

Tęsknota za człowieczeństwem. Dehumanizacja w muzyce gry *Cyberpunk 2077*

ABSTRACT. Bonikowski Tomasz, *Tęsknota za człowieczeństwem. Dehumanizacja w muzyce gry Cyberpunk 2077* [A Longing for Humanity. Dehumanisation in the Music of the Video Game *Cyberpunk 2077*]. „Przestrzenie Teorii” 39. Poznań 2023, Adam Mickiewicz University Press, pp. 121–139. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2023.39.6.

Video games are often analysed as textual objects. This default literary point of view, while providing valuable conclusions, fails to observe some essential points that are realised in different modes of narration. Here I will analyse the *Cyberpunk 2077* video game from a musical perspective. I will be “listening to” the game rather than “reading” it. This kind of hermeneutical approach will highlight certain ideas of *CP2077*. I will focus on the issue of dehumanisation, and show that musically the game places special emphasis on this. I will point out the musical characteristics that can affect players and interpret the rationale behind it.

KEYWORDS: video games, cyberpunk, music, dehumanisation, interpretation

Wprowadzenie¹

10 grudnia 2020 roku, po kilkukrotnym przekładaniu premiery, ukała się gra *Cyberpunk 2077* w wersji na komputery osobiste i konsole 8. generacji. Grę wydało studio CD Projekt RED, znane z wielokrotnie nagradzanej sagi gier o Wiedźminie. *Cyberpunk 2077* jest fabularną grą akcji (podobnie jak wcześniejsze produkcje, osadzone w świecie Sapkowskiego), tym razem jednak w widoku pierwszoosobowym oraz z elementami gier typu FPS, a uniwersum stworzone zostało przez Mike’a Pondsmitha. Gra bardzo długo zbierała mieszane recenzje; jeszcze podwójna nominacja w plebiscycie „The Game Awards” 2021 spotkała się zarówno z głośną krytyką (w kategorii „najlepsze RPG”), jak i z całkowitą akceptacją (w kategorii „najlepsza muzyka”). Muzykę do gry *Cyberpunk 2077* skomponowali Marcin Przybyłowicz (m.in. *Wiedźmin 2*; *Wiedźmin 3*), Piotr T. Adamczyk (*Gwint*) oraz Paul Leonard-Morgan (*Reflections upon the Origin of the Pineapple*);

¹ Uwagi wstępne. Zarówno fikcyjna osoba V, jak i osoba grająca w *Cyberpunk 2077* mogą być różnych płci. Dla uniknięcia skomplikowanych wybiegów używam w odniesieniu do nich gramatycznego rodzaju męskiego, należy jednak mieć na uwadze, że w danej sytuacji inne rodzaje mogą być właściwe. Tekst zawiera spoilery.

muzykę fikcyjnego zespołu Samurai napisał i wykonał szwedzki zespół Refused (*The Shape of Punk to Come*).

W artykule zrekonstruuje pokrótce stylistykę gry *Cyberpunk 2077*, wskazując na kluczowe nawiązania do nurtu cyberpunku oraz retrofuturyzmu, a następnie zajmę się muzyką z gry. Najpierw skupię się na muzyce diegetycznej (istniejącej wewnątrz świata gry, posiadającej źródła możliwe do zlokalizowania): stacjami radiowymi i muzyką zespołu Samurai; na koniec analizie poddam muzykę niediegetyczną (czyli tą, która do świata przedstawionego nie należy, aczkolwiek stanowi istotną część świata narracji: nie jest słyszalna dla postaci z wewnątrz gry, lecz dla gracza-odbiorcy już tak).

Niniejszy artykuł jest próbą spojrzenia na gry – teksty kultury z innej niż dotychczas strony. Każdorazowy odbiór tekstu kultury zależny jest od indywidualnych kompetencji i predyspozycji odbiorcy. W dyskursie naukowym przyjęło się, że teksty kultury się „czyta”. Umyślnie stronię tu od tego określenia, sugerującego spojrzenie na dane dzieło przez pryzmat literatury, słowa. Takie podejście nie odzwierciedla jednak recepcji niewyspecjalizowanego, statystycznie „normalnego” odbiorcy. Jest to oczywiście cecha podejścia naukowego *per se*, ale ów prymat słowa, owa werbalna hegemonia² swoim przepychem przesłania fakt, że istnieją także inne drogi odbioru tekstu. I tak jak pisarze i literaci będą, zgodnie ze swoją profesją, czytać filmy czy obrazy, tak artyści wizualni i historycy sztuki będą oglądać książki czy muzykę, a muzykolodzy i muzycy (do których ja się zaliczam), będą słuchać obrazów czy właśnie gier komputerowych. Oczywiście, podobnie jak w przypadku „czytania” gier, ich „oglądanie” czy „słuchanie” przez specjalistów w danej dyscyplinie odbioru daleko wykraczać będzie poza percepcję niewyspecjalizowanego odbiorcy. Ale właśnie ów „profesjonalizm”, zdolność do zauważenia głębszych, bardziej ukrytych znaczeń pozwala na uzyskanie pewnej intersubiektywności: wyluskania znaczeń, do których „normalny odbiorca” w swej jednostkowej interpretacji będzie w mniejszym lub większym stopniu, bardziej lub mniej podświadomie i tak docierał. Innymi słowy, stawiam sobie za cel próbę hermeneutycznej analizy gry komputerowej pod kątem muzyki³.

CP 2077 wykorzystuje setting *Cyberpunk 2020* Mike’a Pondsmitha. Estetyka oraz ideologia gry zmierzają zatem w kierunku retrofuturyzmu, to jest takiego wyobrażenia przyszłości, jakie było w czasie już minionym, nie

² K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce: od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019, s. 31–33.

³ H.-G. Gadamer, *Estetyka i hermeneutyka*, [w:] tegoż, *Rozum, słowo, dzieje: Szkice wybrane*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2000, rozdz. *Estetyka i hermeneutyka*.

współcześnie; innymi słowy: fantazji futurystycznych z przeszłości⁴. Choć świat *CP 2077* jest oparty na podręczniku Pondsmitha, topografia Night City z gry znacznie odbiega od oryginalnej mapy⁵. Wizualnie miasto bardzo przypomina raczej to z anime *Ghost in the Shell* z 1995 roku, poddane zaledwie nieznacznym modyfikacjom. Niepokojące podobieństwa wynikają oczywiście w znacznej mierze z sięgania do rezerwuaru cyberpunkowego megatekstu⁶. Wszechobecne neony, dominacja miejskiego krajobrazu, skupienie na cyborgizacji ciała ludzkiego to charakterystyczne cechy wizualne gatunku, w grze występują nawet matrixowe, niebiesko-zielonkawe przebliski kodu⁷. A jednak uderza głęboki konserwatyzm przedstawienia, brak odnawiającego i poszerzającego przeblysku świeżości. Zarówno ukazanie wyglądu świata, jak i przezierające przez konstrukcję fabularno-ideową obawy są zupełnie identyczne, jak 30 lat wcześniej. Można zastanawiać się, czy fakt, iż Polskę ominęły wielkie zachodnie przemiany ekonomiczno-gospodarcze lat dziewięćdziesiątych (przyszły one później, w nieco bardziej już okrzepłej formie), w związku z odbywającą się akurat transformacją ustrojową, sprawił, że teksty odpowiadające właśnie na niepokoje charakterystyczne dla owej fazy kapitalizmu zachodniego, pojawiły się tu z takim opóźnieniem, czy też po prostu owa „niedzisiejszość” związana jest ze świadomym, ale czysto estetycznym wyborem twórców. Być może zaważyła tu zupełnie inna kwestia, mianowicie *Cyberpunk 2020* był jedyną wydaną w Polsce wersją oryginalnego papierowego RPG, nie pojawiła się ani wersja poprzednia, ani późniejsza, siłą rzeczy przesuwająca akcję w przyszłość i „uwspółcześiona”, by lepiej odpowiadać na aktualne zapotrzebowanie. Tym niemniej *CP 2077* jest przedstawicielem „mrocznej” fazy cyberpunku, skupiającej się na obawach przed wszechwładzą korporacji oraz stawiającej pytania o istotę człowieczeństwa w kontekście cybernetyzacji ciała i manipulacji umysłem za pomocą technologii.

