić jako humanistyczną czy kulturową. Zresztą sami kartografowie już pod koniec lat 80. XX wieku postulowali pilną potrzebę rozwoju antropologii kartografii (Fels, Wood 1986; Wood 2012), a jednym z pól badawczych wzmacniających nowe i krytyczne podejście w ramach neogeografii stały się m.in. etnomapy (*ethno/indigenous maps*) – niezachodnie sposoby mapowania, rozumienia oraz używania przestrzeni (Rundstorm 1990). Od tego czasu nastąpiła eksplozja popularności map w ogóle. Ich formy, sposoby produkcji, dystrybucji i użycia nabrały ogromnej różnorodności. To spowodowało, iż wszelkie wcześniejsze ustalenia dotyczące tego, czym jest mapa, stały się nieadekwatne i nieaktualne. Według Denisa Wooda (2012) współcześnie użycie map posiada charakter performatywny, a mapy nie odzwierciedlają rzeczywistości, lecz ją ustanawiają. Zbieżne z twierdzeniami Wooda są także rozważania antropologa Lesa Robertsa (2016) dotyczące głębokiego mapowania (*deep mapping*), które osadza w kontekście humanistyki przestrzennej oraz antropologii praktyki. Roberts pisze o głębokim mapowaniu jako procesie kartograficznym denotującym podróż w głąb (Schivini 2004/2005). Z perspektywy użytkowników map są one tym, w czym należy się zanurzyć, co można porównać do doświadczania dźwięku określanego przez Tima Ingolda jako imersję (2007). Takie mapowanie to wytwarzanie oraz praktykowanie głęboko skonfigurowanej wiedzy przestrzennej – proces zawierający obserwowanie, słuchanie, spacerowanie, przekształcanie, pisanie, wymianę, zaznaczanie, wybieranie, nazywanie, generowanie, oferowanie, zapraszanie, cyfryzowanie (Bailey, Biggs 2012).

Konsekwencją rozwoju krytycznej kartografii jest także przyjęcie niebinarnej i nie-reprezentacyjnej perspektywy, umożliwiającej przyjrzenie się praktykom mapowania w sposób, w którym procesy produkcji i konsumpcji, konceptualizacji i interpretacji rozumiane są jako nakładające się na siebie i nie mające końca (Black 1997; Harley 1988, 1989, 1990; Wood 1992). Mapy okazały się więc czymś stale wytwarzanym, reproduktowanym i modyfikowanym. Wydaje się to wyjątkowo słusznym podejściem, zwłaszcza aktualnie, kiedy mamy do czynienia ze zjawiskiem demokratyzacji produkcji

map. Innymi słowy, mapy są w permanentnym stanie „stawania się” i jako takie rozciągają się poza fizyczne granice (Gibson 2001). Nie ograniczają się tylko do papieru, ściany, na której wiszą czy ekranu mobilnego urządzenia. Każde zgięcie, przedarcie, zwinięcie, kliknięcie, przesunięcie, wyznaczenie nowych tras, fizyczne przemieszczenie się z aktywną nawigacją satelitarną wytwarzają nowe ślady, możliwości, nową reprezentację, nowy moment produkcji i konsumpcji. Autorstwo zaczyna się piętrzyć, pojawiają się nowe możliwości odczytu, nowe obiektywizacje i subiektywizacje, reprezentacje i praktyki. Podobnie jest z cyfrowymi mapami dźwiękowymi, które powstają w oparciu o mechanizm *user generated content* – każde nowe nagranie dźwięku, znacznik lokalizacji, dodatkowy opis zmienia mapę. Nie jest to więc ustalona raz na zawsze reprezentacja ani na poziomie wizualnym, ani audialnym. Na mapach pojawiają się nowe znaczniki, rośnie ich zagęszczenie, zaczynają nakładać się na siebie, a kryjące się pod nimi dźwięki – odnoszą się do innych sytuacji, zjawisk akustycznych, estetyki i wrażliwości percepcyjnej nagrywających oraz odsłuchujących i, co ważniejsze, posiadają różne pochodzenie temporalne.

W przypadku map dźwiękowych mamy do czynienia z praktykami czasoprzestrzennymi powiązаныmi z nawarstwiającyymi się na siebie działaniami: z ruchem, słuchaniem i nagrywaniem. Następnie, ze stacjonarnej perspektywy, z oznaczaniem, tagowaniem, opisywaniem, wizualizowaniem, klikaniem lub dotykiem, odsłuchiowaniem w nowych, innych kontekstach. A więc, tak jak sugerują to Gilles Deleuze i Felix Guattari (1987), mapa ma wiele wejść i wyjść, tysiące możliwych. Mapy i mapowanie są jednocześnie reprezentacjami i praktykami (*performansami*), które trzeba rozważać symultanicznie – tworzenie map i ich interpretowanie to doświadczanie, praktykowanie i, co ważniejsze, performowanie (Butler 1988, 1990).

Sama teoria niereprezentacyjności została rozwinięta przez Nigela Trifta (1996) – krytyka wizualności map, który jako jeden z pierwszych geografów zwrócił uwagę na to, że mapy są nieadekwatne, ponieważ nie odnoszą się do wielozmysłowych praktyk i doświadczeń. Teoria ta, w połączeniu z teoriami performatywności Judith Butler (1988) oraz tożsamości Wolfganga Nattera, i Johna P. Jonesa (1997), zaowocowała koncepcją map sugerującą, iż nie ma możliwości rozdzielenia reprezentacji od praktyk społecznych (Del Casino, Hanna 2006). Praktyki cielesne, takie jak spacerowanie, jechanie, dotykanie, wążanie, słuchanie, gapienie się, stanie, a także samo rozumienie miejsc i fragmentów przestrzeni, mogą być inspirowane przez mapy, ale jednocześnie to one zapośredniczają doświadczanie map (Dwyer 2000, 2003). A więc to, co znajduje się w danym miejscu i dzieje w danym momencie przedstawianym na mapie, zawsze zaburza idealne ich odczytywanie, zmienia je i ingeruje w nie.

