

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 10(3) 2018

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.10.3.3

Konrad Sierżputowski

0000-0002-1519-2098

Uniwersytet Jagielloński

Ciała dyscyplinowane czy podmioty transgresywne? Somatoestetyka fikcyjnych zespołów death- i blackmetalowych

Słowo wstępne

Niniejszy tekst jest efektem rosnącego niezadowolenia z braku perspektywy somatycznej (dokładniej somatoestetycznej), w rodzimych badaniach nad muzyką popularną. Nie jest to jednak tendencja lokalna, bo choć na polskim rynku wciąż brakuje książek i artykułów na ten temat, to również prace dostępne na rynku anglojęzycznym dopiero rozpoczynają krytyczny namysł nad rolą ciała w muzyce popularnej (jak choćby książka Robin James *The Conjectural Body: Gender, Race, and the Philosophy of Music* z 2010 roku). Zaproponowany przeze mnie artykuł jest więc próbą ukazania aspektów cielesnych muzyki określanej jako metal w wariacie stylistycznym „black” i „death”, ale z wykorzystaniem medium animacji i komiksu. Dodatkowo zastosowanie narzędzi somatoestetycznych w analizie tekstów kultury, które parodystycznie ukazują pragnienie autentyzmu i przemoc (nie tylko) symboliczną stosowaną wobec muzyków ucieleśniających gatunek i style muzyki metalowej, umożliwiło unaocznienie ogólnych reżimów somatycznych stosowanych w ramach przemysłu muzycznego. Zaproponowane teksty krytycznie ukazujące problematykę rynku muzycznego to formy graficzne – komiks Krzysztofa Owedyka *Będziesz się smażyć w piekle* oraz japońska animacja *Detroit Metal City* w reżyserii Hiroshiego Nagahamy. Oba przykłady ukazują kryzys tożsamości i cielesne wykorzystywanie artystów oraz kruchość kategorii autentyzmu w muzyce popularnej, co może zostać wykorzystane w dalszej analizie somatycznej zjawisk wchodzących we współczesne pole kultury popularnej.

Styl, gatunek, ciało

Na współczesną muzykę popularną składają się różnorodne zjawiska z wielu porządków. Z jednej strony sprawia to, że muzyka popularna staje się fascynującym polem ekspresji artystycznej, ale jednocześnie pojawiają się w jej zakresie pewne trudności, które utrudniają poruszaniu się po tym ciekawym choć grząskim gruncie kultury. Istnieją rzecz jasna punkty zaczepienia – metaforyczne kotwice znaczeń, które pozwalają przybrać odpowiednią perspektywę badawczą. O wiele częściej

prowadzą akademików na teoretyczne manowce niż stanowią trwałe narzędzie interpretacyjne. Niewątpliwie jednymi z takich punktów/pułapek orientacyjnych są styl i gatunek. Dwa, wydawać by się mogło, podstawowe narzędzia kartograficzne na mapie muzyki popularnej. Czym jest jednak styl a czym jest gatunek muzyczny i jakie zachodzą pomiędzy nimi relacje? Allan F. Moore pisze o tym wprost:

Zarówno „styl” jak i „gatunek” są pojęciami skupionymi na sposobach budowania kategorii dystynkcji w [procesie] identyfikacji podobieństw w różnorodnych tekstach (piosenkach, obiektach, również wystąpieniach, tekstach utworów), ale początkowe nierozwiązywalne pytanie wiązało się czy podobieństwa zidentyfikowane w ten sposób istniały na tym samym poziomie hierarchicznym, czy może niektóre z nich podporządkowują się innym? (Moore 2001: 432)

Gatunek i styl pomagają rozróżnić elementy konstytuujące zjawiska, ale także pozwalają budować podobieństwa w obrębie (nie tylko) muzyki popularnej. To odgórnie określone wytyczne, które kategoryzują kolejnych wykonawców i albumy w referencyjne zbiory estetyczne. Oznacza to mniej więcej tyle, że jeżeli istnieją grupy artystyczne, które używają podobnych sposobów organizacji dźwiękowej lub korzystają z podobnego zbioru instrumentów muzycznych oraz tworzą podobne teksty utworów (a także kreują określony, ale łatwy do porównania wizerunek sceniczny), to można przyporządkować te zespoły do określonego gatunku muzycznego. Łatwo odróżnić jazz od rocka, ale już o wiele trudniej poruszać się po wewnętrznych kryteriach gatunku i znaleźć elementy różnicujące przykładowo death i black metal (te dwa style będą w pewnym sensie „bohaterami” tego artykułu). W tym przypadku wewnętrzne zróżnicowanie gatunkowe nazywam stylem. Gatunek będzie pojęciem szerszym, skupiającym w sobie różnorodne style, które (co ważne) nie przekroczą znacząco określonych prawideł gatunku. W praktyce możemy powiedzieć, że gatunkiem muzyki popularnej jest metal a jednym z jego stylów death metal. Oczywiście, gatunki dzielą się nad podgatunki, a style na substyle, co w szerszej perspektywie badawczej nie doprowadza do niczego za wyjątkiem szaleństwa katalogowania kolejnych zjawisk.

Trudno nie zgodzić się z Simonem Frithem, który gatunek uznaje za sposób definiowania muzyki wobec rynku muzycznego, a wszelkie gatunkowe określenia nazywa etykietami ułatwiającymi poruszanie się po tym (jakże zróżnicowanym) sektorze przemysłu kulturalnego (Frith 2011: 103). Takie ujęcie prowokuje pytania o uzależnienie wartości estetycznych od kapitalizmu i ekonomii. Mówiąc prościej, czy pozycjonowanie danej grupy lub artysty w ramach jednego konkretnego stylu lub całego gatunku nie powoduje, że pojawiają się wobec niego określone oczekiwania? Klient płaci za album stworzony w ramach określanego gatunku, co oznacza, że wymaga od niego, by spełniał określone (choć czasem wyobrażone) wytyczne gatunkowe – nie tylko estetyczne, ale także cielesne.

