




Andrzej Juszczyk

UNIWERSYTET JAGIELLOŃSKI

 <https://orcid.org/0000-0002-8872-4737>

Muzyka przyszłości **Muzyczne projekty *science fiction***

Music of the Future **Musical Science Fiction Projects**

Abstract: In his article Andrzej Juszczyk focuses on science fiction projects carried out in popular music, including the work of Kraftwerk, Gary Numan and Nine Inch Nails. Juszczyk discusses both the aspects that constitute specific stories within the represented worlds as well as the sound layer responsible for the projects' highly immersive character. The music and the sounds heard in these artists' music can be regarded as experimental signs of the future not only because of the subject matter of the songs. An important element of the projects consists in their innovative and original creation process, which goes far beyond the expectations of average listeners.

Keywords: science fiction, utopia, dystopia, popular music, future, electronic music

Abstrakt: Artykuł poświęcony jest analizie projektów o tematyce *science fiction* realizowanych w dziełach muzyki popularnej, konkretnie w twórczości zespołu Kraftwerk, Gary'ego Numana i zespołu Nine Inch Nails. Omówiono aspekty konstytuujące te konkretne opowieści w ramach przedstawianych światów, a także ich specyficzną warstwę dźwiękową, nadającą tym projektom silnie immersyjny charakter. Muzyka i dźwięki słyszalne na płytach stają się doświadczalnym, bo dającym się usłyszeć, znakiem przyszłości nie tylko z powodu tematyki utworów. Ważnym elementem wpływającym na działanie tych projektów jest też silnie nowatorski, oryginalny sposób ich tworzenia, wykraczający znacznie poza horyzont oczekiwań typowych odbiorców.

Słowa kluczowe: *science fiction*, utopia, dystopia, muzyka popularna, przyszłość, muzyka elektroniczna

Tematyka *science fiction*¹ stosunkowo często pojawia się w muzyce popularnej, choć ze względu na specyficzny charakter tej

¹ Posługuję się tu rozumieniem terminu *science fiction* zaproponowanym przez Darka Suvina w jego klasycznym tekście *On the Poetics of Science Fiction Genre*, w którym SF rozumiana jest jako „gatunek literacki, za którego konieczne i swoiste wykładniki uznać należałoby obecność i wzajemne powiązanie wyobcowania oraz poznania, towarzyszących wytwarzaniu alternatywnego pola odniesienia względem empirycznego środowiska autora” (Suvini, 2018, s. 14). Definicja

ostatniej, łączący w sobie zjawiska z dziedziny muzyki, literatury, performansu, sztuki wideo, a nawet życia społecznego (Piotrowski, 2016, s. 24–27), konwencja ta funkcjonuje tu zapewne nieco inaczej niż w filmie, literaturze czy grach. Rozpowszechnione we współczesnej kulturze topoty SF czy znane postaci z fantastycznonaukowych narracji niejednokrotnie były tematem piosenek i całych płyt, i to niezależnie od gatunku muzycznego, jaki uprawiali ich twórcy, przetwarzający popularne wśród publiczności motywy. Wśród tych artystów można wyróżnić grupę takich, którzy w swych dziełach wykorzystywali tego typu tematykę do na wskroś poważnych projektów artystycznych, próbując przy tym wytworzyć swoisty dźwiękowy ekwiwalent przyszłości, a w efekcie nakłonić słuchaczy do refleksji nad nią. Na tych artystach będę chciał się skupić w dalszej części artykułu, w tym miejscu warto przedstawić znamienne przykłady obecności fantastycznonaukowych motywów w muzyce popularnej.

Chyba najlepszym przykładem muzyki popularnej, w której obecne są motywy SF, jest twórczość Davida Bowiego, a zwłaszcza jego płyta *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* z 1972 roku, choć trzeba pamiętać, że idea podróży kosmicznych czy kontaktu z obcymi cywilizacjami pojawiała się w tekstach tego artysty stale (Ndalianis, 2018, s. 139–149). Album *The Rise and Fall...*, będący skróconą realizacją pierwotnego projektu – musicalu pod tym tytułem, przedstawia dziejącą się w niedalekiej przyszłości historię rockowego proroka Ziggy’ego Stardusta, który podejmuje swą zbawczo-muzyczną misję po spotkaniu z tajemniczą istotą z kosmosu, przemawiającą do proroka przez fale eteru (Auslander, 2006, s. 129–130). Mimo fantastycznonaukowego punktu wyjścia cały projekt Bowiego jest raczej mozaikową prezentacją obyczajowej współczesności, zwłaszcza pokolenia nastolatków, pod względem muzycznym zaś trudno uznać tę płytę za wizjonerską czy „przyszłościową” – to raczej parodystyczny zbiór utworów utrzymanych w różnorodnych konwencjach muzyki modnych na początku lat siedemdziesiątych.