Dźwięk jest brany pod uwagę w tzw. kartografii multimedialnej od połowy lat 90. XX wieku. Istnieją cztery główne rodzaje elementów map dźwiękowych, które ugruntowały się w teorii i praktyce takiej kartografii. Są to dźwięki abstrakcyjne (pojedyncze lub ich sekwencje), muzyka, mowa oraz nagrania terenowe mające reprezentować

soundscap'e'y (Edler, Kühne, Keil, Dickmann 2019; Kornfeld, Schiewe, Dykes 2011). Użycie dźwięku na/w mapach należy kojarzyć z geografem humanistycznym i środowiskowym Johnem B. Krygierem. Jego pionierski artykuł zatytułowany *Sound and Geographic Visualization* (1994) fundamentalnie zmienił tradycyjny punkt widzenia na tworzenie map i komunikację kartograficzną. Wprowadził on koncepcję kartograficznego reprezentowania danych poprzez przestrzennoczasowe animowane mapy dźwiękowe. Był to moment, w którym w humanistyce, zwłaszcza w antropologii, mamy do czynienia ze zwrotem zmysłowym (Classen 1993; Feld 1996; Howes 1991; Stoller 1989), a kartografia jako taka przechodziła rewolucję związaną z cyfryzacją (Edler i in. 2019; MacEachren 2004) wymuszającą programowanie map zamiast po prostu ich rysowanie. Przejście z analogowego projektowania na cyfrowe zmieniło binarny paradygmat, a więc wymagało nowych metodologii w kartografii.

Dla rozwoju krytycznej kartografii ważne było przyglądanie się niezachodnim praktykom mapowania, a także mapom tworzonym przez artystów, lokalne społeczności, aktywistów środowiskowych, a więc mapom, które miały służyć konkretnym celom. Etnokartografia, ecomapping, PPGIS, zielone i lokalne mapowanie – wszystkie te partycypacyjne i kontestujące klasyczne mapy praktyki pojawiają się znacznie wcześniej, bo od lat 50. XX wieku, i były tworzone głównie przez artystów reprezentujących choćby takie nurty jak surrealizm, sytuacjonizm, popart czy ekostukę etc. Wszystkie te działania związane były i są z krytyką kapitalistycznego społeczeństwa zachodniego, zwłaszcza autorytarności zachodniej kartografii. Tego rodzaju mapy są wyzwaniem dla profesjonalnych instytucji produkujących mapy – rządów, prywatnych firm, akademii i nauki, podważają autorytarność i etnocentryczność map, a niekiedy w ogóle ich zasadność. Wskazują na istnienie innych rzeczywistości oraz na rolę światów wyobrażonych. W miejsce teoretycznej adekwatności, precyzji i zgodności z faktami, mapy artystyczne to wyobrażenia, sprawiedliwość społeczna, marzenia i mity (Wood, Krygier 2009).

Od soundscape'u do map dźwiękowych

Najbardziej geograficzne są reprezentacje soundscape'ów (Schafer 1977). Pojęcie to, ogromnie ważne dla ekologów akustycznych, badaczy w nurcie *sound studies*, a także antropologów dźwięku, odnosi się do kompozycji dźwięków percypowanych w fizycznym otoczeniu, w krajobrazie, w danym miejscu przez określony czas. Nagrywanie soundscape'ów, choć technologicznie zapośredniczone, wyzwała bliską (w sensie bliskości zarówno fizycznej, jak i emocjonalnej) relację między mapą a odbieranym wielozmysłowo krajobrazem reprezentowanym na mapie (Laakso, Sarjakoski 2010). Bliskość tego rodzaju tworzona jest poprzez praktykę pogłębionego i uważnego słuchania. Ponieważ reprezentowany soundscape może też dokumentować różne doświadczenia jednostek i grup (Wissmann 2014), to mapy dźwiękowe oraz ich kartograficzne

użycie można powiązać z konstruktywizmem społecznym stosowanym w badaniach nad krajobrazem (Edler i in. 2019).

W perspektywie konstruktywizmu społecznego krajobraz jest wytwarzany w odniesieniu do społecznych wzorów jego doświadczania, interpretacji i ewaluacji. Nie stanowi więc obiektywnie istniejącej całości generowanej po prostu przez wzajemny wpływ kultury i natury. Społeczno-kulturowe wzory pozwalające na znormalizowaną i ukonstytuowaną percepcję, orientację i nadawanie znaczeń krajobrazom są oczywiście inkorporowane przez jednostki w procesach nabywania kompetencji i wiedzy. Prowadzi to do syntetyzacji wrażeń sensorycznych, a następnie pozwala je komunikować bez utraty społecznej rozpoznawalności. Oczywiście, w procesie syntetyzowania wrażeń zmysłowych, nie wszystkie są uznawane za tak samo ważne czy uwzględniane w ten sam sposób. Mamy tu do czynienia z rodzajem selekcji bazującej na społecznych konwencjach, które z konieczności redukują złożoność świata (Edler i in. 2019). Mapy dźwiękowe wydają się przełamywać tę redukcję poprzez poszerzanie wyobraźni o charakterze audiogeograficznym. Na przykład – zazwyczaj – jeśli słuchamy dźwięków miasta, to słyszymy głównie szum i hałas. Nie słyszymy niuansów tego szumu ani innych dźwięków: oddalonego bicia dzwonów, melodii, gwaru rozmów, stukotów, pisków, trzasków, dźwięków nieantropofonicznych etc. Te umykające naszej uwadze, percepcyjnie przezroczyste warstwy dźwięku tworzącego fonosferę miast mogą być świadomie słyszane i doświadczane dzięki nagraniom terenowym, nawet jeśli tego rodzaju nagrania posiadają charakter zapośredniczony zarówno przez wybór osoby nagrywającej, jak i jej partnerów technologicznych, a więc choćby rekordery i mikrofony.

Inkorporacja wzorów społecznych interpretacji i ewaluacji *soundscapes* jest procesem złożonym, ale nieuchronnie prowadzącym do znormalizowanego wyobrażenia tego, jak coś brzmi lub raczej, jak brzmieć powinno. W procesie tym najpierw uczymy się poprzez bezpośrednie doświadczenie słuchając tego, co nas otacza, następnie poprzez zapośredniczenie w toku edukacji – poprzez książki, filmy, internet, obrazy, opowieści. W konsekwencji posiadamy znormalizowane, a często wręcz stereotypowe wyobrażenie tego, jak brzmi las, wieś, pościg policyjny, dokujący statek kosmiczny, wewnątrz statku podwodnego, wybuch wulkanu itd. Jednocześnie nie jest to wyobraźnia wyłącznie akustyczna, ponieważ pozostaje w relacji do przestrzeni, w tym przede wszystkim jej obrazu. Innymi słowy, w procesie socjalizacji dźwiękowej nabywamy stereotypowych *sound* i *land*, które reprezentują zbiorową, społeczną i normatywną percepcję (*common sense*) (zob. Herzfeld 2004) estetycznej, kognitywnej, funkcjonalnej natury. Jednakże natywne, oddolnie rozumiany *soundscape* posiada także emocjonalną jakość – jest ściśle powiązany z naszymi biografiami, dziejącymi się wydarzeniami i wspomnieniami.