O ile dość łatwo można określić odpowiednie elementy dźwiękowe lub wizualne wpisujące dane zjawiska muzyczne w określony gatunek, to zupełnie zapomina się o roli ciała w tym procesie. Każdy gatunek i styl w zakresie muzyki popularnej jest nie tylko matrycą sposobów tworzenia utworów muzycznych i ich wariantów stylistycznych, ale stanowi także repozytorium zachowań cielesnych. Niezwykle

często mają charakter przemocowy, a mimo to są również nieuświadomianymi elementami gatunkowymi lub/i stylistycznymi. Mam na myśli sposoby prezentacji ciała na scenie, kreowanie własnej cielesności w klipach wideo, ale także pracę nad głosem i gestem muzycznym. Jak takie strategie i polityki somatyczne działają w praktyce? Przykładem ilustrującym zjawisko, choć skrajnie różnym od tematyki niniejszego artykułu, są grupy boysbandów, które idealnie prezentują kapitalizm somatyczny rynku muzycznego w obrębie konkretnego gatunku (Szarecki 2017). Wcale nie tak daleko od nich ulokowane są jednak zespoły metalowe, choć skrzętnie zdają się to ukrywać.

Fikcja, autentyzm i somatoestetyka

Zjawisko sztucznie wykreowanych grup muzycznych składających się z młodych, uznanych za atrakcyjnych chłopaków, śpiewających mniej lub bardziej ckliwe (ale naiwne) piosenki o miłości, swój największy sukces osiągnęło pod koniec lat 90. i na początku roku 2000. Grupy kreowane w procesie castingów tworzone były w celu osiągnięcia błyskawicznego sukcesu komercyjnego. Zyski czerpano nie tylko z płyt i koncertów, ale także zaawansowanej i szeroko rozpowszechnionej franczyzy. Klasyczny boysband składa się z pięciu mężczyzn ograbionych z własnej indywidualnej biografii na rzecz wykreowania grupy, która z jednej strony przejawia homospołeczne pragnienia, ale z drugiej adresowana jest do nastolatków (zazwyczaj kobiet) w określonym wieku. Piosenkarze stanowią zbiór typów idealnych lub reprezentacje „wymarzonych” partnerów w okresie nastoletnim. Każdy z nich różni się jedynie atrybutem (kolczykiem, kolorem włosów, okularami), ale żaden z nich nie wyróżnia się na tyle, by stać się przykładową figurą frontmana. W klipach wideo (które są podstawową formą reprezentacji grupy) widzimy, że członkowie boysbandu są nie tylko zsynchronizowani tanecznie i wokalnie, ale także są podobnie ubierani a wszyscy otrzymują dokładnie tyle samo czasu na pokazanie swojej fikcyjnej indywidualności w ramach czasu trwania klipu wideo. Ich cielesność jest na pokaz i całkowicie do konsumpcji, co wyraża się także w specyfice gestów; śpiewania do kamery – oka i ucha idealnego słuchacza (Lipsitz 2007: 1–25). Każdy mężczyzna w grupie różni się od innych członków zespołu na tyle, by móc stanowić obiekt narcyzmu małych różnic – podstawę do sporów estetycznych i tworzenia ugrupowań adoracji konkretnych członków grupy. Dodajmy, że typowe sceniczne „życie” boysbandu trwa zazwyczaj do trzech lat, co oznacza, że grupa może towarzyszyć typowej słuchaczce/słuchaczowi przez okres trwania jednego poziomu edukacji. Boysband jest produktem muzyczno-somatycznym i jego celem jest tymczasowe zadowolenie odbiorców z natychmiastowej konsumpcji cielesnego wizerunku piosenkarza oraz generowanie zysku. Boysbands jest zwieńczeniem reżimu somatycznego, w którym indywidualna podmiotowość zanika na rzecz prawideł gatunkowych. W przypadku grup metalowych zasada działania jest podobna. Grupa składa się z kilku członków, których cielesność zogniskowana jest wokół stworzenia spektaklu, którego iluzja właśnie jest towarem na sprzedaż. Przebrani w *quasi*-okultystyczne lub, po prostu, mroczne stroje muzycy tworzą dynamiczne widowisko, w których ich ludzka cielesność zdaje się rozpluwać, przemieniać z artystów w demoniczne figury. Fani

oczekują, że zobaczą mroczny spektakl wyreżyserowany zgodnie z powszechnie znanymi prawidłami gatunku i póki się tak dzieje, iluzja trwa a grupa wpisuje się w odpowiednią kategorię rynkową.

Oczywiście przykłady można mnożyć, bowiem każdy gatunek i styl będzie operować zupełnie innymi strategiami somatycznymi i dzielić to, co cieleśnie postrzegalne, a to kieruje nas w stronę polityczności i ekonomii semiotycznej. Jak koresponduje to z zaproponowaną perspektywą gatunkową? W książce *Dzielenie postrzegalnego* (2007) Jacques Rancier wprowadza tezę, według której u podstaw polityki leży estetyka, której nie należy rozumieć jako opanowania polityki przez siły sztuki. W tym rozumieniu estetyka jest podziałem czasu, przestrzeni, tego, co widzialne i niewidzialne. Estetyka jest więc podziałem, który definiuje miejsce i cel polityki jako formy doświadczenia. Polityka dotyczy tego, co widzimy i co możemy o tym powiedzieć, tego, kto ma kompetencje, aby widzieć i predyspozycje, aby mówić, oraz sposób zajmowania przestrzeni lub dysponowania czasem. Rozszerzenie aktu twórczego jest tym samym aktem politycznym, a więc dynamiczną dystrybucją funkcji estetycznych (Ranciere 2007: 59–94). Somatoestetyka w tym rozumieniu byłaby dla mnie formą dzielenia postrzegalnej cielesności. Ujawniania jej wariantów, ale także sił, które warunkują jej określoną formę. Dlaczego ciała w ramach jednego gatunku powinny być prezentowane w określony sposób? Dlaczego nakładany jest na nie pewien rodzaj fikcyjnych funkcji oraz wykorzystywane są rekwizyty, które tę cielesność przekształcają. W tym zakresie szczególnie będzie mnie interesować somatoestetyka death i black metalu. Należy się zatem kilka słów w kwestii genezy tych stylów.