Innym przykładem czerpania inspiracji dla muzyki z *science fiction* jest praktycznie cała twórczość progrockowego francuskiego zespołu Magma, od płyty *Kobaïa* z 1970 roku aż do *Èmèhntèhnt-Ré* z 2009 roku, oparta na koncepcie ucieczki grupy ludzi z ogarniętej katastrofą Ziemi i późniejszej kolonizacji planety Kobaïa. Tu na uwagę zasługuje niezwykle konsekwentna formacja kierowanej przez Christiana Vandera w tworzeniu towarzyszącej muzyce fabuły, przejawiająca się między innymi w wykreowaniu na potrzeby projektu spójnej wizji obcego świata, a nawet kobaïańskiego języka (w którym śpiewane są poszczególne utwory). Pod względem

ta sprawdza się także w odniesieniu do innych niż literatura tekstów kultury, jak film, gry wideo czy muzyka popularna.

muzycznym jednak twórczość Magmy sytuuje się na dobrze rozpoznanym polu pomiędzy dwiema odmianami rocka: progresywną i psychodeliczną.

Z kolei obecność motywów *science fiction* w twórczości prowadzonych przez George'a Clintona zespołów Parliament i Funkadelic (jednych z najważniejszych przedstawicieli muzyki funk) staje się zmiennym przejawem zjawiska zwanego afrofuturyzmem, które samo w sobie jest tematem tak szerokim, że brakłoby tu miejsca, by choć pokrótce nakreślić jego charakterystykę (Binczycka-Gacek, Brzostek, 2021). Należy nadmienić jedynie, że wiodącym tematem poszczególnych płyt formacji Parliament (a potem Funkadelic) jest podróż afroamerykańskich kosmonautów do nowych, odległych światów oraz „przejście [przez tych kosmonautów - A.J.] kontroli nad światem za sprawą dyskretnej zmiany rytmów życia codziennego” (Brzostek, 2013, s. 73). Pomyśły Clintona trzeba jednak traktować niezbyt dosłownie, są to bowiem raczej metafory walki Afroamerykanów o należne im miejsce w kulturze i społeczeństwie. Na takich płytach Parliament jak *Mother's Connection* (1975), *The Clones of Dr. Funkenstein* (1976) czy *Funkentelechy vs. the Placebo Syndrome* (1977) trudno byłoby odnaleźć jakąś uchwytą opowieść spajającą wszystkie elementy tych dzieł; teksty poszczególnych utworów, a także zdjęcia zespołu, okładki albumów oraz sceniczne wykonania utworów pełne są odniesień do ogólnej idei afrofuturystycznej, nie zaś do konkretnej fabuły. Muzycznie natomiast mamy tu do czynienia z surowym funkkiem, wzbogaconym o brzmienia syntezatorów, atrakcyjnym dla ówczesnych słuchaczy, niespecjalnie jednak nowatorskim.

Inni artyści, którzy chętnie sięgali w swej twórczości do fantastycznonaukowych toposów, to na przykład brytyjska legenda heavy metalu Iron Maiden – motywy SF znajdziemy na takich płytach, jak *Somewhere in Time* z 1986 roku (wątek podróży w czasie) czy *Brave New World* z 2000 roku (motywy ze słynnej dystopii Aldousa Huxleya) – oraz, może mniej popularny niż Iron Maiden, na pewno jednak znaczący dla progresywnej odmiany metalu, kanadyjski zespół Voivod, który na swych płytach (od *War and Pain* z 1984 do *Synchro Anarchy* z 2022) konsekwentnie przedstawia katastroficzną opowieść o losach fantastycznego bohatera Voivoda podróżującego przez zdegradowany świat przyszłości.