Mapy dźwiękowe nie mają charakteru dwuwymiarowego. Podążając za krytycznymi kartografami, takimi jak Sébastien Caquard i Denis Wood, mapy tego rodzaju

można rozumieć jako efekt mapowania narracyjnego w tym sensie, że splatają ze sobą skojarzenia, emocje i pamięć (Caquard 2013). Z tej perspektywy możemy zadać pytania o to, co, jeśli tworzenie map jest sztuką ekspresji, sposobem wytwarzania miejsc i doświadczania miejsc, kochaniem ich (Wood 2013). Gdyby tak było, a zapewne tak jest, wówczas mapa byłaby czymś, co ukazuje określoną rzecz w określonym miejscu tak jak percypuje ją doświadczająca osoba.

Antonella Radicchi – urbanistka sensoryczna – wskazuje, że pierwsza próba stworzenia kartograficznej reprezentacji soundscape'u została podjęta w 1929 roku przez fińskiego geografę Johannesesa G. Granö w książce *Reine Geographie*. Granö dokonał w niej jakościowej klasyfikacji zjawisk akustycznych, które zaprezentował w formie kartograficznej (dokładniej w formie legendy). Jego analiza została przetestowana na materiale zebranym na terenie Valoosari, który został uporządkowany wedle takich kryteriów, jak czas, częstotliwość, naturalność i sztuczność dźwięków (Radicchi 2013; Uimonen 2008). Jednak przykłady społecznego mapowania poprzez dźwięk pojawiają się znacznie wcześniej, bo wraz z tradycją poezji oralnej i rozwojem sztuk werbalnych. Taki sposób mapowania był i jest używany zresztą przez wiele społeczności pozaeuropejskich. Stał się on przedmiotem badań antropologicznych, które zapoczątkowały rozwój antropologii dźwięku oraz koncepcji akustemologii autorstwa Stevena Felda. Feld badał szczególnie rodzaj lamentu zwany *sa-valab* (wspominanie i opłakiwanie zmarłych przodków), w którym kobiety ze społeczności Kaluli z równiny Bosavi w Papui Nowej Gwinei, tworzą werbalne, poetyckie mapy (Feld 1982). Z kolei Eric Silverman (2001) udokumentował werbalne tradycje wśród Sepików, którzy za pomocą mnemotechniki łączą krajobraz, pamięć, poezję, w taki sposób, że np. maski, haki, wiązania na sznurach stają się kartograficznymi reprezentacjami. Alfred Gell (1995) pracujący wśród Umeda zaobserwował, iż język i krajobraz są tak bardzo powiązane, że każdy akt mowy o miejscu i zamieszkiwaniu staje się rodzajem mapowania poprzez fonologiczny ikonizm, w którym dźwięki składające się na słowo reprezentują obiekty.

Niemniej dla rozwoju koncepcji map dźwiękowych oraz soundmappingu najistotniejsze są projekty badawcze Michaela Southwortha oraz Raymonda Murraya Schafera. W drugiej połowie lat 60. XX wieku reprezentację soundscape'u tworzy Michael Southworth w pracy magisterskiej *The Sonic Environment of Cities* (Southworth 1969), w której przeanalizował nagrania terenowe wykonane w wybranej dzielnicy Bostonu. Szczególnie skoncentrował się na dwóch aspektach jej dźwiękowego wymiaru. Po pierwsze, interesowała go „tożsamość” dźwięków, a więc rozważał ich pojedynczość i informatywność oraz ich jakość. Po drugie, podjął dyskusję nad relacją pomiędzy wizualną a słuchową percepcją w celu zrozumienia tego, jak fizyczność i przestrzenność form wpływa na tożsamość i wartościowanie danego soundscape'u oraz tego, jak dźwięki oddziałują na percepcję miasta. Jednakże samo pojęcie mapy dźwiękowej w obiegu naukowym ugruntował R. M. Schafer wraz z innymi badaczami w ramach

World Soundscape Project (WSP) (<https://www.sfu.ca/~truax/wsp.html>). W 1975 roku zrealizowali projekt *Five Village Soundscapes* (<https://www.sfu.ca/~truax/FVS/fvs.html>). Były to badania porównawcze prowadzone w pięciu europejskich miejscowościach – Bissingen w Niemczech, Dollar w Szkocji, Skruv w Szwecji, Lesconil we Francji oraz Cembra we Włoszech. Ich celem była ekstrapolacja i graficzna reprezentacja informacji pochodzących z analizy nagrań wykonanych w poszczególnych miejscowościach. Analiza ta miała charakter muzykologiczny (Järviluoma, 2009), co zdecydowało o estetyzującym i wartościującym charakterze Schaferowskiej koncepcji soundscape'u (Stanisławski 2019).

Tu warto odwołać się do jeszcze jednego przykładu soundmappingu z lat 60. XX wieku, a mianowicie do projektu *Listen* Maxa Neuhausa, który zabierał słuchaczy na spacer dźwiękowy po to, by uwrażliwić ich na rzeczywistość dźwiękową (Bailt 2015). Projekt Neuhausa zapoczątkował bardziej społeczną formę słuchania w porównaniu do choćby podejścia Schafera w ramach World Soundscape Project, bo w *Listen* mapowanie dźwięków odbywało się kolektywnie (Anderson 2016).

Jednak dopiero wynalazek mediów geolokacyjnych oraz upowszechnienie się systemu nawigacji satelitarnej umożliwiło lokowanie nagrania dźwiękowego. Najczęściej wykorzystuje się do tego platformę Google Maps, dzięki czemu mapy dźwiękowe są tworzone choćby przez społeczności lokalne na całym świecie. Popularność map dźwiękowych to jednak nie tylko kwestia technologii – powszechności smartfonów, GPS-u, mobilnych rejestratorów dźwięku, lecz także kwestia wzrastającej świadomości społecznej o ważności otoczenia akustycznego, a więc pociąga za sobą nowy rodzaj zaangażowania w środowisko i lokalność. Demokryzacja praktyk soundmappingowych umożliwia społecznościom i jednostkom tworzenie reprezentacji soundscape'ów, archiwów dźwiękowych, a mapy dźwiękowe stają się podzielanymi narracjami o miejscach i przestrzeniach wykraczając poza tradycyjnie rozumianą lokalność.