Black i death metal a iluzja i autentyzm?

Szybka i agresywna muzyka deathmetalowa powstawała pod koniec lat 80. głównie w Stanach Zjednoczonych. Jako styl przede wszystkim wyróżniała się bardzo intensywną, czasami dominującą partią perkusyjną i charakterystyczną techniką wokalaną zwaną *growlem*. Jako styl death metal stawiał na budowanie skomplikowanych partii instrumentalnych, które tylko pozornie miały przypominać dźwiękowy chaos, głos ma tutaj charakter drugorzędny i często stanowi tło dla bogatego instrumentarium (Purcell 2003: 31–33). Black metal miał być późniejszą skandynawską (początkowo norweską) odpowiedzią na amerykańską hegemonię death metalu, który w latach 90. zdążył zostać okrzyknięty „najostrzejszym” stylem w ramach gatunku. Schizma wiązała się także z ustępowaniem klasycznej fantastyczno-demonicznej poetyki metalowej na rzecz upolitycznienia tekstów i skupienia się na najświeższych wydarzeniach społecznych i ich krytyce (Reyers 2013: 241–242). Black metal był transgresyjną odpowiedzią na amerykański styl, a także w pewnym stopniu powrotem do korzeni metalu w postaci nowej, „radzykalniejszej” fantazji na temat okultyzmu i ekstremalnej muzyki. Black metal bardzo szybko powiązano z rosnącą falą podpalen kościołów w Norwegii i rosnącego ruchu satanistycznego, co zbudowało tylko mityczne podwaliny dla narodzin nowego stylu. Obie formy wykorzystują więc ekstremalne strategie estetyczne, co widać w szczególności na poziomie występów zespołów death- i blackmetalowych podczas koncertów. Wystarczy obejrzeć klipy

i nagrania koncertów takich zespołów, jak Mayhem, Burzum czy duński Mercyful Fate (który rozpowszechnił znany już wcześniej element sceniczny, jakim jest czarno-biały makijaż *corpse paint*), by uświadomić sobie, w jakim polu estetycznym się poruszamy. To wykorzystujące bogatą scenografię i symboliczne rekwizyty, agresywne i dynamiczne a przede wszystkim wyczerpujące cieleśnie spektakle. Warto jednak zaznaczyć, że spektakle te są zawsze widowiskiem o dużym stopniu symbolicznej umowności. To tu większość elementów scenografii i charakteryzacji służyć ma zazwyczaj wywołaniu okultystycznej atmosfery misterium.

Prezentowane utwory, a także cały *entourage* sceniczny i wizerunkowy zespołu stanowi o sile jego podmiotowości w „polu” lokalnego wariantu muzyki metalowej. Oznacza to, że istnieje pewne repozytorium gestów i elementów, z których „warto” skorzystać, tworząc własne widowisko w ramach gatunku, by zostać w ten gatunek wpisany. Co jednak najbardziej interesujące, to to, że bardzo rzadko (a często także niechętnie) w dyskursie muzyki metalowej ujawniają się elementy dotyczące „zakulisowej egzystencji” zespołów. Ta specyficzna „zakulisowość” spektaklu jest uwikłana w przemoc symboliczną: makijaże, niewygodne stroje, charakterystyczny styl śpiewu, czy wysiłek wywołany intensywnością gry są efektem samodyscypliny ciała, koniecznej nieustannego uwierzytelniania (Moore 2002: 209–223) przynależności do określonej grupy artystycznej, ale także gatunku muzycznego, w tym wypadku black i death metalu. Autentyczność jest podstawowym warunkiem bycia uznaną grupą muzyczną, choć nigdzie nie jest sprecyzowane, co tak naprawdę oznacza bycie autentycznym. Co więcej, „autentyzm” jako kategoria jest arbitralna, zależy od czasu oraz przestrzeni, w której użytkowana jest ta kategoria – autentyczność jest zawsze po stronie interpretującego, ale nie jest wpisana w dane zjawisko muzyczne (Moore 2002: 210). Innymi słowy, by zostać uznanym za część stylu, jakim jest black lub death metal należy nie tylko tworzyć odpowiednio określone estetycznie utwory, ale także wypełniać pewne określone prawidła somatoestetyczne i tym samym zadbać o sceniczny wizerunek, który uwierzytelnia obecność zespołu w ramach gatunku lub stylu. Gatunek dzieli postrzegalne w ten sposób, że ustala, co i kto może być w jego ramach prezentowane jako idealny „reprezentant gatunku”. Jednocześnie uznawane jest to za rodzaj wiedzy potocznej a sam dyskurs ukrywa niektóre z zasad dzielenie postrzegalnego i przemocowy element praktyk artystycznych stosowanych w ramach określonego gatunku.

Oznacza to, że tym samym dochodzimy do znaczącego paradoksu, szczególnie unaoczniającego się w gatunku, jakim jest metal. Z jednej strony otrzymujemy widowisko o bardzo dużym stopniu umowności: makijaże, agresywny sposób gry i śpiewu, elementy scenografii i rekwizyty, które bardzo często przypisać można do rezerwuaru okultystycznych gadżetów – to wszystko jest rodzajem fikcji a sam spektakl iluzją. Jednocześnie iluzja ta, by mogła się ziścić, musi zostać uznana za autentyczną część rzeczywistości. W przypadku muzyki metalowej doprowadza to często do skomplikowanych sytuacji, w których rzeczywistość staje się równoważna ze spektaklem. Widać to szczególnie w przypadku rozpraw sądowych o zniesławienie lub obrażenie uczuć religijnych. Zniszczenie Biblii na scenie jest uznawane za akt całkowicie autentyczny (mimo że odbywa się w ramach iluzji koncertu) i doprowadza to przed sąd samego artystę, który dokonał tego aktu. W Polsce symptomatycznym

przykładem jest wokalista zespołu Behemot, czyli Nergal. Przed sądem stawia się jednak nie personę muzyka, a konkretną indywidualną osobę prawną, w tym przypadku jest to Adam Darski.

