

Dobór środków ekspresji muzycznej w grach wideo jako przykład świadomej łączności z odbiorcą

Mikołaj Stroiński

Muzyka do gier komputerowych jest nowym gatunkiem, rządzącym się autonomicznymi prawami. Ma ona nie tylko „nie przeszkadzać” grającemu podczas gry, ale także pełnić funkcję stymulującą myślenie. Ma być przestrzenią dla koncentracji, ale też dla odpoczynku gracza. Operuje takimi środkami wyrazu, z których część nigdy nie miała zastosowania w istniejących dotychczas gatunkach muzyki. To gatunek, który się rozwija, zatem jego analizę formalną, a także wpływ na podświadomość i zachowania graczy, bada się na bieżąco. Chociaż jest to rodzaj muzyki czerpiący inspirację z istniejących już gatunków, to istnieje w nim przestrzeń zarezerwowana wyłącznie dla potencjalnego gracza – przestrzeń niemieszcząca się ani w muzyce filmowej, ani w muzyce klasycznej, folkowej, dawnej, pop, jazz czy rock. To kreacja, w której osią jest związek między graczem a twórcą fabuły gry oraz kompozytorem muzyki. To na kompozytorze spoczywa zadanie, by wspomóc lub wręcz zbudować emocjonalną więź. Często znajduje się on w punkcie, gdzie chciałby pokazać w jak najlepszym świetle swój kunszt i warsztat kompozytorski, nie zaburzając przy tym odbioru gry.

Z powyższego względu muzyka do gier wideo jest dobrym przykładem, w którym kompozytor musi cały czas mieć na uwadze stopień jej intensywności, by zapewnić graczowi odpowiednie doznania płynące z tzw. *gameplayu*. W ten sposób muzyka łączy się tak z grą, jak i z grającym w spójnej komunikacji.

Gatunkiem nieraz wykorzystywanym na potrzeby gier jest muzyka klasyczna, autonomicznie posługująca się bardzo często językiem wyrafinowanym. Język ten nie zawsze trafia do współczesnego odbiorcy. Łatwo uzyskać jest bowiem efekt mówcy, który w sposób imponujący włada skomplikowanym i wyrafinowanym słownictwem, jednak popada w pułapkę, w której to słownictwo staje się celem samym w sobie, miast być wehikułem niosącym przekaz emocjonalny. Istnieje ryzyko, że ów komunikat w takim przypadku trafi jedynie do wąskiego

grona odbiorców, które doceni ten rodzaj przekazu, czasem uznając go za bardzo satysfakcjonujący – przeważnie na poziomie intelektualnym. Jeśli nie jest to zamierzone, staje się problematyczne. Z drugiej strony, możliwe jest przecież mówienie o sprawach głębszych w sposób przystępny dla szerszej grupy odbiorców. Historia muzyki pełna jest przepięknych utworów o sukcesie komercyjnym, którym w żaden sposób nie można zarzucić, że są banalne.

Stopień przystępności muzyki warunkowany jest umiejętnością stosowania dysonansu w połączeniu ze świadomością intensywności faktury instrumentalnej. Świadome panowanie nad tymi elementami daje nam, kompozytorom, dodatkową kontrolę nad jej odbiorem. Ważne jest, by zdefiniować co składa się na intensywność, o której piszę. Z pewnością jest to stopień dysonansu, głośność muzyki, ale przede wszystkim – gęstość zdarzeń dźwiękowych w danym interwale czasowym. Ta ostatnia odnosić się może do każdej formy przekazu, nie tylko muzycznego. Należy także poświęcić uwagę aktywności w poszczególnych pasmach częstotliwości dźwięku. Na przykład, w zbyt aktywnych częstotliwościach basowych istnieje ryzyko, że przekaz będzie niewyraźny, a nadmiar niskich częstotliwości będzie miał negatywny wpływ również na te wyższe. Warto jest mieć także na uwadze częstotliwości w okolicach 2 kHz–5 kHz, bowiem w tym zakresie nabierają znaczenia fonemy odpowiedzialne za wyrazistość mowy ludzkiej. Jest to więc spektrum, w którym jesteśmy najbardziej receptywni na przekaz informacji.