Wyobrażenia audiogeograficzne

Jedne z pierwszych cyfrowych map dźwiękowych to projekty Annea'y Lockwood *River Archive* (od 1974 roku) wraz serią nagrań terenowych rzek Hudson (1982), Danube (2000) i Housatonic (2010)¹⁴, a także założona w 2006 roku przez Udo Nolla platforma soundmappingowa *Aporee* (<https://aporee.org/maps/>) – jednocześnie mapa, internetowa stacja radiowa i aplikacja mobilna. Projekty te są różne, ale ich autorzy dzielą się z sobą głębokim zainteresowaniem nie tylko psycho geograficznym doświadczaniem miejsc poprzez dźwięk, ale także zjawiskiem zapośredniczonego

14 Mapy dźwiękowe Annea'y Lockwood posiadają formę płyt CD: <https://www.annealockwood.com/recordings/>.

słuchania. Odsłuch nagrań zakotwiczonych na interfejsach map jest bowiem słuchaniem miejsc, do których zazwyczaj nie mamy fizycznego dostępu, a których dźwiękowość została wybrana i zarejestrowana przez inną osobę. Jest to aktywność kluczowa dla rozumienia soundmappingu. Mamy tu bowiem do czynienia z podwójnym słuchaniem i doświadczaniem: najpierw słucha osoba nagrywająca, następnie osoba odtwarzająca nagranie; doświadczenie osoby słuchającej bezpośrednio zostaje przeniesione w czasie, a nagrany dźwięk przemieszczony nie tylko w nowy i odmienny kontekst geograficzny, lecz także zostaje nałożony na różnie od pierwotnego cielesne doświadczenie przestrzeni.

Annea Lockwood wyjaśnia soundmapping jako doświadczenie immersyjne. Uważa, że mapy dźwiękowe nie są zwykłą dokumentacją, czy bazą danych audio. Kluczowe jest dla niej pojęcie mapy, która implikuje podróż – w przypadku projektu *River Archive* jest to podróż wzdłuż rzek. Na poziomie praktycznym prezentacja nagrań jako map, pozwala odbiorcom na ich kojarzenie i łączenie z dźwiękowym wymiarem rzek, które znają. Słuchają to, czego słuchają nagrywający i co uznali za dźwięki opisujące rzekę. Zatem mapowanie Lockwood to nie tylko proces, ale także odkrywanie mapy przez słuchających (Lee b.d.; Lentjes 2017; Lockwood 2004, 2007; Von Glahn, Sciuchetti 2019).

Z kolei *Aporee* Udo Nolla to właściwie przykład modelowej mapy dźwiękowej. Użytkownicy mogą przekazywać pliki audio, ulokować je na cyfrowej mapie (Google Map), uzupełnić o dodatkowe informacje, następnie słuchać ich poprzez interfejs mapy. Udo Noll definiuje mapę dźwiękową w prosty sposób – jako mapę zawierającą nieprzetworzone dźwięki, a więc wyłącznie nagrania terenowe. To, co pozostaje dla niego najbardziej interesujące, to proces wyobrażania sobie zarejestrowanej dźwiękowo czasoprzestrzeni, bazujący na słuchaniu tego, co inni obdarzyli percepcyjną uwagą. Soundmapping jest w tym wypadku udźwiękowianiem miejsc, rodzajem synchronizacji z lokacją, doświadczeniem słuchania, które może być podzielane. Słuchający słyszy niejako uszami osoby, która nagrała dźwięk. To proces audiogeograficznego wyobrażania, intymne i subiektywne działanie, choć przecież mamy tu do czynienia z ogromnym dystansem czasoprzestrzennym. Udo Noll określa to jako paradoksalną obecność (za: McMurray 2018; Noll 2019).

Projekty obu tych map dźwiękowych są kluczowe dla rozumienia soundmappingu. Opierają się na idei archiwizowania, które stanowi przecież jedną z podstaw dla procesu kartograficznego. Lockwood i Noll podkreślają pracę mapowania, której efektem jest immersyjne słuchanie – niezależnie od tego, czy jest to *field recording*, kompozycje muzyczne czy artystyczne interwencje. W obu przypadkach chodzi o doświadczanie podzielanego słuchania, które wymaga od słuchających geograficznej wyobraźni. Mapa dźwiękowa pozostaje indeksową, ale nie z określoną rzeczywistością, lecz z doświadczeniem słuchania nagrywającego (McMurray 2018).

Koncepcja wyobraźni dźwiękowej wymaga postawienia pytania o dystynkcję między dźwiękiem a nagraniem audio, a nawet o ich gradację w zależności od sposobu i okoliczności odsłuchiwania. Nagrania audio nie reprodukują doświadczenia w dosłowny sposób. Ich odtwarzanie jest co najwyżej serią zapośredniczeń. Nie chodzi tu wyłącznie o to, że słuchamy to, czego słuchał ktoś inny, ale także o mediację sprzętu – mikrofony i rekordery nigdy nie zarejestrują dźwięku w taki sposób, w jaki słyszymy w danym miejscu i w określonym momencie. Już sam soundmapping jest więc wytwarzaniem wyobraźni audiogeograficznej, która jest zakorzeniona w trwającym określony czas zarejestrowanym cyfrowo dźwięku. Ten określony czas jest rodzajem podzielanej temporalności, którą cyfrowe nagranie audio generuje poprzez słuchanie i cyrkulację. Soundmapping, zwłaszcza w wersji cyfrowej, to przestrzeń dla symultanicznych reprezentacji miejsc i dźwięku, które produkują określone formy i doświadczenia czasu, rodzaj audiodryfu poprzez słuch. Jednocześnie jest też ćwiczeniem kartografii temporalnej, efemerycznej, ponieważ dźwięk, by wybrzmieć, wymaga czasu. Ta soniczna temporalność przypomina o tym, że patrzenie na mapę także jest działaniem w czasie, o czym Christian Jacob pisze w kontekście dryfowania po mapie, kiedy nasz wzrok przesuwa się, wędruje po liniach, po reprezentacjach rzek czy nazwach miast (Jacob 2016).

Nagrania dźwiękowe dosłownie rejestrują przemijanie czasu i są tworzone przez wszystko to, co się dzieje i co ma miejsce „podczas”. Osoba nagrywająca zawsze kończy rejestrację dźwięku w jego przemijającej formie, dlatego nagrania niejako archiwizują moment, w którym dźwięk się pojawia niezależnie od jego pierwotnej przyczyny. Wiele map dźwiękowych promuje słuchanie skupione (Westerkamp 2000) i pogłębione (Olivieros 2005), a także akustyczną świadomość otoczenia. Jednak cały ten wysiłek związany z zachęcaniem do słuchania, przenoszenia soundscape'u do innego miejsca czy próba zachowania jego efemeryczności powoduje, że w pewien sposób czasowość dźwięku zanika. W mapach dźwiękowych to, co widzialne i niewidzialne jest uznawane za paralelne. Wizualna mapa jest tu używana jako rodzaj przewodnika, który ma prowadzić użytkowników do celu, a mianowicie do uruchomienia i odsłuchu nagrań. Wizualność i dźwiękowość, a więc dwa najważniejsze elementy map dźwiękowych, współistnieją, choć pozostają rozłączne.