W warstwie fabularnej gra koncentruje się na dwóch kwestiach: wszechwładzy korporacji i jej skutkach oraz na lęku przed pożarciem/utrata tożsamości wskutek manipulacji umysłem za pomocą technologii (dokładną analizę tego zagadnienia przedstawił M. Kłosiński⁸). Modus muzyczny kom-

⁴ P. Frelik, *Gazing (Back) in Wonder: Visual Megatext and Forgotten Ocularies of Science Fiction*, „Science-Fiction Studies” 2016, 43, nr 2, s. 229.

⁵ M. Pondsmith, *Cyberpunk, the Roleplaying Game of the Dark Future: 2.0.2.0., Version 2.01*, Berkley, CA 1993, s. 219.

⁶ P. Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków 2017, s. 26.

⁷ L. Schmeink, *Digital Effects in Cinema*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, red. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, 1. wyd., London; New York 2020, 2019, s. 134–143, <https://doi.org/10.4324/9781351139885-17>.

⁸ M.in. podczas wystąpienia w ramach „International Conference on Games and Narrative” 2021, University of Waterloo, Canada.

plementuje tę narrację, wzmacniając poczucie lęku, alienacji i niepewności drugiego jej elementu, zahacza także o zagadnienie władzy i buntu przeciw niej; uzupełnia jednak całokształt o obawy związane z cyborgizacją, w innych modusach narracji potraktowane bardzo szczerkowo⁹.

I

Podczas rozgrywki gracz słyszy przede wszystkim dźwięki diegetyczne. Większość czasu wypełniają odgłosy miasta – szum rozmów, stukot kroków, warkot samochodów, jęk syren; przebijają się także czasem muzyka z mijanych barów czy innych przybytków uciech; do tego dochodzą muzyczne tapety w windach czy oprawa muzyczna wiadomości, względnie muzyka odtwarzana przez kogoś w pobliżu. Nidiegetyczny podkład towarzyszy jedynie w ściśle wyselekcjonowanych miejscach, mając na celu wzmocnienie afektywne. Ta pozorna „pustka dźwiękowa” stanowi istotny wybór estetyczny, mający na celu uprawdopodobnienie, wręcz urealistycznienie świata. W mającym obsesję na punkcie wszczępów o niemalże nieograniczonych możliwościach świecie interaktywny ambient, słyszalny wyłącznie dla bohatera, nie byłby niczym dziwnym (może poza kwestią pewnej pragmatyczności V, mam przecucie, że takie czysto „dekoracyjne” wszczępy mogłyby zostać przezeń uznane za marnotrawstwo pieniędzy). W odniesieniu jednak do odbiorcy docelowego, owa cisza zbliża jego odczucie gry do tego codziennego, dostępnego i percepowanego w świecie niewirtualnym. W ten sposób, poza głębią immersji wynikającą z ograniczenia potencjalnie emersyjnych¹⁰, choć niewątpliwie oddziałujących afektywnie, bodźców, uzyskuje się swego rodzaju powagę *geni profanum*. Zmniejsza się dystans od świata gry, tworząc trudną do zignorowania ważkość gatunkową – czyli odczucie obcowania z dziełem „głębszym”, dotykającym poważnej tematyki – dodatkowo oddziałującą na gracza.

Szczególnym – i bardzo obszernym – rodzajem dźwięku diegetycznego w grze jest radio. Podlega ono całkowitej kontroli gracza, który dowolnie decyduje, czy i jakiej stacji będzie słuchać (do wyboru jest 11 stacji, mających łącznie w programie ponad 150 utworów!), choć istnieje pewne ograniczenie: radio możliwe jest do słuchania tylko podczas przemieszczania się pojazdem, którego kierowcą jest V. W pozostałych przypadkach albo możliwość słuchania radia jest niedostępna, albo wyboru dokonuje kierujący pojazdem NPC. Oczywiście, możliwość odtwarzania akompaniamentu do jazdy

⁹ Mówiłem o tym podczas wystąpienia w ramach „International Conference on Games and Narrative” 2021, University of Waterloo, Canada.

¹⁰ P. Kubiński, *Gry wideo: zarys poetyki*, Kraków 2016.

jest nam znana z codziennego życia, różnego rodzaju odtwarzacze często znajdują się w wyposażeniu samochodów. Nieco inaczej sprawa wygląda w przypadku motocykli, ale występowanie *driving music* w *CP 2077* nie wiąże się tylko z symulowaniem świata rzeczywistego, jest przedłużeniem pewnej tendencji. Towarzysząca jeździe muzyka, często w postaci właśnie stacji radiowych, nierzadko wykorzystująca utwory licencjonowane, charakterystyczna jest w ogóle dla gier wyścigowych, w których prowadzenie pojazdu jest głównym (a nawet jedynym) elementem gameplayu¹¹. Zbudowawszy pewne oczekiwania graczy, tendencja ta przeszła do gier typu akcji z elementami RPG, w których istotnym elementem jest przemieszczanie się za pomocą pojazdu (jak np. seria *Grand Theft Auto*). Możliwość posłuchania mniej lub bardziej dowolnie wybranej playlisty podczas prowadzenia pojazdu stała się więc elementem niezbędnym, stanowczo oczekiwanym przez graczy. Obecność radia w *CP 2077* nie jest oczywiście jedynie realizacją konwencji, spełnia ona jeszcze inne role. Bardzo ważna jest wspomniana już możliwość dowolnej manipulacji tą sferą muzyki. Oddanie w ręce gracza władzy nad nią skutkuje przejściem przez niego kontroli nad pewnym małym, intymnym wycinkiem uniwersum. Zaangażowanie w „muzyczne umeblowanie” tej części świata zakotwicza go w nim, sprawia, że gracz „zamieszkuje” świat gry¹². Kolejną rolą jest działanie marketingowe. Spośród wszystkich stacji radiowych tylko jedna nadaje muzykę licencjonowaną. Jest to „Royal Blue Radio”, na antenie którego można posłuchać klasycznego jazzu z lat 1958–2004¹³. Pozostałe stacje odtwarzają wyłącznie kompozycje napisane specjalnie w tym celu. Zaproszenie do współpracy wielu znanych wykonawców może jednak skutkować podobnym efektem, jak wykorzystanie muzyki licencjonowanej, napędzając promocję zarówno gry, jak i muzyków¹⁴. Poza stacją jazzową, postarano się o diegetyzację muzyki, m.in. nadając artystom pseudonimy zakorzenione w świecie gry, czy wręcz tworząc lore dla konkretnych utworów – jak coveru *User Friendly* w wykonaniu *Us Cracks* (w rzeczywistości *Namakopuri*)¹⁵. Zastanawia-

¹¹ T. Summers, *Understanding Video Game Music*, Cambridge 2016, DOI: 10.1017/CBO9781316337851, s. 87–92.

¹² M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo: interpretacja, immersja, utopia = Hermeneutics of video games: interpretation, immersion, utopia*, Lupa obscura, Warszawa 2018; K.M. Maj, dz. cyt.

¹³ „91.9 Royal Blue Radio”, Cyberpunk Wiki, <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/91.9_Royal_Blue_Radio> [dostęp: 3.02.2022].

¹⁴ K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, Mass. 2008; T. Summers, *Understanding Video Game Music*, Cambridge 2016, <https://doi.org/10.1017/CBO9781316337851>.