Im większa „ostrość” muzyki, tym bardziej wychodzi ona przed medium, które ma ilustrować. Wraz ze spadkiem ostrości muzyka wycofuje się, dzięki temu zarówno film, jak i *gameplay* mają więcej miejsca na pierwszym planie odbioru. Nie chciałbym sugerować, że należy pisać wyłącznie cichą muzykę opartą na konsonansowych brzmieniach i przyjmować pozycję nieśmiałego introwertyka muzycznego – wręcz przeciwnie. Chodzi o to, by znaleźć odpowiednią równowagę pomiędzy jej siłą, a uprzejmością względem obrazu, w którym dopowiada ona za emocje. Jest to moim zdaniem jedna z dróg do zdobycia zarówno prestiżowych nagród, jak i entuzjastycznego przyjęcia przez publiczność. Oczywiście musi być to połączone z sukcesem komercyjnym danego projektu. Nie ma jednak gotowej artystycznej recepty na to, jak to osiągnąć – być może poza taką, by bardzo dobrze rozumieć projekt, do którego komponuje się muzykę. A zatem – zrozumieć odbiorcę. W późniejszej części referatu

podam przykład, kiedy użycie mocno intensywnej muzyki w mediach jest jak najbardziej uzasadnione.

Gry wideo (ku mojej wielkiej radości) to medium, które bardzo chętnie korzysta z wyrafinowanego słownictwa muzycznego – i co ciekawe – nie tylko nie oddala ono graczy i słuchaczy, ale wręcz nadaje głębi projektom i całości doświadczenia gry. Jest to również platforma, w której popłaca odwaga artystyczna. Jako przykład przywołam kompozytora Austina Wintory, który znakomicie przemycy wartościową muzykę w zlecanych mu projektach. Cechuje go też wspomniana wcześniej odwaga artystyczna – wyczuwalna szczególnie w ścieżce do gry *Assassins Creed Syndicate*. Muzyka ta bowiem skomponowana jest na dziewięcioosobowy skład kameralny. Może to zadziwiać, biorąc pod uwagę, że grom typu AAA (wysokobudżetowym) towarzyszy soundtrack zazwyczaj wyprodukowany również „na bogato”. W tym neo-dziewiętnastowiecznym, a ściślej „neo-mendelssohnowym” brzmieniu, Austin śmiało i odważnie wykorzystuje szeroką gamę brzmień smyczkowych w całym jej zakresie. Nie stroni również od mocnych dysonansów i faktur brzmieniowych, z intensywnymi partiami solowymi włącznie. Niemniej jednak muzyka jest bardzo wyważona i przyjemna w odbiorze również poza samą grą. Jest to skutek między innymi bardzo dobrze sprecyzowanej intensywności brzmienia, połączonej z ciekawą narracją muzyczną. Partie solowe wysuwają muzykę „ku przodowi”, jednak w odbiorze nigdy nie są odczuwane jako narzucające się. Nie można też im zarzucić wstrzemięźliwości artystycznej. Austin również w innych swoich soundtrackach bardzo odważnie podchodzi do kompozycji i orkiestracji, podobnie jak kompozytorzy muzyki poważnej, a może nawet bardziej, jako że tym ostatnim nie grozi utrata projektu z powodu zbyt ostrego brzmienia.

Pisząc o Austinie Wintory, nie sposób nie wspomnieć o jego prawdopodobnie największym osiągnięciu – ścieżce do gry *Journey*, która przyniosła mu wiele nagród (w tym nominację do Grammy). Muzykę tę śmiało można nazwać piękną i na pewno niebanalną. Nie jest to co prawda przykład muzyki o ostrych brzmieniach, lecz takiej, której przekaz jest mądry, a jednocześnie osadzony w bardzo ciekawym miejscu, jeśli chodzi o relacje z odbiorem *gameplaya*, opierającego się na ciągłym ruchu głównej postaci. Ruch ten odzwierciedlony jest w orkiestracji drugiego i trzeciego planu utworów niezależnie od tego, czy na pierwszym planie

jest solista. Zachowanie równowagi w tych elementach powoduje magiczne połączenie gry z muzyką, która zabiera gracza w wyjątkową podróż – jak sama jej nazwa wskazuje.

Podobną odwagę Austin Wintory pokazał w grze *Abzu*, komponując muzykę na chór, orkiestrę i... siedem harf. Dzięki temu doskonale oddał podwodny świat, jego prawa fizyki i toczącą się w nim akcję gry. W tym przypadku muzyka także otrzymała wiele nagród. Ma też rzesze fanów. Można by się pokusić o pytanie, czy gdyby muzyka nie została napisana na potrzeby gry wideo, to równie dobrze poradziłaby sobie pod względem komercyjnym. Na pewno gra wideo przyczynia się do popularności ścieżki dźwiękowej – ta relacja zawsze przypominała mi wieloryba, który płynie setki kilometrów z przyssanymi doń małymi rybkami zwanymi podnawkami. Cóż, choć ciężko stwierdzić to z całą pewnością, wydaje mi się, że pomysłowość i odwaga artystyczna Austina Wintory przysporzyłyby mu sukcesu również w innych obszarach kompozycji.