Gdzie można więc ulokować medium pomiędzy iluzją a rzeczywistością? Wydaje mi się, że elementem uwierzytelniającym iluzję jest przede wszystkim ciało muzyka. Ciało, które jest przebrane, ucharakteryzowane i podlegające choreografii ucieleśnia gatunek i styl, a tym samym dając się zinterpretować jako autentyczne. Skoro ciało będące reprezentacją somatyczną stylu i gatunku wprowadza zasady gatunku i stylu w życie, to iluzja może trwać, choć czasem potrafi być nawet bardziej realna od samej rzeczywistości. Pokazują to nam kolejne albumy i nagrania koncertów, w których fani zatopieni są w fikcji koncertu, sami starając się ucieleśnić swój ulubiony gatunek muzyczny. Upodobnieni do muzyków ze sceny, wykrzykują słowa piosenki i tak jak ich idole poruszają swoje ciała w agresywnej i dynamicznej ekstazie. Myślenie o fikcji zostaje zaniechane na rzecz przyjemności. Przyjmowanie takiej formy legitymizuje gatunek i styl jako formy reżimów estetycznych i cielesnych, koniecznych do utrzymywania obecnej formy rynku muzycznego.

Animacja i komiks – fikcja ujawniona?

„Autentyczna iluzja” koncertów metalowych trwa póki kulisy pozostają zamknięte przed oczami odbiorcy. Ciała muzyków są być może zmęczone trwającym reżimem somatycznym, ale nie można pokazać tego wprost – to zniszczy tak sprawnie utkaną iluzję. Oczywiście odnajdziemy teksty o charakterze biograficznym oraz inne dokumenty, które wprost wprowadzają motyw cielesnego uwikłania w mechanizm uwierzytelniania i autentyczności, często romantyzują reżim somatyczny, jako konieczny dla spektaklu wysiłek cielesny a samego muzyka lokują jako figurę heroiczną. Przykłady to między innymi nagrania „zza kulis” powstawiania olbrzymich międzynarodowych tras koncertowych, w których partie dotyczące koncertu przeplatane są fragmentami „prawdziwego” życia zespołu. To wciąż ilustracje egzystencji legitymizujące wewnętrzne zasady gatunku. Istnieją jednak formy, które ujawniają działanie kulis życia zespołu i mogą czynić to w sposób niebywale krytyczny. Wymykają się zasadom gatunków i stylów muzycznych, a dodatkowo czynią to w wyjątkowy sposób, imitując i parodiując wewnętrzne zasady rynku muzycznego. Da się zauważyć powracające problematyzowanie i krytyczny namysł nad zjawiskiem zakulisowej dyscypliny somatycznej w metatekstach muzycznych, takich jak komiksy i animacje poświęcone biografiom zespołów fikcyjnych. Teksty te subwersywnie unaczniają problem dyscyplinującego spektaklu ciała i przemocowej (choć pozornej) autentyczności grup muzycznych. Oba rodzaje przedstawień wizualnych uznawane są za formy zespołów wirtualnych (*virtual bands*), czyli nierealnych (ale niekoniecznie fikcyjnych) muzyków, którzy mogą występować jedynie w ramach medium własnego przedstawienia (Sierzputowski 2018). Z jednej strony może to być, na przykład, zespół powołany na potrzeby filmu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by była to także grupa, której możemy słuchać w serialu animowanym. W obu przypadkach zespoły nie istnieją poza medium własnej przedstawialności. Skrajną formą mogą być także zespoły, które istnieją w rzeczywistości, ale dostęp do nich

jest całkowicie zmedializowany. Realizacją idealnego zespołu wirtualnego jest grupa Gorillaz, który co prawda ma rzeczywistych, konkretnych fundatorów (brytyjski duet: muzyk Damon Albarn i rysownik: Jamie Hewlett), ale występuje jako pełnoprawny zespół złożony z czterech animowanych członków 2-D, Murdoc Niccals, Russel Hobbs i Noodle.

Wirtualne zespoły, a zwłaszcza zespoły animowane są wehikułem krytycznym w ramach rynku muzycznego. Graficznie przedstawiani muzycy rezydują w porządku fikcji (co prawda mocno zakorzenionej w rzeczywistości), co pozwala im na pewne balansowanie na krawędzi autentyzmu i trawestacji. Wedle zasad animacji, powinna ona być swobodnym przekształcaniem rzeczywistości. Perfekcyjne odwzorowanie świata nie jest celem rysownika animatora. Pozwala to tym samym na swobodne poruszanie się w różnych rejonach fikcji, czasami wręcz wkraczanie w porządek fantastyczny, by pokazać, że również rzeczywistość może zmienić się w iluzję. Nic nie stoi na przeszkodzie, by animowanym muzykami stała się grupa wiewiórek (pierwszy zespół animowany w historii to trio wiewiórek Alvin and the Chipmunks), dopóki jednak realizują pewien określony społecznie etos muzyczny. W niniejszym tekście chciałbym skupić się na graficznych reprezentacjach zespołów death-/blackmetalowych, które ujawniają kulisy życia grupy oraz znacząco problematyzują kwestie przemocy somatycznej, na którą skazani są członkowie zespołu w trakcie pracy. Chciałbym pokazać to na przykładzie dwóch opowieści o artystach death- i blackmetalowych oraz o ich kryzysach tożsamości. To zbiory historii i anegdot o patologiach rynku muzycznego okraszane dużą dawką humoru. Mowa o komiksie *Będziesz smażyć się w piekle* Krzysztofa Owedyka oraz japońskiej animacji *Detroit Metal City* Kiminoriego Wakasugi (rysunki) i Hiroshiego Nagahama (reżyseria).