Krytycznie o mapach dźwiękowych wypowiada się artystka dźwiękowa Jacqueline Waldock (2011) według której, każdy akt nagrywania to seria osobistych decyzji – jest indywidualny i subiektywny. Mimo to, nagrywające osoby z pieczołowitością dbają o to, aby nie być obecnymi na nagraniach, a więc ktoś, kto słucha, kto poszukuje dźwięków i nagrywa je jednocześnie chowa się za nimi, pozostając w ciszy i bezruchu. Innymi słowy, nagrania dźwiękowe są migawkami, które zostały usłyszane i utrwalone na takiej samej zasadzie jak zdjęcia – fotograf przecież nigdy nie jest obecny na nich. Pojawia się więc pytanie, czy rejestrowanie rzeczywistości auralnej powinno być analogiczne do rejestrowania rzeczywistości wizualnej?

Zakończenie: transfoniczność i lokatywność

Na zakończenie chciałabym się podzielić dwoma doświadczeniami związanymi ze słuchaniem transfonicznym i lokatywnym, które rozważam jako powiązane z procesem wytwarzania wyobraźni audiogeograficznej. Pierwsze z nich to zrealizowany przeze mnie spacer dźwiękowy zatytułowany *Soundwalk x 4: (re)orientation into nature*. Stanowił on jeden z kilku immersyjnych performansów odbywających się w ramach międzynarodowej konferencji naukowej *Transgressing visibility. Sensorial cultural practices* zorganizowanej w Poznaniu w 2012 roku. Główną ideą spaceru było doświadczenie transfoniczne polegające na mobilnym, intymnym (z tzw. zamkniętymi słuchawkami na uszach) odsłuchu nagrań terenowych zarejestrowanych w lasach oraz na łąkach zlokalizowanych w różnych miejscach na całym świecie. Słuchanie dźwięków pochodzących z całkowicie odmiennego porządku akustycznego i przestrzennego, nie przystającego do wizualności i fizyczności trasy, którą podążali uczestnicy spaceru, początkowo powodowało dezorientację, dopiero potem immersję. Zanurzenie w odsłuchiwanym dźwięku stało się możliwe w sytuacji bezruchu, kiedy uczestnicy dotarli do miejsca najbardziej zbliżonego do wyobrażeń przestrzennych projektowanych przez nagrania, a mianowicie na łąkę nad brzegiem rzeki, na której pozostali leżąc lub siedząc, mając zamknięte oczy.

Tego rodzaju słuchanie analizują m.in. Marcus Leadly (2015) oraz Heikki Uimonen (2015). Pierwszy z nich przygląda się transfonii w dźwiękowych instalacjach artystycznych wykorzystujących nagrania terenowe, które dookreśla jako *in situ* w celu powiązania kontekstu słuchania z dźwiękiem oraz miejscem. Natomiast Heikki Uimonen pojęcie transfonii stosuje w odniesieniu do dźwięku, który zostaje relokowany z jednego miejsca w drugie lub kiedy dźwięk jest nagrany w danym miejscu, a następnie nałożony na dominujące środowisko akustyczne (Uimonen 2015). Dźwięk transfoniczny jest dziś właściwie wszechobecny i wypełnia każdy aspekt naszej codzienności – od odsłuchiwania nagrań terenowych, słuchania dźwięków w trakcie prezentacji naukowych po słuchanie audiobooków w środkach komunikacji publicznej. Pojęcie to stosowane jest w celu podkreślenia procesu odseparowania dźwięku od jego źródła. Podobny proces opisywał już w 1969 roku M.R. Schafer jako schizofonię. Jednakże pojęcie transfonii jest bardziej neutralne – schizofonia Schafera odnosiła się do myślenia o dźwiękach w sposób wartościujący i związana była z wpisującym się w ideę ekologii akustycznej podejściem *anti-noise*.

Drugie z doświadczeń jest powiązane z wcześniej nadmienionym przeze mnie projektem Udo Nolla, a mianowicie z aplikacją *Radio Aporee: Miniatures for Mobiles* (<https://aporee.org/mfm/>). Projekt powstał w 2013 roku i używa mapy dźwiękowej *Aporee* jako interfejsu, a także systemu nawigacji satelitarnej. *Miniatures* to aplikacja powiązana z nagraniami terenowymi, które odtwarzane są w miejscach, do których bezpośrednio lub pośrednio się odnoszą. Odtwarzanie określonych nagrań następuje

w momencie aktywacji GPS na urządzeniach mobilnych. Używanie tej aplikacji oraz doświadczanie dźwięku lokatywnego było częścią prowadzonych przeze mnie badań dotyczących wyobrażonych soundscape'ów oraz mobilnego słuchania (Stanisławski 2019). Uruchamiałam ją wyłącznie w sytuacjach przemieszczania się – pieszo oraz w środkach komunikacji miejskiej. Aplikacja lokalizowała moje położenie i emitowała nagrania terenowe wykonane nie tylko w zbliżonym do mojego położenia geograficznego, ale także kontekstu miejskiego, w którym się poruszałam. W konsekwencji na dźwięki, które słyszałam mimo założonych słuchawek, nakładały się fragmenty soundscape'ów z Poznania, Warszawy i Berlina. Największe wrażenie wywierały te nagrania, w których wyraźne stawały się odmienne pora roku i dnia czy warunki atmosferyczne rozbieżne z tymi, które stanowiły kontekst mojego cielesnego i wielozmysłowego doświadczania przestrzeni, w której się znajdowałam. Ten rodzaj mapy dźwiękowej wykracza poza narracyjne, indywidualne dźwięki, znaczniki dźwiękowe, nagrania dokumentalne czy kompozycje soundscape'owe. Dźwięki w *Miniatures* stale się zmieniają i przechodzą jedno w drugie w zależności od tego, gdzie się jest, są powiązane ze współrzędnymi geograficznymi, prędkością i kierunkami poruszania się. Dodatkowo taka podróż jest rejestrowana na stronie internetowej *Radia Aporee*, przez co każdy indywidualny i zgeolokalizowany odsłuch nagrań terenowych poprzez *Miniatures* generuje nowe ścieżki dźwiękowe możliwe do odsłuchu przez kolejnych użytkowników (por. Schlüter 2013).