¹⁵ „User Friendly (song) | Cyberpunk Wiki | Fandom”, <[https://cyberpunk.fandom.com/wiki/User_Friendly_\(song\)](https://cyberpunk.fandom.com/wiki/User_Friendly_(song))> [dostęp: 3.02.2022].

jące jest jednak to, że owa muzyka radia przyszłości brzmi zaskakująco aktualnie – napisana jest w gatunkach i odmianach typowych dla czasów współczesnych. A przecież wystarczy wysłuchać audycji nagranej 10 lat temu, by przekonać się, jak szybko w istocie zmieniają się trendy w medium nastawionym przecież głównie na aktualne zapotrzebowania odbiorcy masowego (realizowanych, ale także kreowanych przez artystów – to rodzaj sprzężenia zwrotnego). Wyjątkiem od tego zdają się być jedynie nieliczne stacje z tzw. złotymi przebojami czy jeszcze bardziej niszową muzyką – ale przecież i taka w świecie *CP 2077* się znajdzie. Zupełnie jakby twórczość muzyczna skostniała i przestała się rozwijać, będąc zdolną tylko do powtarzania w nieskończoność zastanych wzorców. Nie da się chyba ostatecznie rozstrzygnąć, czy stała za tym decyzja marketingowa (obietnica nowych utworów ulubionych wykonawców niewątpliwie przyciąga fanów), estetyczna (wspomniany już retrofuturyzm; ostatecznie wzorcowy cyberpunk rozgrywa się właśnie w czasach nam współczesnych), czy też ideologiczna (jako egzemplifikacja świata, w którym prawdziwie nowa twórczość nie jest już możliwa – o tym w kolejnym fragmencie).

Najistotniejszą częścią muzyki świata gry jest twórczość zespołu Samurai. Cała fabuła jest bowiem skonstruowana niczym antyczna tragedia wokół jednego z członków ansamblu, Johnny’ego Silverhanda. Dzieje tej postaci są więc emblematyczne dla problematyki, jaką poruszają twórcy gry. Spotkanie V z Johnnym zawiązuje konflikt tragiczny, kończący się w rezultacie nieuchronną katastrofą. Wybory gracza nie mają żadnego znaczenia. Bezlitosne fatum pozwoli jedynie na zabawę w kotka i myszkę, zupełnie nieistotne w skali świata nieznaczące odwleczenie ostatniego momentu. Walka dwóch umysłów o jedno ciało to gra o sumie zerowej, nie-boskie zmagania życia ze śmiercią, świadomości z zatrącią. W momencie, gdy poznajemy Johnny’ego, znajduje się on w przedziwnym stanie nie-życia. Niczym przetrwalnik bakterii, jest on zakonserwowanym w biologicznym uśpieniu konstruktem osobowości, zaprogramowanym do przejścia naczynia, w którym się znajdzie. Poznajemy go, owszem, przez retrospekcje, ponownie odgrywane wspomnienia, lecz w istocie jest on tylko nawiedzającym duchem, jakąś inną formą istnienia dążącą jedynie do powrotu do opuszczonego już stanu. Widmo słynnego rockmana zachowuje się zresztą w sposób dość nietypowy. Sam wiem, jak często zdarza mi się coś nucić w miejscach publicznych, zapomniawszy o całym świecie, zatapiając się w krainie muzyki. Tymczasem konstrukt Silverhanda jest w takich „odlotach” bardzo oszczędny. Tym, co od niego bije nie jest bynajmniej jego muzyka, ale bezgraniczny antysystemowy bunt. Wieczna ślepa niezgoda, przypominająca raczej buńczuczną donkiszoterię, aniżeli próbę doprowadzenia do jakiejś faktycznej zmiany. Takie zachowanie może mieć dwa powody.

Po pierwsze dla Johnny'ego Silverhanda muzyka nie jest wcale celem samym w sobie, ale zaledwie jedną z form ekspresji swoich przekonań i narzędziem zagrzewającym do działania. Hasło „sztuka dla sztuki” to dla niego szczyt obrzydliwości, co pokazuje choćby spotkanie V z oddanym fanem rockmana. Johnny z odrazą odwraca się od niego, gdyż ten, hołubiący co prawda muzykę formacji Silverhanda, ani myśli wprowadzać w życie jej ideałów. Ciekawą kwestią pozostaje, czy sam Johnny (póki wciąż żył w swoim ciele) faktycznie realizował głoszone przez siebie idee. Zespół Samurai wcale nie był formacją jednolitą: od początku obaj frontmani (Johnny Silverhand i Kerry Eurodyne) mieli nieco inne podejście do twórczości, przy czym ten drugi pozostawał pod wpływem Johnny'ego. Po rozpadzie ansamblu obaj rozpoczęli kariery solowe, choć często współpracowali. Do napisania i wykonania piosenek Samurai'a twórcy gry zaprosili szwedzki zespół Refused, specjalizujący się w gatunku hardcore punk nurtu straight edge. Wybór tej właśnie formacji nie był podyktowany jedynie estetyczną zgodnością jej muzyki z sugestią z podręcznika *Cyberpunk 2020*: „wyciągnij taśmy z najcięższym rockiem i odtwarzaj je podczas rozgrywki”¹⁶. Istotna jest również ideologiczna podszewka Refused. Jak pisał Rafał Augustyn, „punk-rock był (i jest) przede wszystkim ekspresją społecznego protestu, wyraźnie ukierunkowanego, niekiedy o ściśle politycznym obliczu”¹⁷. Jednakże działania Silverhanda, szczególnie ich kulminacja w roku 2023 – atak terrorystyczny na korporację Arasaka (warto zaznaczyć, że, o ile sam ów atak Militechu na Arasakę miał na celu zakończenie IV Wojny Korporacyjnej, Johnny wziął w nim udział przede wszystkim z uwagi na zgola osobiste pobudki) mało przypominają wspólnotowy, konstruktywny anarchizm, który stoi u podstaw straight edge'owej muzyki Refused¹⁸. Niszczycielska postawa Silverhanda, choć zgodna z jego pragnieniem rzeczywistej realizacji głoszonych idei, bardziej wygląda na anarchizm zdegenerowany, skupiony jedynie na nihilistycznym niszczeniu zastanego porządku. Niemniej na początku XXI wieku w cyberpunkowym świecie przypuszczalnie można było mieć jeszcze nadzieję na zmianę, jakiś rodzaj rewolucji podważającej potęgę korporacji, dokonanej w ten czy inny sposób. W 2077 roku wydaje się jednak, że żaden przewrót nie jest już w stanie zmienić zastanego status quo. Nie chodzi mi bynajmniej o to, że świat utknął bezpowrotnie w jakimś systemie – raczej o to, że system ów dowiódł swojej siły na tyle, że z góry wiadomo, iż próba obalenia go za pomocą gwałtownych środków jest daremna. Wciąż można

¹⁶ M. Pondsmith, *Cyberpunk, the Roleplaying Game of the Dark Future: 2.0.2.0., Version 2.01*, Berkley, CA 1993, s. 187, tłum. własne TB.

¹⁷ R. Augustyn, *Rock po roku (2)*, „Ruch Muzyczny” 1987, 31, nr 3, 25 stycznia, s. 22.