Będziesz się smażyć w piekle i Detroit Metal City

Czarno-biały komiks *Będziesz smażyć się w piekle* to historia wielkiej gwiazdy międzynarodowej sceny metalowej, czyli fikcyjnego zespołu Deathstar (który jest symbolicznym zbiorem symboli i odniesień do wielu grup muzycznych od końca lat 80.) opowiedziana z perspektywy nowego członka grupy – Tarantula. Nowy gitarzysta zespołu był wielkim fanem Deathstar i marzył o dołączeniu do zespołu. Już po kilku stronach komiksu czytelnik dowiaduje się, że szefem zespołu jest jego wokalista Lord Solo, reszta jego członków jest całkowicie wymienialnymi figurami, których zadaniem jest utrzymywanie jak najwyższego poziomu grupy (oraz stanu konta Lorda Solo). Nie mogą jednak liczyć na prestiż czy choćby zaplecze ekonomiczne, które zostaje całkowicie przechwycone przez frontmana i menedżera zespołu. Nieustannie akcentowane jest napięcie pomiędzy członkami grupy a Lordem Solo, niesprawiedliwość i machinacje rynkowe wokalisty. Oczywiście, jak można się tego domyślić, cała fabuła kończy się dobrze, a frontman (metaforycznie) będzie smażyć się w piekle. Lista cielesnych upokorzeń Tarantula jest całkiem długa. Obserwujemy, jak bohater musi zmagać się z nie tylko ze zmęczeniem i upokorzeniem, ale także z upadkiem własnej wizji ukochanego zespołu. Razem z gitarzystą odsłaniamy kolejne elementy fikcji wytworzonej przez rynek muzyczny i uświadamiamy sobie, że wielka gwiazda sceny metalowej to nic więcej jak iluzja. Narracja dąży

do rozwiązania problemów i frustracji, a ciało do odpoczynku. Tarantul nie pasuje do zespołu w wizji Lorda Solo. Jest postacią empatyczną i skupioną na wartościach estetycznych, które reprezentuje zespół. Nie traktuje grupy wyłącznie w wymiarze merkantylnym, projektuje członków zespołu jako potencjalnych przyjaciół. Nie rozumie zachowań swojego chciwego szefa, ale mimo to nie rezygnuje z możliwości bycia częścią Deathstar. Pomimo nieustannych gróźb i cielesnego wykorzystywania, Tarantul godzi się, by być anonimowym narzędziem w procesie budowania sławy zespołu i wyzbywa się własnej tożsamości.

Odrobinę inną formę przybiera jednak japoński serial anime (na podstawie mangi o tym samym tytule) *Detroit Metal City* (DMC). Ta niewielka seria składa się z dwunastu około trzynastominutowych odcinków opowiada historię młodego chłopca Soichiego Negishiego, który z japońskiej prowincji przeprowadza się do Tokio na studia muzyczne. Największym marzeniem Negishiego było zostanie gwiazdą jpopu – łagodnej muzyki o banalnych tekstach miłosnych. Dowiadujemy się jednak, że muzyk trafia do wytwórni DMC i zostaje wykreowany na gwiazdę death-/blackmetalową – Johannes Krauser II. Negishi nie utożsamia się ani z gatunkiem, ani tym bardziej z zespołem i rolą, którą musi przyjąć. Dodatkowo przebrany za Krausera jest całkowicie nie do rozpoznania, co oczywiście prowokuje różnego rodzaju perypetie i serie niedopowiedzeń. Również i tutaj pojawia się figura właściciela/nadzorcy, którą wypełnia demoniczna i brutalna menedżerka zespołu określana po prostu jako Pani Prezes. Negishi zmuszany jest do przyjęcia roli Krausera i rezygnacji z własnej osobowości i pragnień. W czasie spektakli muzycznych wyśpiewuje niezwykle wulgarne teksty utworów oraz dokonuje brutalnych aktów na pozostałych członkach zespołu (stymuluje gwałt lub upokarza przebranego za świnię starszego mężczyznę). Jego ciało również ulega reżimom somatycznym; na przykład w jednym z odcinków Prezes zmusza młodego artystę do rozpoczęcia metalowego trybu życia – niszczy jego mieszkanie i zmusza go do zażywania narkotyków, a także prowokuje w nim agresywne zachowania. Jest to jawna ironia ze stylów życia nakładanych przez gatunek muzyczny na artystów i ich faktyczną egzystencję, a także na pewne drastyczne zachowania w czasie widowisk. Serial nieustannie obnaża fikcję tych spektakli i jednoznacznie krytycznie odnosi się do odbiorców tego typu koncertów. Określa ich jako ślepo wierzących, bezkrytycznie oddanych fanatyków, gotowych naśladować swojego idola w każdej sferze działalności. Najciekawszym elementem jest sam finał serii, w którym Negishi nie osiąga wymarzonego sukcesu w gatunku jpop i pozostaje w roli Krausera, dzięki któremu zdobył tysiące fanów w całej Japonii. Negishi przyjmuje wykreowaną tożsamość Krausera jako swoją własną.

Jak widać w obu fabułach dochodzi do powolnej destrukcji marzenia, czyli projektowanego wyobrażenia na temat swojego miejsca w przemyśle muzycznym. W efekcie muzycy popadają w kryzys tożsamości. Jest to proces realizowany stopniowo, w czasie którego dochodzi do wielu negatywnych zdarzeń. Od upokorzenia, przez przemoc, aż do efektów problemów ekonomicznych. Ciała muzyków w jakiś sposób zostają upodlane i kapitalizowane w zysk przez nadzorujących te ciała – Panią Prezes i Lorda Solo. Różnica pomiędzy Tarantulem a Negishim jest taka, że pierwszy zmienia warunki bycia swojego ciała, drugi natomiast dostosowuje się całkowicie do tych warunków i czerpie z tego masochistyczną przyjemność. Oba teksty