W tym projekcie, który bazuje na mapie dźwiękowej oraz na idei dźwięku lokatywnego, mamy do czynienia z dźwiękiem odseparowanym od źródła. Takie doświadczenie jest złożone, posiadając wymiar zarówno fizyczny, jak i emocjonalny. Wydaje się też łączyć z koncepcją naturalnie iluzorycznego, hauntologicznego dźwięku Davida Toopa (2010) ze studiami nad niesamowitością Ernsta Jentscha (1906) czy Sigmunda Freuda (Lydenberg 1997). Prowadzi też do ogólniejszej kwestii, a mianowicie auralnej percepcji i selektywnego słyszenia niezbędnego dla komunikacji i przetrwania (Truax 2001) oraz lokalizacji i orientacji w przestrzeni. Przywołuje na myśl podejście fenomenologiczne reprezentowane na przykład przez Brandona Labelle, który pisze o transformacji wyobraźniowej poprzez dźwięk. Dźwięki stymulują wyobraźnię i dostarczają podstaw dla indywidualnego doświadczania rzeczywistości; ujęte jako fizyczny i przestrzenny ruch niosą ze sobą informacje powiązane ze źródłami dźwięku w określonym środowisku (Labelle 2010).

Poza tego rodzaju doświadczaniem rzeczywistości poprzez dźwięk, pracą z wyobraźnią audiogeograficzną współczesne cyfrowe mapy dźwiękowe pozwalają na aktywne uczestnictwo w przestrzeni oraz na partycypację w kształtowaniu otoczenia. To kolaboracyjne narzędzie do tworzenia dokumentacji dźwiękowej istotnej z punktu widzenia lokalnych społeczności, które dzięki temu wzmacniają tożsamość i pamięć kolektywnie istotnych miejsc i przestrzeni. Według Leslie Morris (2001), choć pamięć dźwiękowa jest bardziej ulotna niż wizualna, często wręcz nieświadomiana,

to dźwięki uruchamiają wspomnienia lawinowo. Możliwość nagrywania dźwięku i osadzenia go w przestrzeni na mapie ma wiele wspólnego z pamięcią dźwiękową. Morris postuluje zwrot auralny, ale od razu tłumaczy, że w przypadku map dźwiękowych nie chodzi o to, aby były czymś niewizualnym i niefizycznym ale o to, że nie należy się w nich skupiać na lokacjach, dopasowaniu dźwięku do miejsca, lecz na słuchaniu. W mapach dźwiękowych ich czasowy i geograficzny zasięg jest tak szeroki, że ten aspekt właściwie staje się nieistotny, najważniejszy pozostaje odśłuch, doświadczenie poprzez dźwięk (por. Ouzounian 2014).

Bibliografia

- Anderson, I. (2016). Soundmapping Beyond The Grid: Alternative Cartographies of Sound. *Journal of Sonic Studies*, 11. Pozyskano z: <https://www.researchcatalogue.net/view/234645/234646/0/0>.
- Aporee – Sounds of the World – Radio Aporee. Pozyskano z: <https://radio.aporee.org/>.
- Bailey, J., Biggs, I. (2012). Either Side of Delphy Bridge: A Deep Mapping Project Evoking and Engaging the Lives of Older Adults in Rural North Cornwall. *Journal of Rural Studies*, 28, 318–328. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2012.01.001>.
- Bailt, D. (2015). For an Ecological Music – Max Neuhaus. *Theory & Criticism*, 44. DOI: <https://doi.org/10.4000/critiquedart.17143>.
- Black, J. (1997). *Maps and Politics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Brock, A., Jouffrais, Ch. (2015). Interactive Audio-tactile Maps for Visually Impaired People. *ACM SIGACCESS Accessibility and Computing*, 113. DOI:10.1145/2850440.2850441.
- Brussels Sound Map. Pozyskano z: <http://www.bna-bbot.be/brusselsoundmap/#sounds/254>.
- Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theatre Journal*, 40, 519–531. DOI: <https://doi.org/10.2307/3207893>.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York–London: Routledge.
- Caquard, S. (2013). Cartography I: Mapping Narrative Cartography. *Progress in Human Geography*, 37(1), 135–144. DOI: <https://doi.org/10.1177/0309132511423796>.
- Classen, C. (1993). *Worlds of Sense: Exploring the Senses in History and Across Cultures*. New York: Routledge.
- Del Casino, V.J., Hanna, S P. (2006). Beyond the 'Binaries': A Methodological Intervention for Interrogating Maps as Representational Practices. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 4(1), 34–56. Pozyskano z: <https://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/727>.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Dwyer, O. (2003). Memory on the Margins: Alabama's Civil Rights Journey as a Memorial Text. W: S. Hanna, V. Del Casino (red.), *Mapping Tourism* (s. 28–50). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Edler, D., Kühne, O. Keil, J., Dickmann, F. (2019). Audiovisual Cartography: Established and New Multi-media Approaches to Represent Soundscapes. *Journal of Cartography and Geographic Information*, 69, 5–17. DOI: <https://doi.org/10.1007/s42489-019-00004-4>.