Nawiązania do tematyki *science fiction* w obrębie muzyki popularnej mogą mieć też charakter bardziej punktowy, jak choćby praktyka przyjmowania przez wykonawców nazw inspirowanych tekstami fantastycznonaukowymi przy jednoczesnym braku istotnych związków pomiędzy owymi dziełami literackimi a twórczością danych muzyków². Oczywiście sam fakt przyjęcia konkretnej

2 Oto lista wybranych nazw wykonawców, które inspirowane są dziełami SF: Big Brother and the Holding Company (rock, USA, zał. 1965) – od nazwy postaci

nazwy przez muzyków w jakiś sposób określa zestaw skojarzeń wpływających na kreowanie publicznego wizerunku grupy – jak pisze Paweł Czernek, nazwy zespołów to „realizacje językowe, z za których »wyzierają« określone obrazy świata, założenia ideologiczne, systemy aksjologiczne oraz nurty subkulturowe tworzące wspólnoty dyskursywne” (Czernek, 2018, s. 99); analiza i interpretacja tych nazw byłaby zadaniem interesującym, ale wykracza poza ramy niniejszego artykułu. Warto zauważyć, że nawiązania do tekstów fantastyki naukowej widoczne w nazwach zespołów to zjawisko stałe (od lat sześćdziesiątych do dziś) i niezależne od kraju pochodzenia muzyków czy realizowanej przez nich stylistyki muzycznej (od rock and rolla, przez folk, metal, punk, post-punk aż do synthpopu). Nawet te nieliczne przykłady pokazują, że fantastycznonaukowe nawiązania odnaleźć można w bardzo zróżnicowanych czy wręcz odległych od siebie zjawiskach muzyki popularnej. Trudno mówić tu jednak o rzeczywistym wpływie wyobraźni *science fiction* na kształt prezentowanej przez artystów muzyki, najczęściej zgodnej z obowiązującymi w danym czasie regułami określonych gatunków. Toteż nie chciałbym poświęcać tu zbyt wiele uwagi tego typu inspiracjom twórczością SF, pragnę raczej przyjrzeć się dziełom muzyki popularnej, które stanowią swoiste całościowe projekty dotyczące – sparafrazuję Herberta

z powieści 1984 (1949) George’a Orwella; Duran Duran (new romantic, Wielka Brytania, zał. 1978) – od nazwy postaci, dra Duranda Duranda z filmu *Barbarella* (1968) Rogera Vadima, bazującego na komiksie Jean-Claude’a Foresta; Fantômas (alternatywny metal, USA, zał. 1998) – od imienia postaci z filmowej trylogii André Hunebelle’a o Fantomasie (1964–1966), będącej z kolei luźną adaptacją powieści Pierre’a Souvestre’a i Marcela Allaina; Gojira (heavy metal, Francja, zał. 1996) – nazwa od japońskiego brzmienia nazwy potwora, tytułowego bohatera japońskiej serii filmów kręconej przez wytwórnię Toho od 1954 roku; Heaven 17 (synthpop, Wielka Brytania, zał. 1980) – termin od nazwy fikcyjnego zespołu wymienionego w powieści Anthony’ego Burgessa *Mechaniczna pomarańcza* (1962); Mogwai (postrock, Szkocja, zał. 1995) – nazwa od określenia na przyjazną formę postaci obcych z filmu *Gremlins* (1984) Joego Dantego; The Mugwumps (folk rock, USA, lata sześćdziesiąte) – od nazwy postaci z powieści Williama S. Burroughsa *Nagi lunch* (1959); Oryx and Crake (indie rock, USA, zał. 2010) – nazwa od tytułu powieści Margaret Atwood z 2003; Soft Machine (rock progresywny, Wielka Brytania, zał. 1966) – nazwa od tytułu powieści Williama Burroughsa z 1961; Them (rock, Irlandia Północna, zał. 1964) – nazwa od tytułu filmu *Them!* (1954) Gordona Douglasa; The Tommyknockers (tą nazwą posługiwały się dwie grupy: garażowy zespół lat dziewięćdziesiątych z Nowego Orleanu oraz francuski zespół trashmetalowy założony w 1992 roku) – nazwa od tytułu powieści Stephena Kinga *The Tommyknockers* (1987) (pol. *Stukostrachy*); Ubik (punk rock, Australia, zał. 2016) – nazwa od tytułu powieści Philipa K. Dicka z 1968; Vader (death metal, Polska, zał. 1983) – od nazwy postaci z serii filmów George’a Lucasa *Gwiezdne wojny*.