z jednej strony są realizacjami fikcji wpisanej w wydarzenia muzyczne typowe dla stylów death- i blackmetal, ale jednocześnie są próbą oderwania się od tej fikcji i wskazania jej przemocowego (w odniesieniu do cielesności) charakteru. Ujawniają to, co wcześniej skrywał koncert i cała działalność wizerunkowa grupy. Wyborna jest scena z komiksu Owedyka, w której śledzimy nieudaną sesję zdjęciową grupy w czasie, której jeden z członków zespołu (Bogey) w ciężkiej skórzanej kurtce poci się od promieni słońca. Lord Solo komentuje to słowami: „Spociłeś się tłuszczochu! Trzeba będzie dopłacić za retusz i obróbkę twojej gęby. Kwitniemy w tej dziurze i tracimy czas. Poniesiesz koszty!”. Bogey odpowiada do siebie: „Gdybym lubił lato, grałbym disco polo”. Podobny w wymowie jest odcinek *Detroit Metal City*, w której Negishi jest umówiony na spotkanie ze swoją koleżanką (w której się sekretnie kocha) oraz uczestniczy w konferencji prasowej jako Krauser. Porządki dwóch spotkań zaczynają się mu mieszać i wskazują podwójną rolę, jaką musi grać w swojej codzienności oraz na scenie, co doprowadza go do frustracji.

Oba teksty są formą praktyki somatoestetycznej w zakresie dzielenia postrzegalnego, które po podzieleniu ujawnia pęknięcia, a te z kolei reżimy somatyczne, którym podlegają muzycy. Parodystyczny charakter obu tekstów oraz ich skoncentrowanie na życiu codziennym członków zespołu ukazują, że koncert jest niczym więcej niż fikcją. To iluzja autentyczności, często wyniszczająca dla ciała i podmiotowości muzyków. Działanie animacji i komiksu jest skuteczne ze względu na swoją dwupoziomowość. Otrzymujemy bowiem tekst (animację lub komiks), który ujawnia fikcję rzeczywistości. Działając na poziomie fikcji pokazują jedynie, że nasze rzeczywiste doświadczenie również jest fikcyjne. Dzieje się tak dlatego, że porządek komiksu i animacji potęguje fikcję rzeczywistych zespołów, rozsadzając jej subtelna iluzję autentyczności. Formy graficzne nie muszą się uwierzytelniać, są jedynie ilustracją świata a nie jego całkowitym odwzorowaniem. Tym samym ukazują rzeczy, o których się nie wspomina: zmęczenie, pot, załamanie, kryzysy tożsamości. Wszystko to, co nie pasuje do strategii uautentyczniania fikcji death-/blackmetalowej egzystencji zespołów muzycznych, a tym samym całego gatunku i rynku muzycznego. Pęknięcia somatyczne występują na kilku poziomach, które w efekcie doprowadzają do kryzysu tożsamości muzyka. Zarówno w *Detroit Metal City* jak i komiksie *Będziesz smażyć się w piekle* najczęściej problematyzowane są dwa uwikłane cielesnie reżimy (Foucault 1993): gatunek jako styl życia oraz nadzór nad ciałem. Oba teksty wprost ukazują, że egzystencję artystyczną (a tym samym po prostu ludzką codzienność) poprzedza gatunek, w którym lokowana jest ta egzystencja i jakie wyniknąć może z tego cierpienie. Muzycy metalowi w obu tekstach skazywani są na pewne zobowiązania wobec utrzymywania autentyczności grupy. To nie tylko noszenie niewygodnych strojów i makijaż, za którym muszą się ukrywać, ale także pewne sytuacje społeczne, które wymagają od nich i ich rodzin wielu psychicznych poświęceń. Ilustracją może być wspomniany odcinek *Detroit Metal City*, w którym Negishi zmuszony jest do zażywania narkotyków lub fragment komiksu Owedyka, w którym żona Tarantula podejrzewa, że jej mąż zdradził ją z groupies. Fanki z internetowego forum radzą jej, by umówiła się na seks, a nie na miłość z członkiem zespołu (Owedyk 2016: 145).

Oba teksty kultury aż piętczą się od krytycznych przykładów „gatunku jako stylu życia”. Oczywiście odbiorca otrzymuje jako kontrast także fragmenty

o codzienności „pozagatunkowej” muzyków, gdzie obrazowani są jako kochani partnerzy lub dzieci, w których pokłada się nadzieję, i z których jest się dumnym. Ta technika ironicznie rozsądza nieustającą powagę rynku muzycznego, pokazując, że prawdziwe jest jedynie życie i jego trudy. Obok reżimu gatunkowego pojawia się także reżim nadzoru nad ciałem lub może precyzyjniej ekonomii cielesnej. Objawia się przede wszystkim w tym, że muzycy są zastraszeni możliwością wymienienia na innego muzyka w razie gdy nie zgodzą się uwierzytelnić spektaklu i realizować tym samym prawideł gatunku. Nieustannie otrzymują informację o tym, że setki innych czeka na ich miejsce, by zastąpić ich na scenie – każdy pragnie być członkiem zespołu. Wymiana na inne ciało jest oczywiście groźbą, ale kryje się w niej również obietnica uzyskania na nowo indywidualności jako człowiek. Zespoły Deathstar i DMC są wehikułami uprzedmiotowienia muzyków, którzy stają się jedynie ucieleśnieniem gatunku i elementem niezbędnym w tworzeniu ekonomicznego zysku. Zespoły nie pozwalają na kreatywną emancypację. Wydają się być raczej powodem do alienacji i w efekcie kryzysu tożsamości, który paradoksalnie okazuje się być wyzwalającą; stanowią ostateczne przekroczenie reżimów. Kryzys tożsamości zrywa z autentyzmem jako fundamentem gatunku oraz ujawnia problemy i przemoc symboliczną, jakiej ulega artysta. Animowane ciało staje się modelem ciała jako podstawy somatoestetyki i ukazuje wszelkie problemy, które tak skrzętnie ukrywane są przed okiem i uchem odbiorcy, które realizowane były w ramach reżimów. Kryzys tożsamości wirtualnych muzyków nie tylko nie wpisuje się do kategorii „autentyzmu”, ale ujawnia także reżimy somatyczne, zarówno na poziomie świata przedstawionego, jak i w odwołaniu do rzeczywistości – w ten sposób staje się narzędziem krytycznym skierowanym wobec runku muzycznego.