- Feld, S. (1982). *Sound and Sentiment: Birds, Weeping, Poetics, and Song in Kaluli Expression*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Feld, S. (1996). *Waterfalls of Song: An Acoustemology of Place Resounding in Bosavi, Papua New Guinea*. W: S. Feld, K.H. Basso (red.), *Senses of Place* (s. 91–135). Santa Fe–NM: School of American Research Press.
- Five Village Soundscapes. Pozyskano z: <https://www.sfu.ca/~truax/FVS/fvs.html>.
- Gell, A. (1995). *The Language of the Forest: Landscape and Phonological Iconism in Umeda*. W: E. Hirsch, O. Michael (red.), *The Anthropology of Landscape: Perspectives on Place and Space* (s. 232–254). Oxford: Clarendon Press.
- Gibson, K. (2001). *Regional Subjection and Becoming*. *Environment and Planning. Society and Space*, 19(6), 639–667. DOI: <https://doi.org/10.1068/d290>.
- Harley, J.B. (1988). *Maps, Knowledge, and Power*. W: D. Cosgrove, S. Daniels (red.), *The Iconography of Landscape: Essays on Symbolic Representation, Design and Use of Past Environments* (s. 277–312). Cambridge: Cambridge University Press.
- Harley, J.B. (1989). *Deconstructing the Map*. *Cartographica*, 26(2), 1–20. DOI: <https://doi.org/10.3138/E635-7827-1757-9T53>.
- Harley, J.B. (1990). *Cartography, Ethics, and Social Theory*. *Cartographica*, 27(2), 1–23. DOI: <https://doi.org/10.3138/C211-1512-0603-XJ14>.
- Herzfeld, M. (2004). *Antropologia. Praktykowanie teorii w kulturze i społeczeństwie*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Howes, D. (red.) (1991). *Varieties of Sensory Experience: a Sourcebook in the Anthropology of the Senses*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ingold, T. (2007). *Against Soundscape*. W: A. Carlyle (red.), *Autumn Leaves: Sound and the Environment in Artistic Practice* (s. 10–13). London: Double Entendre.
- Jacob, C. (2006). *The Sovereign Map: Theoretical Approaches in Cartography Throughout History* (przeł. T. Conley). Chicago: University of Chicago Press.
- Järviluoma, H. (red.) (2009). *Acoustic Environments in Change*. Turku: MS.
- Jentsch, E. (1906). *On the Psychology of the Uncanny*. Pozyskano z: http://art3idea.psu.edu/locus/Jentsch_uncanny.pdf.
- Laakso, M., Sarjakoski, L.T. (2010). *Sonic Maps for Hiking – Use of Sound in Enhancing the Map Use Experience*. *Cartogr J*, 47(4), 300–307. DOI: <https://doi.org/10.1179/000870410X12911298276237>.
- Locus Sonus. Pozyskano z: <https://locusonus.org/soundmap/051/>.
- Lydenberg, R. (1997). *Freud's Uncanny Narratives*. *PMLA*, 112(5), 1072–1086. DOI: <https://doi.org/10.2307/463484>.
- Kim, M. (2017). *Imagine Sound Map – Time, Temporality and Temporariness in the Soundscape of OÅZE*. Conference Paper. *Invisible Places 7– 9 April 2017 São Miguel Island, Azores, Portugal*. Pozyskano z: <http://invisibleplaces.org/2017/pdf/Kim.pdf>.
- Kornfeld, A.L., Schiewe, J., Dykes, J. (2011). *Audio Cartography: Visual Encoding of Acoustic Parameters*. W: *Advances in Cartography and GIScience. Volume 1* (s. 13–31). Berlin–Heidelberg: Springer.
- Krygier, J.B. (1994). *Sound and Geographic Visualization*. W: A.M. MacEachren, D.R.F. Taylor (red.), *Visualization in Modern Cartography* (s. 149–166). Oxford: Elsevier.
- Labelle, B. (2010). *Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life*. London: Bloomsbury Publishing.

- Leadley, M. (2015). In Situ Listening: Soundscape, Site and Transphonia. PhD Sonic Arts. Goldsmiths, University of London. DOI:10.25602/GOLD.00015066.
- Lee, L. (b.d.). Ear-Walking Woman: An Interview With Annea Lockwood. Orlando. Pozyskano z: <http://www.weareorlando.co.uk/page55.php>.
- Lentjes, R. (2017). Surreal Conjunctions. An Interview with Annea Lockwood. Pozyskano z: <https://van-us.atavist.com/surreal-conjunctions>.
- Lockwood, A. (2004). Sound Mapping the Danube River from the Black Forest to the Black Sea: Progress Report, 2001-03. *Soundscape: Journal of Acoustic Ecology*, 5(1), 32–34. Pozyskano z: <https://www.wfae.net/journal.html>.
- Lockwood, A. (2007). What is a River? *Soundscape: Journal of Acoustic Ecology*, 7(1), 43–44. Pozyskano z: <https://www.wfae.net/journal.html>.
- Lynch, A.K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: The Technology Press, Harvard University Press.
- MacEachren, A.M. (2004). *How Maps Work. Representation, Visualization, and Design*. New York: Guilford Press.
- McMurray, P. (2018). Ephemeral Cartography: on Mapping Sound, *Sound Studies*, 4(2), 110–142. DOI: <https://doi.org/10.1080/20551940.2018.1512696>.
- Montreal Sound Map. Pozyskano z: <https://www.montrealsoundmap.com/?lang=en>.
- Morris, L. (2001). The Sound of Memory. *The German Quarterly*, 74(4), 368–378. DOI: <https://doi.org/10.2307/3072631>.
- Natter, W., Jones, J.P. (1997). Identity, Space, and Other Uncertainties. W: G. Benko, U. Strohmayer (red.), *Space and Social Theory: Interpreting Modernity and Postmodernity* (s. 143–161). Oxford – Cambridge: Blackwell.
- Noll, U. (2019). Making Waves: Udo Noll on Radio Aporee (Audio). Podcast Wave Farm, May 11, 2019. Pozyskano z: <https://wavefarm.org/wf/archive/7aef63>.
- Oliveros, P. (2005). *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*. New York: iUniverse, Inc.
- Ouzounian, G. (2014). Acoustic Mapping. W: M. Gandy, B.J. Nelson (red.), *The Acoustic City* (s. 164–173). Berlin: JOVIS Verlag.
- Przewodnik dla dryfujących. Antologia sytuacjonistycznych tekstów o mieście (Wybór i przekład M. Kwaterko i Paweł Krzeczowski). (2015). Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- Radicchi, A. (2013). Emotional Geography & Soundscape Studies: Beyond the Cognitive Approach in (Sound)mapping Urban Spaces. Paper Conference: the EAEA11 Envisioning Architecture: Design, Evaluation, Communication. Pozyskano z: https://www.researchgate.net/publication/305929511_Emotional_Geography_Soundscape_Studies_beyond_the_cognitive_approach_in_soundmapping_urban_spaces.
- Roberts, L. (2016). Deep Mapping and Spatial Anthropology. *Humanities*, 5(1), 5. DOI: <https://doi.org/10.3390/h5010005>
- Rundstrom, R.A. (1990). A Cultural Interpretation of Inuit Map Accuracy. *Geographical Review*, 80(2), 155–168. DOI: <https://doi.org/10.2307/215479>.
- Schafer, R.M. (1969). *The New Soundscape*. England: Universal Edition.
- Schafer, R.M. (1977). *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Schiavini, C. (2004/2005). Writing the Land: Horizontality, Verticality and Deep Travel in William Least Heat-Moon's *PrairieErth*. *Revista di Studi Americani*, 15/16, 93–113.