Jak pisałem wcześniej, muzyka w grach wideo nie stroni od zapożyczeń z muzyki poważnej. Czasem dosłownie, a czasem pośrednio i po być może lekkich adaptacjach. Jako przykład nasuwa się tu twórczość kolejnego wybitnego kompozytora Gordy'ego Haaba – autora soundtracków do gier z serii *Star Wars*.

Muzyka do *Gwiezdných Wojen* – tak gier, jak i filmów – pełna jest zapożyczeń lub wręcz cytatów z twórczości Beli Bartoka (*Koncert na orkiestrę, Muzyka na instrumenty strunowe, perkusję i czeleste*) oraz Gustawa Holsta (*Planety*). Prócz tego możemy usłyszeć tam nawiązania do twórczości Siergieja Prokofiewa, Williama Waltona, Bernarda Herrmanna, Edwarda Elgara i Igora Strawieńskiego. Zarówno Gordy Haab, jak i John Williams, autor muzyki do filmów, doskonale zdają sobie sprawę z momentów, w których należy się muzycznie trzymać z tyłu, i z tych, kiedy mogą sobie pozwolić na wyjście na pierwszy plan.

Wspomniałem wcześniej o możliwości stosowania zwiększonej intensywności, i *Star Wars: Squadron* Gordy'ego Haaba jest tego dobrym przykładem. Wartka akcja gry zyskuje na zwiększonym dysonansie, gęstszych wydarzeniach dźwiękowych i harmonii. Nawet, gdy w *gameplayu* mniej się dzieje i dynamika kosmicznych walk ustaje, muzyka ma nieco zamydlać ten stan i nie dawać graczowi odpocząć. Jest to jeden z tzw. chwytów kompozycji do mediów.

Niemniej jednak, biorąc pod uwagę muzykę do innej części gry pt. *Star Wars Jedi: Fallen Order* zauważymy, że muzyka jest tam bardziej w tle i z dużym oddechem pomiędzy nutami. Dynamika rzadko przekracza *forte*, a orkiestracja służy temu, by nie przeszkadzać w odbiorze całości doświadczeń z gry.

Czy należy zatem podobnie usubtelnić własną wypowiedź artystyczną w przypadku, gdy nie jest ona pisana do filmu lub gry? Niekoniecznie! Wskazałbym jednak na zastanowienie się nad odbiorcą, którego przecież uwzględniamy w przypadku komunikacji werbalnej. Jeśli nie weźmiemy tego aspektu pod uwagę, ryzykujemy muzycznym monologiem. Ujmując to dosadniej: fakt, że nam samym imponuje dwunastotonowa twórczość Schoenberga, nie znaczy, że na jej odbiór będzie nastawiona nasza publiczność.

Przykład Arnolda Schoenberga przyszedł mi do głowy nieprzypadkowo, jako że ostatnimi czasy wraz Garrym Schymanem (również kompozytorem muzyki do gier wideo) napisaliśmy ścieżkę dźwiękową do gry *Metamorphosis*, opartej na twórczości Franza Kafki. Wykorzystaliśmy technikę dodekafoniczną Schoenberga i nawiązaliśmy do muzyki Bernarda Herrmanna. Przyznam, że praca nad tym projektem sprawiła nam obydwu ogromną przyjemność i satysfakcję. W tym przypadku nie spodziewamy się, że soundtrack zdobędzie rzesze fanów. Myślę jednak, że ma on szansę na przychylność kręgów kompozytorskich.