¹⁸ Zob. D. Graeber, *Czy jesteś anarchist(k)ą?*, *Strefa zgnioutu* (blog), <<https://blog.tranglos.com/graeber-czy-jestes-anarchistka/>> [dostęp: 13.03.2022].

liczyć na zmiany – będą one jednak powolne, ewolucyjne, wewnętrzne; nawoływanie do otwartego buntu jest już nieefektywne. Nawet „wolni” Noma-
dzi są w ten czy inny sposób powiązani z władającymi korporacjami – te
bowiem podzieliły między siebie już niemal cały świat i nic nie powstrzymu-
je ich przez zagarnianiem coraz głębszych jego zakątków, na czele ze świa-
domościami jego mieszkańców. W sytuacji tej dystopijnej¹⁹ wszechwładzy
uwikłana w swoistą dialektykę równowagi muzyka rockowa traci rację bytu²⁰.
Nie może ona bowiem istnieć zarówno jeśli nie ma czemu się przeciwstawić,
przeciwko czemu się buntować, jak i gdy potęga owej krytykowanej siły jest
zbyt przytłaczająca, uniemożliwiająca jakiekolwiek działanie. Rock nie jest
muzyką uciemżonych, tylko walczących. W 2077 roku Samurai to klasa
gatunku. Nawet jeśli nieco niszowa, to odtwarzana w radiu, ma też swoich
zagorzałych fanów. Ale obecna jest już tylko jako pewien relikwyt przeszłości,
bezsilny duch zapisany na twardych, materialnych nośnikach. Muzyka
w ogóle ze swej natury jest efemeryczna, chwilowa. Wymaga prawdziwej
obecności, nigdy nie wyzwoliła się do końca z pierwotnego szamanizmu.
Każde jej nagranie jest tylko jej odbiciem, umożliwiającym intelektualną
i estetyczną jej analizę i konsumpcję, ale pozbawionym silnie afektywnego
oddziaływania świętego misterium wykonania „na żywo”²¹. Oczywiście, po-
dobnie jak widmo Silverhanda, nagrane piosenki Samurai’a nie są zupełnie
pozbawione mocy. Każdy duch niesie w sobie zakodowaną siłę pochodzącą
z czasów, gdy jeszcze duchem nie był, potęgę wspomnień, moc pamięci. Ale
w tej niematerialnej postaci urzeczywistnienie się owych dążeń wymaga
dobrowolnej aktywności żyjącego człowieka. Niezależnie od tego, jak prze-
konujące byłyby to podszepty, cała ich siła uzależniona jest w pełni od wol-
nej woli materialnej istoty. Bardzo emblematyczne są tu oba „ostatnie” kon-
certy Johnny’ego Silverhanda. Pierwszy z nich miał miejsce w 2023 roku,
bezpośrednio poprzedzając zamach na Arasaka Tower. Niestety retrospek-
cja, której doświadcza V, urywa się tuż przed wyjściem na scenę, by prze-
skoczyć do akcji zbrojnej, ale można w grze odnaleźć nagrania obrazu z daw-
nych występów Samurai’a (być może nawet tego konkretnego), dające pewien
dodatkowy wgląd w sytuację. Buńczuczne zachowanie Silverhanda, daleko
wykraczające poza odreagowywanie przedkoncertowej tremy, zróżnicowana
reakcja publiczności, w tym cała masa osób beznamiętnie mijająca grający

¹⁹ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo*, s. 162–172.

²⁰ W. Siwak, *Estetyka rocka*, Warszawa 1993.

²¹ Zob. W. Siwak, dz. cyt.; A. Juszczak, *Na koncercie czy w studio? Technologiczne aspekty „żywości” muzyki popularnej*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje: studia nad muzyką popularną*, red. A. Juszczak, N. Giemza, K. Sierzputowski, t. 2, Kraków 2018; K. Sierzputowski, *Wizerunki, podmioty fraktalne, ciała spektakularne. Fenomen ciała artysty muzycznego*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje...*, t. 1, Kraków 2017.

zespół, zupełnie niezainteresowana, wreszcie późniejsze działania Johny'ego – to wszystko daje wyraźny obraz pewnej autentyczności²²; czuć, że nie są to puste gesty. Paradoksalnie, nawet obojętna postawa niektórych ze słuchaczy wzmacnia ten efekt zaangażowania: ów koncert nie był przecież w zamierzeniu wydarzeniem czysto estetycznym, miał za zadanie doprowadzić do czynów, a nie wszyscy ludzie poddawali się retoryce rockmana. Zupełnie inny był drugi koncert, w 2077 roku, z udziałem V – spirytystycznego medium doskonałego. Wielki *reunion* legendarnego zespołu zgromadził ogromną publiczność, lokal pękał w szwach. Jednak żywa reakcja słuchaczy sprawiała wrażenie sztucznej, wyreżyserowanej. Zgrabnie odgrywająca konwencje nie różniła się niczym w swoich reakcjach od publiczności filharmonijnej. Klasyczna twórczość słuchana przez melomanów ma zupełnie inne cele, służy doznaniom wewnętrznym, intelektualnym. Muzyka Samurai'a zaś w swych wyrotowych ideałach dążyła do wywołania dokładnie odwrotnej reakcji. Dodatkowym, ważnym w interpretacji elementem jest zastosowana podczas tego koncertu mechanika gry. Bardzo ograniczona interaktywność z jednej strony wytrąca z poczucia bezpieczeństwa przerywnika filmowego, a z drugiej nie daje graczom praktycznie żadnej możliwości działania. W grze opartej co do zasady właśnie na aktywności graczy powoduje to niewygodne odczucie sztuczności i niemocy. W scenie brakuje nawet aktualizacyjnej potęgi coveru²³, stykamy się ze swoistą żywą martwą naturą, upiorną wersją muzealnego eksponatu. Czy więc ów koncert jest dowodem na ostateczną porażkę ideologii Silverhanda? W ogólnym sensie zapewne tak. Jego muzyka, odarta z żywotności, stała się jedynie swego rodzaju reliktem, ciekawostką, podobnie jak sakralne dzieła niewyznawanych już religii. Ale jest jedna rzecz, która każe uznać to przedsięwzięcie za ostatni zryw ukrytego gdzieś wewnątrz Johny'ego pragnienia zmiany świata na lepsze za pomocą muzyki i wyzwolonego nią działania. Z pewnością nie tak spektakularnego jak wysadzenie ładunku atomowego, ale przypuszczalnie jedyne, które faktycznie osiągnęło swój cel naprawy świata, choćby i w niewielkim stopniu. Koncert ów był bowiem katartycznym przeżyciem dla Kerry'ego Eurodyne'a, symbolicznym zamknięciem, ostatecznym wyzwoleniem się spod wpływu Silverhanda. Nie sposób dociec, w jakim stopniu muzyczny talent Johny'ego uwiódł Kerry'ego. Musiał być on jednak dość znaczący, skoro po wielu latach Kerry bezbłędnie rozpoznaje swój obiekt westchnień właśnie

²² M. Fisher, *The Metaphysics of Crackle: Afrofuturism and Hauntology*, „Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture” 5, nr 2 (b.d.), s. 44.

²³ Zob. R. Ingarden, *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości*, Kraków 1973; R. Knapik, *Lepsze niż oryginał? Słowo o (e-)coverach*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje...*, t. 1, Kraków 2017; H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna: sztuka jako gra, symbol i święto*, wyd. 1, Terminus 1, Warszawa 1993.

w charakterystycznym, niepodrabialnym stylu gry na gitarze. Skoro więc muzyką się wszystko zaczęło, muzyką musi się i skończyć. W nieco patriarchalnym geście Johnny zezwała wciąż zapatrzonemu w nim Kerry'emu na podążenie własną drogą, pozwala na prawdziwe zakończenie. Przez całe życie Silverhand pragnął wyrwać ludzkość spod władzy korporacji. Nie osiągnął tego monumentalnego celu, ale przynajmniej wypuścił jednego człowieka spod swojej władzy.