- Schlüter, F. (2013). Walking in the City. Hidden Sounds and Mobile Places. Sonic Agents, Posted on October 25, 2013. Pozyskano z: <https://sonicagents.wordpress.com/2013/10/25/walking-in-the-city/>.
- Silverman, E. (2001). Masculinity, Motherhood, and Mockery: Psychoanalyzing Culture and the Iatmul Naven Rite in New Guinea. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Sonic Wonderland. Pozyskano z: <http://www.sonicwonders.org/>.
- Sons de Barcelona. Pozyskano z: <https://barcelona.freesound.org/>.
- Sound Around You. Pozyskano z: <http://www.soundaroundyou.com/#>.
- Soundcities. Pozyskano z: <https://www.soundcities.com/>.
- Southworth, M. (1969). The Sonic Environment of Cities. *Environment and Behaviour*, 1(1), 49–70. DOI: <https://doi.org/10.1177/001391656900100104>.
- Stanisz, A. (2017). Field recording jako metoda etnografii poprzez dźwięk. *Przegląd Kulturoznawczy*, 1(31), 1–19. DOI: 10.4467/20843860PK.17.001.6930.
- Stanisz, A. (2018/2019). Collecting Sounds. Online Sharing of Field Recordings as Cultural Practice. *Ethnologia Polona*, 39, 127–144. Pozyskano z: <https://journals.iaepan.pl/ethp/article/view/2007>.
- Stanisz, A. (2019). Społeczno-kulturowe praktyki produkcji, dystrybucji i słuchania soundscape'ów. *Miscellanea Anthropologica Et Sociologica*, 20(2), 83–105. Pozyskano z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/maes/article/view/3671>.
- Stoller, P. (1989). *The Taste of Ethnographic Things. The Senses in Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Sumikawa, D.A. (1985). *Guidelines for the Integration of Audio Cues Into Computer User Interfaces*. M.S. University of California, Davis.
- The Noise Observation & Information Service for Europe. Pozyskano z: <https://noise.eea.europa.eu/>.
- Thrift, N. (1996). *Spatial Formations*. London–Thousand Oaks–New Delhi: Sage Publications.
- Toop, D. (2010). *Sinister Resonance, The Mediumship of the Listener*. New York: Continuum International.
- Truax, B. (2001). *Acoustic Communication*. Westport: Greenwood Publishing.
- Turner, A. (2006). *An Introduction to Neogeography*. Sebastapol, CA: O'Reilly Media.
- Uimonen, H. (2015). Transphonic Sounds. Commercial Radio Music in a Shared Urban Environment. *Etnomusikologian vuosikirja*, 7. DOI: <https://doi.org/10.23985/evk.66772>.
- Uimonen, H. (2008). Pure Geographer. Observations on J.G. Granö and Soundscape Studies. *Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, 8(1), 14–16. Pozyskano z: <https://www.wfae.net/journal.html>.
- Unseen Soundwalks: Downtown Warsaw. Pozyskano z: <https://explore.echoes.xyz/collections/HGqT-tsm5WCbTqTUj>.
- Von Glahn, D., Sciuchetti, M. (2019). A New or Another Sound Map: Annea Lockwood and Mark Sciuchetti Listen to the Hudson River. *Ecomusicology Review*, 7. Pozyskano z: <https://ecomusicology.info/a-new-or-another-sound-map/>.
- Waldock, J. (2011). Soundmapping: Critiques And Reflections On This New Publicly Engaging Medium. *Journal of Sonic Studies*, 1(1). Pozyskano z: <http://journal.sonicstudies.org/vol01/nr01/a08>.
- Walking Festival of Sound. Pozyskano z: <https://wfos.net/about.html>.
- Westerkamp, H. (2000). Sound Excursion: Plano Pilato, Brasilia. *Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, 1, 20–21. Pozyskano z: <https://www.wfae.net/journal.html>.
- Wissmann, T. (2014) *Geographies of Urban Sound*. Abingdon: Routledge.

- Wood, D. (1992). *The Power of Maps*. New York and London: The Guilford Press.
- Wood, D. (2012). *Anthropology of Cartography*. W: L. Roberts (red.), *Mapping Cultures. Place, Practice, Performance* (s. 280–303). London: Palgrave Macmillan.
- Wood, D., Fels, J. (1986). *Designs on Signs: Myth and Meaning in Maps*. *Cartographica*, 23(3), 54–103.
- Wood, D., Krygier, J. (2009). *Cartography: Critical Cartography*. W: R. Kitchin, N. Thrift (red.). *International Encyclopedia of Human Geography* (s. 340–344). Amsterdam–Boston: Elsevier.
- Wood, D. (2013). *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas*. Los Angeles: Siglio Press.
- World Forum for Acoustic Ecology. Pozyskano z: <https://www.worldlisteningproject.org/>.
- World Soundscape Project (WSP). Pozyskano z: <https://www.sfu.ca/~truax/wsp.html>.
- World Wide Web Internet Archive. Pozyskano z: <https://archive.org/web/>.

Streszczenie

W artykule przedmiotem rozważań są praktyki tworzenia map dźwiękowych. Praktyki te określam jako kartograficzno-społeczne. Punkt wyjścia stanowią przeznaczone do słuchania internetowe mapy dźwiękowe. Definiuję je jako audiowizualne, cyfrowe reprezentacje, które powstają kolaboracyjnie w oparciu o mechanizm user-generated content oraz posiadają internetowe interfejsy bazujące na globalnych mapach, takich jak Google Maps czy OpenStreetMap. Głównym celem artykułu jest spojrzenie na praktyki soundmappingu w kontekście kształtowania wyobraźni audiogeograficznej oraz słuchania transfonicznego i lokatywnego. Wiodącą perspektywą, w której prowadzę swój wywód, jest zantropologizowana perspektywa krytycznej, niereprezentatywnej kartografii. Służy ona do ukazania rozwoju interesujących mnie map dźwiękowych, określenia ich specyfiki oraz wskazania na konceptualne problemy związane z reprezentacją doświadczania soundscape'u w medium, jakim jest mapa dźwiękowa.

Słowa kluczowe: krytyczna kartografia, mapa dźwiękowa, słuchanie lokatywne, soundmapping, soundscape, transfonia, wyobrażenia audiogeograficzne

Summary

The article discusses practices of creating sound maps. I refer to these practices as cartographic and social. The starting point are internet sound maps for listening. In the article, I define them as audiovisual, digital representations that are created collaboratively based on the user-generated content mechanism and have internet interfaces based on global maps such as Google Maps or OpenStreetMap. The main aim of the article is to look at soundmapping practices in the context of shaping audiogeographic imagination and transphonic and locative listening. The main perspective of my considerations is the anthropologized perspective of critical, unrepresentative cartography. I show the development of sound maps that interest me, define their specificity and indicate conceptual problems related to the representation of the experience of a soundscape in the medium of a sound map.

Keywords: critical cartography, sound map, locative listening, soundmapping, soundscape, transphony, audio-geographic imagination

Translated by Author