Podczas pracy nad *Metamorphosis* musieliśmy uwzględnić siłę oddziaływania muzyki tak na grę, jak i na gracza. Wyjątkowym rozwiązaniem, jak na muzykę do gier wideo, było zastosowanie w niej techniki śpiewu *Sprechstimme*, która znana jest z *Pierrot Lunaire* Schoenberga. W roli solistki doskonale sprawdziła się Joanna Freszel. Wróćmy jednak do operowania elementem intensywności muzyki w niniejszym projekcie. Każdy utwór z partią wokalną ma też swoją wersję czysto instrumentalną. Sopran postępujący się *Sprechstimme* na pewno jest tu elementem intensyfikującym odbiór muzyki, a więc wysuwającym ją na pierwszy plan odbioru przez gracza. Zabieg ten jest tym wyraźniejszy, iż muzyka w grze jest *loopowana*, a zatem powtarzana wielokrotnie. Sposób jej implementacji odbył się więc tak, by po każdej wersji wokalnej nastąpił dwu lub trzykrotny *loop* jej odmiany instrumentalnej. Dzięki temu muzyka po tymczasowym wzroście intensyfikacji, usuwa się w tył na dłuższy czas. W ten sposób

czemu gracz ma większą szansę skupić się na *gameplayu* i rozwiązywaniu zagadek zawartych w grze.

Samo *Sprechstimme* jest elementem skupiającym na sobie uwagę, szczególnie w utworach, w których melodia nie jest zbyt oczywista, a składa się na nią niemalże losowy niemiecki słowotok połączony z nie do końca określoną wysokością dźwięków. Obydwa tematy muzyczne występujące w grze skomponowane były techniką świadomego doboru interwałów, a zatem drogą tworzenia opartą w większym stopniu na intelekcie niż na emocjach. Co ciekawe, mimo że niezależnie skonstruowaliśmy swoje tematy, to są one oparte na tym samym interwale septymy wielkiej. Jest w tym interwale ukryty pewien ładunek i potrzeba rozwiązania się na oktawę – podobnie jak w głównym bohaterze *Metamorphosis*, który pod postacią robaka ma za zadanie rozwiązać zagadkę swego niespodziewanego losu i odnaleźć zaginionego przyjaciela. Nierozwiązane interwały muzyczne przyczyniają się więc do siły napędowej akcji gry.

Oparcie części soundtracku na systemie dodekafonicznym przypomina zasadę poruszania się stonogi, która zrobiwszy ruch pierwszą z kończyn, nie ponowi go dopóty, dopóki nie zrobi użytku z pozostałych jedenastu. Są tu też inne elementy, które mocno nawiązują do robaczego świata gry, takie jak *tremolo sul ponticello* na smyczkach oraz *frullato* na fletach. Obydwie te techniki kojarzą się z szybkim ruchem małych owadzich skrzydeł. *Glissanda* przypominają przelatującego komara lub sunącego po sieci pająka. *Pizzicata bartokowskie* i instrumenty perkusyjne również oddają dźwięki owadzich odnóży.

Zadbaliśmy z Garrym Schymanem o to, by napięcie towarzyszące muzyce nigdy się nie rozwiązało i równocześnie powodowało lekki dyskomfort. Daje to zamierzony efekt podczas gry w *Metamorphosis*. Nie otrzymaliśmy jednak nigdy komentarza ze studia Ovid Works, że muzyka w czymkolwiek przeszkadza lub wybija z gry. Jest to właśnie rezultat odpowiednio wyważonej intensywności, przy której nie traci emocjonalny przekaz, a być może znajdzie się też coś dla słuchaczy poszukujących czegoś więcej w sferze intelektualnej.

Jestem pewien, że każdy z nas, łącznie ze wspomnianymi wcześniej Austinem Wintory i Gordym Haabem pragnął przekazać artystyczną wartość muzyki. Przeszedłszy przez edukację muzyczną, poszukujemy pól ekspresji, na których moglibyśmy dalej przekazywać naszą

fascynację wyrafinowanymi środkami ekspresji twórczej, które chłonęliśmy jako studenci muzyki i które zgłębialiśmy dalej, bardziej świadomie jako dojrzałsi twórcy. Czyniąc to, mieliśmy jednak cały czas na uwadze odbiór gier, do których pisaliśmy muzykę. Połączenie z odbiorcą jest tu nadrzędne w stosunku do reszty muzycznej wypowiedzi; podporządkowana jest mu harmonia, melodyka, dynamika, barwa i inne elementy, a także te, które nie są stricte muzyczne, np. produkcja i mix. Myślę zatem, że uświadomienie sobie, kto jest adresatem danego dzieła, może pomóc w jego odbiorze, a nałożone „filtry” twórcze mogą okazać się w końcowym rozrachunku kluczami dotarcia do nowego odbiorcy. Możliwe jest więc znalezienie złotego środka, kiedy to wszystkie elementy, takie jak satysfakcja twórcza ambitnego kompozytora i szerszy odbiorca z powodzeniem zespolą się w relacji symbiozy.