Druga przyczyna bezpłodnego buntu Silverhanda jest w pewnym stopniu powiązana z pierwszą, ale bierze się z zagadnienia cielesności. Ideologia gry silnie zanurzona jest w zachodnim dualizmie duszy i ciała. *CP 2077* nie skupia się na skutkach technokolonizacji²⁴, tym, czy i jak stopniowa cyborgizacja – zastępowanie organicznych części ciała nieorganicznymi maszynami – wpływa na człowieka jako istotę nie tylko duchową, ale i cielesną (jest to w ogóle interesujące niedomówienie, zważywszy na silne inspiracje *Ghost in the Shell*, gdzie ów problem był dość istotny). Będąca skutkiem cybernetyzacji ciała cyberpsychoza występuje oczywiście w grze, jest z nią wręcz związany cały cykl zadań pobocznych. Jednak opis przyczyn tej choroby znaleźć możemy przede wszystkim w podręczniku Pondsmitha, w samej grze informacje na ten temat są skąpe i w sumie nie do końca jednoznaczne²⁵. Rozpad społeczeństwa wydaje się być związany ze strukturą władzy, a rozkład moralny uniezależniony od wszczepów. Mamy przecież takie postaci jak Claire Russell, która nie ma żadnych wszczepów, a jednak nie potrafi uciec od najniższych ludzkich instynktów (choć w sumie nadal są to LUDZKIE instynkty), naszpikowanego elektroniką Jackiego Wellesa, ukazanego w dość krystaliczny sposób, czy całkowicie zcyborgizowanego Adama Smashera, jednego z czarnych charakterów gry. Sam Johnny Silverhand miał metalową protezę ręki, nie było to w żadnej mierze przeszkodą dla uprawiania muzyki, inherentnie powiązanej z ideą człowieczeństwa. *CP 2077* nie skupia się więc na analizie dalekosiężnych skutków „ulepszania” ciała (choć niektóre tropy podejmę w kolejnym akapicie), możemy doszukać się jednak zaakcentowania pewnej ostateczności. Posiadanie całkowicie cybernetycznego ciała zdaje się bowiem różnić od nieposiadania materialnego ciała w ogóle. Twórcy gry zdają się tu badać skutki całkowitego oddzielenia ducha od powłoki materialnej. To bowiem, co spotkało Johnny'ego Silverhanda, efektem czego było zachowanie w (mniej lub bardziej) trwałej formie konstruktów jego osobowości – czyli „duszy”, w świecie zachodnim pod wpływem chrześcijań-

²⁴ K. Collins, *Dead Channel Surfing: The Commonalities between Cyberpunk Literature and Industrial Music*, „Popular Music” 2005, 24, nr 2, maj, s. 171, <https://doi.org/10.1017/S0261143005000401>.

²⁵ „Cyberpsychosis | Cyberpunk Wiki | Fandom”, <<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpsychosis>> [dostęp: 7.03.2022].

skiej teologii często utożsamianej z samą właściwą istotą człowieka – było jedynie prototypem szerzej zakrojonego przedsięwzięcia unieśmiertelnienia człowieka. Nieprzypadkowo miejsce, w którym Arasaka przechowywała wyrwane z ciała konstrukty osobowości, nazwano Mikoshi – jest to nazwa shintoistycznych kapliczek-palankinów służących do przenoszenia esencji *kami* podczas m.in. procesji²⁶. Pozbycie się ciała jest więc aktem przeistoczenia w istotę wyższą – bóstwo. Trzeba zatem postawić pytanie: czy bogowie, czyli istoty niematerialne niemogące odbierać dźwięku – fal ciśnieniowych, mają jakąkolwiek muzykę? Wierzenia religijne zazwyczaj przydają dwóm niebieskim jakichś muzyków, wystarczy spojrzeć na angelologię Hildegardy z Bingen czy liturgię katolicką po Soborze Trydenckim, która w całym swoim przepychu – w tym muzycznym – stanowić miała „przedśpiewek raj”, lichą ziemską imitację wspaniałości oczekujących na wiernych, którzy wyzbędą się już ziemskiej powłoki (w wierzeniach innych kultur także znajdziemy wiele takich pomysłów, z racji jednak na zakorzenienie twórców *CP 2077* pozostaną przy tradycji zachodniochrześcijańskiej jako punkcie odniesienia). Koniecznie jednak należy zauważyć, że owa boska muzyka różniła się znacznie od tej ziemskiej, dostępnej uszom człowieka. Średniowieczna, scholastyczna teoria muzyki wyróżniała trzy jej rodzaje (różni teoretycy miewali rozbieżne poglądy na ten temat, przedstawię schemat „uśredniony”): *musica instrumentalis*, która była tą słyszalną dla ludzi, wydawaną przez instrumenty muzyczne lub śpiewaną przez ludzi; *musica humana*, będąca harmonią ciała ludzkiego i, najdoskonalsza, *musica mundana*, czyli harmonia świata²⁷. Te dwie ostatnie nie były dostępne dla ludzkich uszu, mogły jednak być percypowane przez istoty wyższe. Wszelakie wyobrażenia aniołów grających na gęślach czy portatywach były jedynie artystyczną wizją, mającą nieuczonym maluczkiemu przybliżyć nieco rajskie wspaniałości. Bogowie nie słyszą więc już tej „ludzkiej” muzyki. Rockowy bunt jest dla nich zupełnie nieistotny, estetyczne uczytki klasyki zaś – niejadalne. Wyzwoliwszy się z więzów materii, obcują z doskonałą, niepokalaną sztuką idealną. A jednak te ubóstwione byty z *CP 2077* rozpaczliwie usiłują powrócić do materialnej powłoki, nieważki stan ducha jest niczym najgorsze więzienie. Czyżby owa niebiańska doskonałość muzyki była dla nich nieznośna? Czyżby bogowie żyli w piekle? Nawiasem mówiąc, świątynie shintoistyczne pierwotnie budowano jako swoistego rodzaju „luksusowe więzienia”, by zamykając

²⁶ Zob. T. Kasulis, *Japanese Philosophy*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red. E.N. Zalta, Summer 2019. Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2019, sekc. 3.1, <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/japanese-philosophy/>> [dostęp: 7.03.2022]; W. Kotański, *W kręgu shintoizmu*, t. 2, Warszawa 1995.

²⁷ Zob. M. Konik, *Muzyka u Boecjusza i w filozofii średniowiecznej*, „Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej” 2006, s. 51–74.

w odgradzonym obszarze *kami* ograniczyć ich potencjalnie szkodliwy wpływ na świat zewnętrzny²⁸. Zauważmy, iż największa sztuka nie zasadza się wcale na „doskonałości”. Owszem, wymaga pewnego mistrzostwa, ale musi także zawierać pewien „ludzki” pierwiastek „słabości”. Hiperrealistyczne malarstwo może budzić podziw nad umiejętnościami technicznymi, ale niekoniecznie wzbudza jakieś dodatkowe odczucia – podobnie jak fotografie w albumie rodzinnym są rezerwuarami pamięci, niewychodzącymi ponad ewokowane wspomnienia. Nawet bowiem fotografia, najbardziej naturalistyczna, wydawałoby się, sztuka, by wywołać jakiś naddatkowy efekt „estetyczny”, musi starannie zaplanować kadr, kolor, ujęcie – odejść nieco od prostej imitacji rzeczywistości, zakląć w sobie pewien rodzaj subiektywizmu. Sztuka doskonała przestaje być sztuką – pozostaje tylko i wyłącznie techniką, odartą z siły artystycznego oddziaływania. Porzucając niedoskonałości ciała, człowiek odrzuca także niedoskonałość sztuki, odkrawa kawałek swojego jestestwa. Idea dualizmu ciała i duszy ponosi ostateczną porażkę: drugie nie może w pełni istnieć bez pierwszego. Zatem i widmo Silverhanda nie tylko nie potrzebuje już swojej dawnej muzyki – ono wręcz nie potrafi do niej powrócić bez odzyskania cielesności.

II

Przejdę teraz do analizy muzyki niediegetycznej (choć jak wyżej wspomniałem, akurat w tym uniwersum wcale nie możemy być tego pewni). Ta część sonosfery jest w najmniej bezpośredni sposób związana ze światem gry, jednakże paradoksalnie właśnie dzięki temu, że nie jest od niego wprost uzależniona, może przekazywać dodatkowe informacje (choć w dość niekonkretny sposób, muzyka jest przecież sztuką asemantyczną) i szczególnie mocno wpływać na emocje gracza, stanowiąc jeden z kluczowych elementów designu afektywnego²⁹. Ten wpływ jest tym bardziej wzmocniony przez to, że ów niediegetyczny akompaniament pojawia się w toku rozgrywki stosunkowo rzadko, towarzysząc jedynie ważnym fabularnie momentom. Sami twórcy zresztą przyznają, że taki był ich zamysł od początku³⁰. Te zaś umiejscowione są podczas misji głównych, a gracz, mając do dyspozycji dość otwarty świat, większość czasu spędzać będzie prawdopodobnie na swobodnej eksploracji

²⁸ W. Kotański, dz. cyt.