Ujawnienie reżimów somatycznych

Praktyki somatoestetyczne zawarte w komiksie Owedyka i anime duetu Wakasuga i Nagahama ujawniają reżimy cielesne, które władają danym stylem lub całym gatunkiem muzycznym. Reżimy te to nic innego, jak określone (choć nieujawnione) zasady wpisane w dyskurs geneologiczny, które określają zachowania sceniczne, gesty, styl śpiewu, formy okrycia, czasem zachowania społeczne w ramach konkretnego gatunku. Główną obawą animowanych muzyków, którą możemy obserwować i na której budowany jest reżim, jest groźba „wymienienia” na inne ciało. Groźba ta wyrażona jest wprost – zawsze jest ktoś, kto może muzyka w każdej chwili zastąpić. Dokładniej jego ciało, bowiem jego podmiotowość i indywidualność nie ma znaczenia. Gatunek określa cechy osobowości, wystarczy znaleźć odpowiednik wyzbyty z własnej indywidualności. Wizerunek nakładany jest na ciało razem z makijażem i czarnym strojem, a scena napędza własną podmiotowość gatunkową. W animacji i komiksie ujawnienie procesu odpodmiotowienia i całego reżimu przebiega na (przynajmniej) trzech poziomach. Przede wszystkim na poziomie sceny jako przestrzeni iluzji: wirtualny zespół unaocznia odbiorcom, że scena to przestrzeń fikcji. Nieustanne kontrastowanie sceny z jej kulisami i działalnością grupy poza spektaklem doprowadza do stworzenia dysonansu i wykrystalizowania się doświadczenia fikcyjności. Drugi poziom to sfera indywidualnej biografii/życia muzyków: tu

codziennosc (choć przecież dla odbiorcy nadal fikcyjna), jest równie istotna jak sam spektakl. To w ramach tej egzystencji ujawniany jest kryzys tożsamości członków zespołu i ich niezgoda wobec fikcyjności. W końcu na trzecim poziomie, który ujawnia zasady działania kapitalizmu somatycznego: muzycy udowodniają odbiorcy, że są świadomi rzeczywistości, w której istnieją i tego, że gatunek określa ich styl życia. Nie godzą się na groźbę zastąpienia ciała innym ciałem oraz na działanie reżimu somatycznego, który zniewala ich cielesność, by uwierzytelnić iluzję spektakli w ramach gatunku, jakim jest metal. Fikcja animacji i komiksu działa więc transgresyjnie odkrywając przy tym pragnienie uwierzytelniania fikcji i trwanie iluzji realnych spektakli a także całej iluzji autentyzmu w ramach rynku muzycznego.

Teksty o fikcyjnym życiu ukazują całą iluzję realnej sceny muzycznej i występu na żywo. Ta sytuacja zaistnienia fikcji o fikcji sprawia, że dochodzi do sprzężenia zwrotnego – odbiorca może ujrzeć do tej pory skrywane elementy rynku i wykorzystać je jako narzędzie krytyczne wobec zjawisk muzycznych, których jest bezpośrednim odbiorcą. Dyscyplinowane ciała animowane stają się transgresyjnymi nie-ludzkimi podmiotami, ujawniającymi reżimy, którym ulegamy nieświadomie w naszej kapitalistycznej codzienności. Komiks i animacja niwelują fikcję wprowadzaną w świat, szydząc z niej i parodiując jej powagę i pragnienie bycia nieustannie autentyczną.

Zakończenie

Ciała wystawione na spojrzenia fanów najczęściej ucieleśniają gatunki i style muzyczne, które reprezentują. W każdym geście, ruchu i wyśpiewanej frazie ukryte są elementy reżimu somatycznego, w którym (świadomie bądź nie) znajduje się artysta. Im więcej umowności w spektaklu, tym większe prawdopodobieństwo, że realizowane są założenia określonego gatunkowo reżimu somatycznego. Widać to zwłaszcza w czasie koncertów zespołów metalowych, które są widowiskiem o dużym stopniu umowności i opierają się na fikcji. Oglądając koncert Marilyną Mansona z trasy Golden Age of Grotosque trudno brać na poważnie wydarzenia, które prezentowane są na scenie, jednak koniecznym jest zawieszenie przez odbiorcę rozróżnienie na świat sceny i rzeczywistość. Tylko wtedy widz jest w stanie prawdziwie uczestniczyć w spektaklu, w przeciwnym razie skazuje się na nieustanne bycie-obok wydarzeń, których doświadcza. Obserwowana sceniczna fikcja paradoksalnie ma za zadanie wywoływać efekt nieustannej autentyczności wśród widzów i słuchaczy. Z uroków bycia pod wpływem iluzji i temporalnego odrzucenia codzienności bierze się rozrywka. Problemem nie jest sam spektakl, faktycznym zmartwieniem zaczyna być zrównywanie porządku sceny z porządkiem rzeczywistości poza czasem widowiska. Myślenie o artyście nieustannie w kategorii spektaklu nie tylko obdiera go z jego własnej podmiotowości, ale także wyraża pragnienie konsumpcji wizerunku po stronie słuchacza. Dochodzi do impasu: z jednej strony zespół nie powinien ujawniać zakulisowości własnej egzystencji w czasie trwania koncertu (ku utrzymaniu iluzji i autentyzmu), z drugiej inny dostęp do muzyka nie jest już możliwy dla odbiorcy. Pozostaje tylko możliwość „spotkania” z personą – wizerunkiem poza scenicznym (u)życiem, który jest równie nierzeczywisty, co całkowicie realny (Auslander 2006: 102). Jest to szczególnie trudne w przypadku grup death- i blackmetalowych, gdzie

rozdział pomiędzy sceną a rzeczywistością jest znaczący; tu dobrym przykładem jest Adam Nergal Darski i jego walka z chorobą. Trudno połączyć przebranego w strój i umazanego sztuczną krwią Nergala, z Adamem Darskim, który nawołuje do pomocy fundacji wspierającej chorych na białaczkę. To zupełnie oddzielne i odseparowane porządki poznawcze. Rozwiązaniem tej sytuacji zdają się być teksty o charakterze subwersywnym, których poziom fikcyjności i umowności jest tak intensywny, że rozbija przyzwyczajenia odbiorcy do prawideł spektaklu oraz na nowo upodmiotowia samego artystę, odkrywając kulisy i codzienność grup muzycznych.