²⁹ Zob. M. Kłosiński, *Digital Recycling: Retrotopia in Representations of Warships in World of Warships*, „Game Studies” 2021, 21, nr 3, wrzesień, <<http://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>> [dostęp: 7.03.2022].

³⁰ GDC, *Immersing with Music: Approaches to Musical Storytelling in „Cyberpunk 2077”*, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=uX9rjMZARVg>> [dostęp: 7.03.2022].

i wykonywaniu niezliczonych misji pobocznych, zanurzony jedynie w diegetycznej „muzyce miasta” i okazjonalnych loopach przy okazji np. walki czy innej angażującej (a przez to przerzucającej uwagę ze słuchania muzyki na działanie) czynności. Kiedy już więc gracz natknie się na jakiś „wystający” pozaświatowy ambient, z samej racji jego wystąpienia pojawi się poczucie ważkości, swego rodzaju przecucie doniosłości aktualnie rozgrywających się wydarzeń. Dobór środków artystycznych zastosowany przez kompozytorów jest również bardzo istotny, przenosząc w sobie dodatkową, kontrapunktującą narrację, wzmacniając to, czego można się dowiedzieć z innych modusów, oraz komplementując elementy potraktowane gdzie indziej bardziej pobieżnie. Takim właśnie zagadnieniem jest kwestia technokolonizacji i pytanie o postępującą w związku z tym dehumanizację człowieka.

Kompozytorzy czerpią silnie z właściwości wczesnej muzyki cyberpunkowej, opartej głównie na nurcie industrial³¹. Mroczny, zimny klimat uzyskiwany jest przez twórców za pomocą zróżnicowanych środków. Po pierwsze, instrumentacja. Autorzy wykorzystali przede wszystkim syntezatory analogowe, a rzadko pojawiające się brzmienie instrumentów „organicznych”, przede wszystkim wiolonczeli, zostało poddane obróbce cyfrowej, oddalającej efekt od naturalnego. Dziwne, chropowate brzmienia; sztuczne, metaliczne barwy; kłujące w uszy fale niesinusoidalne i szумы... Zaiście, trudno o mniej „ludzkie” doznania dźwiękowe. Niepokojący obraz brzmieniowy mocno koresponduje z tendencją ze świata *CP 2077* do usuwania tego, co organiczne, ślepej na doznawane straty pogoni za doskonałością – ale i ostrą twardością – maszyną.

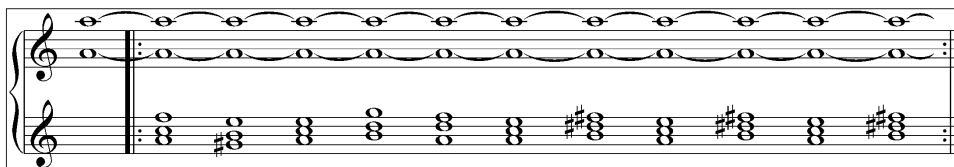
W niesławnym eksperymencie na reżusach Harry Harlow wykazał, że wyżej cenimy przytulną miękkość drugiej osoby niż niewyczerpane, ale odpychająco nieczułe źródło dostatku³². To egzemplifikacja pewnych uniwersalnych preferencji do tego, co miękkie, miłe, czułe i łagodne. Dysharmonijne barwy soundtracku do *CP 2077*, wyzbyte do granic możliwości owej organicznej pieśczoży, bardzo silnie oddziałują na gracza, wzbudzając w nim niekomfortowe poczucie osamotnienia i krzywdy samą barwą swojego brzmienia. Wrażenie to potęgowane jest jeszcze za sprawą innych elementów techniki kompozytorskiej. Drugim jest tonalność. Bardzo silne ciągnięcie soundtracku ku centrum tonalnemu a frygijskiej wywołuje, jak wspomina Collins, wrażenie „ciemności”, „ciężkości”, „mroku” czy „śmierci”³³. Silny dysonans sekundy małej między pierwszym a drugim stopniem mocno rezonuje z jaskrawą ostrością barw brzmieniowych. Czarny smutek

³¹ K. Collins, *Dead Channel Surfing*.

³² „Harry Harlow, Monkey Love Experiments | Simply Psychology”, <<https://www.simplypsychology.org/harlow-monkey.html>> [dostęp: 3.02.2022].

³³ K. Collins, *Dead Channel Surfing*, s. 175.

aury dźwiękowej oddziałuje na gracza, zatapiając go w poczuciu rezygnacji i niepokoju. Wreszcie inne środki kompozytorskie dopełniają ten efekt. Charakterystyczne dla wczesnej, industrialnej muzyki cyberpunkowej nuty pedałowe³⁴ są tu używane nagminnie, także ogólne użycie niskiego rejestru i dronów budzi kolejne skojarzenia z depresyjną muzyką Tomasa Sikorskiego. Ten perwersyjny minimalizm widać także w zestawieniu bardzo powolnego, wręcz ambientowego, tempa harmonicznego z gwałtownymi rytmami *quasi*-perkusji i poharataną melorytmiką. Wywołuje to bardzo niekomfortowe wrażenie czegoś bardzo silnego zatrzaśniętego pod pozornym spokojem, powstrzymany wybuch, „ciszy przed burzą”. Dystopijny świat ukazuje tu się jako pozbawiony nadziei na lepsze jutro. Pozostał jedynie lęk rozpacz, sprofanowane szczątki zabitego człowieczeństwa.



Przykład. Schemat harmoniczny utworu *Jackie's Death*

Źródło: opracowanie własne

Najbardziej poruszającym muzycznie momentem jest chyba scena śmierci Jackiego Wellea. Oparty na ostinatowym pochodzie harmonicznym w bardzo wolnym tempie, utwór wyróżnia się paroma cechami spośród reszty soundtracku, nadając temu momentowi (fabularnie zresztą bardzo doniosłemu) wyjątkową oprawę. Po pierwsze uwagę zwraca wyjątkowo łagodne (w porównaniu do reszty soundtracku) brzmienie. Dominują sinusoidalne imitacje brzmienia organów piszczałkowych. Zanika słyszalna wcześniej energiczna rytmizacja, następuje silne uspokojenie charakteru. Ostinatowa formuła z niespiesznie rozwijającą się, oplatającą akordy linią melodyczną otwiera przestrzeń, magicznie przenosi do miejsca niezemskiego spokoju. Skojarzenia z gotyckimi katedrami nie są nieuzasadnione: organy piszczałkowe, wolne tempo, ostinato harmoniczne – to wszystko przywodzi na myśl dawną muzykę sakralną. Ciekawa jest harmonia tego utworu. Mimo nuty stałej a (o charakterze tonicznym) tonalność uparcie ciąży ku e-moll harmonicznemu / e-frygijskiemu. Pierwszy akord w ogóle ze względu na zaakcentowaną tercję, zdwojoną i umieszczoną w skrajnych głosach ma silnie ambiwalentny charakter, przywodzący na myśl silnie

³⁴ Tamże, s. 174.

afektywny akord neapolitański. Istotnie, w e będzie to II stopień obniżony, w a natomiast jest to stopień VI, choć z uwagi na kontekst dałoby się go (nieco może naciągając) interpretować jako II stopień septymowy bez prymy. Rozpoczęcie kompozycji przywodzi na myśl początek słynnego *Adagio* Samuela Barbera, ewokując tym podobieństwem bardzo silne emocje. Całą kompozycję można interpretować jako kompozycję żałobną, silnie nawiązującą do tradycji muzycznej Zachodu. Brakuje w niej jednak konduktowego charakteru wskutek braku rytmów marszowych, charakterystycznych dla marszów żałobnych, dominuje nostalgia i poczucie nieutulonego smutku. Śmierć rozplywa się w nicości, nie zwiastuje dalszego ciągu. Brakuje rytuału pożegnania, zmarły znika, rozpraszając się w ciemności. Nie ma tu pocieszenia, obietnicy powrotu; nie ma również miejsca na rozpacz i gniew. Jackie Welles umiera jak maszyna – po prostu jego ruch się zatrzymuje. W ogóle maszyny nie znają śmierci. Jest to tajemnica dla nich niepojmowalna. Usypiają w oczekiwaniu, aż ktoś je na powrót uruchomi. Mogłoby się wydawać, że cyborgizacja ciała stanowić może remedium na umieranie. W końcu niemęcząca się maszyna podtrzyma procesy życiowe, nie pozwoli na degenerację komórek ciała. A jednak okazuje się, że jest odwrotnie: bez żywego człowieka maszyna nie ma co robić, bezmyślnie kręci się w koło, aż wyczerpią się jej źródła energii, której uzupełnianie także jest zależne od żywych. W zderzeniu z taką tajemnicą mechaniczna muzyka, wyzuta z organicznych łez, i tak usiłuje naśladować dawną twórczość. Tyle że już bez nadziei, bez siły, bez wiary. Zdehumanizowana muzyka maszyn nie potrafi już sama z siebie przekazać uczuć. Ewokuje jedynie dawne kody kulturowe, oddziałuje raczej brakiem niż istnieniem; wycofuje się, oddając na powrót pole temu, co uważała za zbędne, minione, zbyt słabe. A jednak to właśnie ten najmniej „cybernetyczny” utwór wyciska łzy z oczu, emanuje niespotykaną wzniosłością. Oto prawdziwa powaga *geni sacrum*.

Zakończenie

Muzyka niediegetyczna wydaje się udzielać odpowiedzi na pytanie nie postawione przez inne modusy narracji. Oprócz bowiem potężnego oddziaływania afektywnego oraz wzmacniania immersyjności, ścieżka dźwiękowa skłania do namysłu nad relacją człowieka i maszyny. W odróżnieniu do *Ghost in the Shell* z 1995 roku (które bardziej stawia pytania niż udziela odpowiedzi), wykorzystującego choćby tradycyjny zespół wokalny, w *CP 2077* człowieka w muzyce już nie ma – pozostały tylko jego echa. Muzyka sugeruje, że pozbywanie się organicznego ciała rani także człowieczeństwo. Pogoń za

potęgą, uzyskiwaną dzięki cyborgizacji, ma swoją cenę. Może i w świecie wysokich prędkości, w nieustannej powodzi bodźców owe uszczerbki pozostają niezauważone, ale w obliczu ciszy i nieobejmowalności tajemnicy śmierci okaleczenia te ukazują się w pełni, nie dając obiecanego ratunku, a odbierając resztki tego, co mogłoby dać ukojenie. W istocie technokolonizacja jest zjawiskiem negatywnym. Niczym zdradliwy pasożyt technologia obiecuje wiele, ale w ostateczności jedynie się człowiekiem żywi, nie dając nic w zamian, nawet mimo to, że jej istnienie uzależnione jest całkowicie od ludzkiego bytu.

Reasumując, muzyka w grze *CP 2077* w swych różnorodnych przejawach spełnia wielorakie funkcje. Przede wszystkim ma ona rolę światotwórczą: oczywiście dźwięki diegetyczne stanowią swoistego rodzaju „obiekty” występujące w świecie *CP 2077*, dosłownie go współbudując, ale stacje radiowe przekazują nam także ksenoencyklopedyczną wiedzę allohistoryczną³⁵ zarówno samym doborem utworów, jak i zbudowanym wokół nich lore; ponadto dzięki daniu graczowi możliwości dowolnego kształtowania sfery brzmieniowej pozwalają mu na zamieszkiwanie świata; niediegetyczna muzyka zaś wskutek swojego oddziaływania afektywnego oraz budzenia skojarzeń z innymi tekstami kultury wzmacnia immersję i pobudza do głębszego namysłu nad metafizyką świata gry, a nawet może budzić bardziej ogólne refleksje na temat własnej egzystencji. Muzyka w grze współbuduje także jej cyberpunkową, retrofuturystyczną estetykę i filozofię. Modus muzyczny ma ponadto charakter kontrapunktujący, nie tylko wzmacniając, ale i uzupełniając narrację innych modusów gry. Dzięki nieorganicznosci, chropowatości i skrzekliwości swojego brzmienia, wykorzystania dronów, kontrastów rytmicznych, często dysonansowej harmoniki, silnie zaznaczonych niskich rejestrów oraz skali minorowej i modi frygijskiego, muzyka bardzo skutecznie buduje u gracza uczucia opuszczenia i niepewności, ma ciemny, ciężki charakter i wyzwala zarówno wzniosłość, jak i emocje negatywne. Buduje tym samym pesymistyczną aurę uczuciową charakterystyczną dla dystopijności świata³⁶. Gra bazuje na lękach właściwych dla wczesnej fazy cyberpunku, to jest strachu przed korporacyjną władzą oraz obawie przed technologią. Podobnie jak inne teksty kultury z lat dziewięćdziesiątych XX wieku rozważa istotę człowieczeństwa. Wysnuwa wnioski na temat zakorzenionego w kulturze zachodniej dualizmu ciała i duszy, przestrzega przed oddaniem władzy w ręce korporacji, waży korzyści i straty procesu technokolonizacji. *CP 2077* odstaje bardzo od współczesnych mu przejawów cyberpunku na świecie. Kontrastującym przykładem może być afrofutury-

³⁵ K.M. Maj, dz. cyt., 237–259.

³⁶ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo*, s. 162–172.

styczny i antyheteropatriarchalny *Dirty Computer* Janelle Monáe³⁷. Wydawać by się mogło na pierwszy rzut oka, że współczesny cyberpunk odszedł od swych korzeni, spłycił swoje przemyślenia. W końcu „poptymistyczny” charakter dzieła Monáe w nieco cukierkowej wręcz estetyce wywodzi się z późniejszych gatunków muzycznych, jak pop czy hip-hop³⁸. Jednak nawet pobieżna analiza odkrywa niezwykle głębokie przemyślenia kryjące się pod tą błyszczącą brokatem skorupką. Cyberpunk wcale nie zrezygnował ze swojej krytyki władzy i utraty człowieczeństwa, zmienił się tylko punkt widzenia. Zamiast obawiać się domniemanych konsekwencji rozwoju technologii czy brutalności potencjalnie wszechpotężnych korporacji, współczesny cyberpunk analizuje świat taki, jakim w danej chwili jest, punktując całą nienawiść, zniewolenie i przemoc aktualnie się dziejącą. Prezentuje je w metaforycznej, dystopijnej wizji, ale właśnie dzięki temu, że bierze na warsztat sytuację aktualną, nawołuje do walki, budzi nadzieję na lepsze jutro. Jego anarchizm jest konstruktywny, nie buntuje się przeciw władzy jako takiej, ale przeciw tym, którzy jej nadużywają, korzystają z niej w celu ciemnienia „innych”. Głęboko poruszające dzieło Monáe silnie rezonuje u odbiorców, widzą oni bowiem pod sztafażem cyberpunkowych dekoracji świat, w jakim żyją – i otrzymują pokrzepienie, siłę do walki, ożywczy napój nadziei. Tymczasem *CP 2077* nie tylko odwołuje się do (jeszcze) nieistniejących zagrożeń. Jego dystopia systematycznie, z zimnym okrucieństwem zabija wszelkie promyki nadziei. Nawet prezentujący humanistyczne, antykorupcyjne poglądy, doskonały pod każdym względem Peralez (w jego mieszkaniu stoi nawet pianola wykonująca Debussy’ego...) okazuje się być sterowaną przez „niewiadomych sprawców” marionetką. Casus Silverhanda pokazuje, że rock – muzyka buntu – nie jest już możliwy. Zabawy w boga, próby zdobycia nieśmiertelności gotują ludziom piekło. Świat się wali i nie wygląda na to, żeby można było łatwo temu zapobiec. Rewolucja nic już nie zdziałała, ewolucja natomiast, choć teoretycznie wciąż możliwa, ma bardzo małą szansę na samo zaistnienie, nie mówiąc już o powodzeniu. *CP 2077* straszy i dołuje, ale pozostaje obojętny na rzeczywiste problemy. Gdy gracz wynurza się ze świata gry, dotykają go może te najbardziej ogólne rozważania o człowieczeństwie i cielesności, ale dzieło nie rezonuje, nie zmienia, nie pobudza. Pozostaje zamkniętą enklawą, swoistą wieżą z kości słoniowej. Retrofuturystyczny cyberpunk nie ma już swojej siły oddziaływania. *CP 2077* jest niczym widmo przeszłości, pozbawione sprawczości.