Nawet jeżeli teksty te są skoncentrowane na jednym, partykularnym przykładzie to i tak ogólność ich znaczenia da się roztoczyć nad całym dyskursem muzyki popularnej. Ukazywanie reżimów somatycznych wskazuje nam nie tylko na ukryte elementy stylów i gatunków muzycznych, ale jest także znaczącym narzędziem krytycznym w analizie roli ciała artysty we współczesnej muzyce popularnej. Spadek znaczenia ciała, jako podstawowej materii, odnotowywany jest od lat 50. XX wieku i klarowania się podstawowego czynnika różnicującego artystów na rynku, czyli wizerunku muzycznego. Ten z kolei doprowadził do sytuacji, w której ciało zaczyna pełnić funkcję podrzędną wobec gatunków i stylów muzycznych – kategorii nawigacyjnych w rynku muzycznym. Należy pamiętać, że wybierając gatunek lub styl, wybieramy nie tylko zbiór zespołów muzycznych i artystów, którzy tworzą swoje albumy w określonej stylistyce dźwiękowej. To także wybór określonych, choć często nieuświadomionych polityk somatycznych, które skrzętnie ukrywają to, co wedle rynku nieatrakcyjne, tworząc iluzję autentyzmu. Warto pamiętać, że widowiskowość ma swoją cenę, i nawet za diabelską czarno-białą maską może kryć się zmęczone ludzkie ciało.

Bibliografia

- Foucault Michael. 1993. *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. T. Komendant (przeł.). Warszawa.
- Frith Simon. 2011. *Sceniczne rytuały. O wartości muzyki popularnej*. M. Król (przeł.). Kraków.
- Lipsitz G. George 2007. Pop Stars: The Hidden History of Digital Capitalism. W G. Lipsitz, *Footsteps in the Dark. The Hidden Histories of Popular Music*. Minneapolis.
- Moore Alan F. 2001. "Categorical Conventions in Music Discourse: Style and Genre". *Music & Letters* nr 82(3). 432–442.
- Moore Allan. 2002. "Authenticity as Authentication". *Popular Music* nr 21(2). 209–223.
- Owedyk Krzysztof. 2016. *Będziesz smażyć się w piekle*. Warszawa.
- Purcell Natalie J. 2003. *Death Metal Music. The Passion and Politics of Subculture*. Londyn.
- Ranciere Jacques 2007. *Dzielenie postrzegalnego*. J. Sowa (przeł.). Kraków.
- Reyer Ian. 2013. "Blacker than Death: Recollecting the «Black Turn» in Metal Aesthetics". *Journal of Popular Music Studies* nr 25(2).
- Sierżputowski Konrad. 2018. *Słuchając hologramu. Cieleśność wirtualnych zespołów animowanych*. Poznań.
- Szarecki Artur. 2017. *Kapitalizm somatyczny. Ciało i władza w kulturze korporacyjnej*. Warszawa.

Streszczenie

Spektakle koncertów zespołów metalowych są widowiskiem o dużym stopniu symbolicznej umowności, która paradoksalnie ma za zadanie wywoływać efekt nieustannej autentyczności wśród widzów i słuchaczy. Prezentowane utwory, a także cały entourage sceniczny i wizerunkowy zespołu stanowi o sile jego podmiotowości w polu lokalnej muzyki metalowej. Bardzo rzadko, a często także niechętnie, mówi się jednak o zakulisowej egzystencji grup metalowych oraz o procesach dyscyplinujących, którym muszą się poddawać, by wywołać określone i oczekiwane efekty wśród słuchaczy. Da się jednak zauważyć krytyczny namysł nad zjawiskiem zakulisowej dyscypliny w metatekstach muzycznych, takich jak komiksy i animacje poświęcone biografii zespołów fikcyjnych. Teksty te transgresywnie unaocniają problem masochistycznego spektaklu ciała i przemocowej, choć pozornej, autentyczności grup muzycznych. Przykładami takich tekstów są japońska animacja *Detroit Metal City* (2008) oraz komiksem *Będziesz smażyć się w Piekło* autorstwa Krzysztofa „Prosiaka” Owedyka (2016).

Disciplined bodies or transgressive subjects. Somatoesthetics of fictional death and black metal bands

Abstract

The performances of metal music groups can be described as a spectacle of a high degree of symbolic convention, which is paradoxically intended to cause the effect of constant authenticity among spectators and listeners. However, it is difficult to find any kind of material that shows behind-the-scenes existence of those groups, we can find critical reflection on the phenomenon of behind-the-scenes discipline in meta-music texts, such as comics and animations devoted to the biographies of fictional music groups. These texts transgress the problem of the masochistic spectacle of the body and the fictional authenticity of the musical groups. Examples of such texts are the Japanese animation *Detroit Metal City* (2008) and the Polish comic *Będziesz smażyć się w Piekło* by Krzysztof „Prosiak” Owedyk (2016).

Słowa kluczowe: black metal, death metal, ciało, somatoestetyka, animacja, komiks, reżim

Key words: black metal, death metal, body, somatoaesthetic, animation, comic, regime

Konrad Sierzputowski – mgr, kulturoznawca i muzykoznawca. Doktorant w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ. Naukowo zajmuje się relacją ciała i muzyki oraz somatoestetyką wydarzeń muzycznych. Publikował teksty w czasopiśmie naukowych, między innymi w „Kulturze Popularnej” i „Przeglądzie Kulturoznawczym”. W 2017 roku prowadził badania jako Visiting PhD Scholar na Wydziale Muzyki Uniwersytetu Columbia w Nowym Jorku. Autor książki *Słuchając hologramu. Cieleśność wirtualnych zespołów animowanych* (Fundacja Instytut Kultury Popularnej 2018).