³⁷ Ch. Capetola, *Janelle Monáe: Dirty Computer (Case Study)*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, dz. cyt., s. 245–251, <https://doi.org/10.4324/9781351139885-30>.

³⁸ N.C. Laudadio, *Music*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, dz. cyt., s. 238–244, <https://doi.org/10.4324/9781351139885-29>.

BIBLIOGRAFIA

- „91.9 Royal Blue Radio”, Cyberpunk Wiki, <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/91.9_Royal_Blue_Radio> [dostęp: 3.02.2022].
- Augustyn R., *Rock po roku (2)*, „Ruch Muzyczny” 1987, 31, nr 3, 25 stycznia, s. 22–25.
- Capetola Ch., *Janelle Monáe: Dirty Computer (Case Study)*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, red. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, 1 wyd., London; New York 2020, 2019, s. 245–251, <<https://doi.org/10.4324/9781351139885-30>> [dostęp: 3.02.2022].
- Collins K., *Dead Channel Surfing: The Commonalities between Cyberpunk Literature and Industrial Music*, „Popular Music” 2005, 24, nr 2, maj, s. 171, <https://doi.org/10.1017/S0261143005000401>.
- Collins K., *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, Mass. 2008.
- „Cyberpsychosis | Cyberpunk Wiki | Fandom”, <<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpsychosis>> [dostęp: 7.03.2022].
- Fisher M., *The Metaphysics of Crackle: Afrofuturism and Hauntology*, „Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture” 5, nr 2 (b.d.), s. 42–55.
- Frelik P., *Gazing (Back) in Wonder: Visual Megatext and Forgotten Ocularies of Science Fiction*, „Science-Fiction Studies” 2016, 43, nr 2, s. 226–236.
- Frelik P., *Kultury wizualne science fiction*, Kraków 2017.
- Gadamer H.-G., *Aktualność piękna: sztuka jako gra, symbol i święto*, wyd. 1, Terminus 1, Warszawa 1993.
- Gadamer H.-G., *Estetyka i hermeneutyka*, [w:] tegoż, *Rozum, słowo, dzieje: Szkice wybrane*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2000, s. 148–159.
- GDC, *Immersing with Music: Approaches to Musical Storytelling in „Cyberpunk 2077”*, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=uX9rjMZARVg>> [dostęp: 7.03.2022].
- Graeber D., *Czy jesteś anarchist(k)a?*, *Strefa zgniotu* (blog), <<https://blog.tranglos.com/graeber-czy-jestes-anarchistka/>> [dostęp: 13.03.2022].
- „Harry Harlow, Monkey Love Experiments | Simply Psychology”, <<https://www.simplypsychology.org/harlow-monkey.html>> [dostęp: 3.02.2022].
- Ingarden R., *Utwór muzyczny i sprawa jego tożsamości*, Kraków 1973.
- Juszczyk A., *Na koncercie czy w studio? Technologiczne aspekty „żywości” muzyki popularnej*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje: studia nad muzyką popularną*, red. A. Juszczyk, N. Giemza, K. Sierzputowski, t. 2, Kraków 2018.
- Kasulis T., *Japanese Philosophy*, [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red. E.N. Zalta, Summer 2019. Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2019. <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/japanese-philosophy/>> [dostęp: 7.03.2022].
- Kłosiński M., *Digital Recycling: Retrotopia in Representations of Warships in World of Warships*, „Game Studies” 2021, 21, nr 3, wrzesień, <<http://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>> [dostęp: 7.03.2022].
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo: interpretacja, immersja, utopia = Hermeneutics of video games: interpretation, immersion, utopia*. Lupa obscura, Warszawa 2018.

- Knapik R., *Lepsze niż oryginał? Słowo o (e-)coverach*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje: studia nad muzyką popularną*, red. K. Sierzputowski, A. Juszczak, N. Giemza, S. Papier, t. 1, Kraków 2017.
- Konik M., *Muzyka u Boecjusza i w filozofii średniowiecznej*, „Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej” 2006, s. 51–74.
- Kotański W., *W kręgu shintoizmu*, t. 2, Warszawa 1995.
- Kubiński P., *Gry wideo: zarys poetyki*, Kraków 2016.
- Laudadio N.C., *Music*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, red. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, 1. wyd., London; New York 2020, 2019, s. 238–244, <https://doi.org/10.4324/9781351139885-29>.
- Maj K.M., *Światotwórstwo w fantastyce: od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019.
- Pondsmith M., *Cyberpunk, the Roleplaying Game of the Dark Future: 2.0.2.0., Version 2.01*, Berkley 1993.
- Schmeink L., *Digital Effects in Cinema*, [w:] *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, red. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, 1. wyd., London; New York 2020, 2019, s. 134–143, <https://doi.org/10.4324/9781351139885-17>.
- Sierzputowski K., *Wizerunki, podmioty fraktalne, ciała spektakularne. Fenomen ciał artysty muzycznego*, [w:] *Muzyka, uniwersytet, technologia, emocje: studia nad muzyką popularną*, red. K. Sierzputowski i in., t. 1, Kraków 2017.
- Siwak W., *Estetyka rocka*, Warszawa 1993.
- Summers T., *Understanding Video Game Music*, Cambridge 2016, <https://doi.org/10.1017/CBO9781316337851>.
- „User Friendly (song) | Cyberpunk Wiki | Fandom”, <[https://cyberpunk.fandom.com/wiki/User_Friendly_\(song\)](https://cyberpunk.fandom.com/wiki/User_Friendly_(song))> [dostęp: 3.02.2022].

Tomasz Bonikowski – mgr sztuki, muzyk; doktorant na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, członek Centrum Badań Groznawczych Uniwersytetu Śląskiego. Pracę doktorską pisze pod kierunkiem dr. hab. Michała Kłosińskiego, prof. UŚ i dr hab. Bogumiły Miki, prof. UŚ. Zajmuje się światotwórstwem muzycznym w grach komputerowych. Poza pracą naukową gra solowe recitale i współpracuje z zespołami, takimi jak Capella Cracoviensis czy Filharmonia Śląska. ORCID: 0000-0002-2549-804X. E-mail: <tomasz.bonikowski@us.edu.pl>.

Tomasz Bonikowski – MMus, musician, PhD candidate at the University of Silesia in Katowice (Poland), member of Game Studies Research Centre at the University of Silesia. He is writing his PhD thesis under the supervision of Prof. Michał Kłosiński and Prof. Bogumiła Mika. He researches musical worldbuilding in video games. Besides his academic work, he plays solo recitals and collaborates with ensembles such as Capella Cracoviensis and the Silesian Philharmonic. ORCID: 0000-0002-2549-804X. E-mail: <tomasz.bonikowski@us.edu.pl>.