George'a Wellsa – dźwięku rzeczy przyszłych. W dziełach tych interesuje mnie zarówno dająca się zrekonstruować fantastyczno-naukowa lub futurystyczna fabuła, jak i jej dźwiękowy odpowiednik, rodzaj „muzyki przyszłości”, nie tyle ilustrującej treści utworów, ile raczej wytwarzającej wrażenie „dotknięcia” dźwiękowej materii czasów przyszłych i antycypującej zjawiska muzyki popularnej.

Jako materiał do badań wybrałem twórczość artystów świadomie eksperymentujących ze współczesnymi im trendami w muzyce, próbujących wykroczyć poza audialne *status quo*, a jednocześnie w jakimś stopniu estetycznie i ideowo z sobą powiązanych: zespołu Kraftwerk, Gary'ego Numana (Tubeway Army) i Trenta Reznora (Nine Inch Nails). Co ciekawe, wydaje się, że właśnie ci reprezentanci stylów określanych jako synthpop, electro i industrial najbardziej serio realizowali koncept uobecniania przyszłości w teraźniejszej rzeczywistości muzycznej.

Kraftwerk, czyli utopia

Na wizję przyszłości snutą przez Kraftwerk składa się ogół muzyki zarejestrowanej na płytach, tekstów utworów, okładek albumów, stylizacji scenicznych artystów, scenografii koncertowych, a także towarzyszących im wizualizacji³, obecny w twórczości zespołu od synthpopowego przełomu w 1974, kiedy to czwórka kraut-rockowych artystów z Düsseldorfu postanowiła grać zupełnie nową muzykę – czysto elektroniczną, nieistniejącą jeszcze na rynku ani w oczekiwaniach odbiorców. Na kolejnych płytach, począwszy od *Autobahn* (Kraftwerk, 1974), przez *Radio-Aktivität* (Kraftwerk, 1975), *Trans Europa Express* (Kraftwerk, 1977), *Die Mensch-Maschine* (Kraftwerk, 1978), *Computerwelt* (Kraftwerk, 1981), aż po *Electric Cafe* (Kraftwerk, 1986), członkowie Kraftwerku konsekwentnie i za pomocą różnorodnych środków wyrazu budują wielką opowieść o postludzkiem świecie, który właśnie nadchodzi. Każda płyta zespołu jest samodzielnym koncept albumem poświęconym jednemu wielkiemu „rozdziałowi” swoistego utopijnego wieloksięgu o przyszłości, jakim staje się cała twórczość Kraftwerku po 1974 roku.

Ów całościowy zamiar artystów znajduje swoje potwierdzenie w wydanym w 2017 roku koncertowym albumie *3-D Der Katalog* (Kraftwerk, 2017), zawierającym prawie cały materiał z wymienionych już płyt, który prezentowany jest przez zespół na koncertach do dzisiaj. W tej nowej wersji utwory uzyskały nieco bardziej nowoczesne brzmienia, zmieniły się aranżacje i tempa, a niektóre kompozycje zostały mocno skrócone; w efekcie

³ Więcej na temat projektu zespołu Kraftwerk w moim artykule: *Transhumanistyczna utopia w kulturze popularnej – przypadek Kraftwerk* (Juszczak, 2014b, s. 64–66).

powstała trzygodzinna suita będąca z jednej strony podsumowaniem dorobku gigantów synthpopu, ale z drugiej stanowiąca całość domkniętą muzycznie, tekstowo i wizualnie (składają się na to nowa, spójna koncepcja graficzna okładek płyt oraz oprawa koncertów i dostępne w sieci ich nagrania).

To – chciałoby się powiedzieć: nareszcie⁴ – skończone dzieło jest nieco paradoksalne, złożone zostało bowiem dzisiaj z elementów, których nowatorstwo było silnie odczuwane w momencie ich powstawania (lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte), a które po kilkudziesięciu latach nabrały charakteru klasyki gatunku. Choć niektóre koncepty Kraftwerku, zwłaszcza w warstwie tematycznej, mogą sprawiać wrażenie nieco anachronicznych (czy może retrofuturystycznych), muzyczny aspekt twórczości zespołu wciąż wydaje się wyprzedzać współczesny mainstream muzyki popularnej. Na przykład teksty utworów z płyty *Komputerwelt* pokazywały jako intrygujące novum świat sterowany przez komputery ingerujące w każdą czynność życiową; dziś większość technicznych zdobyczy przedstawianych na tym albumie jest naszą codzienną rzeczywistością, pod względem kompozycji i aranżacji jednak utwory z tej płyty, dodatkowo poddane współczesnemu miksowaniu i masteringowi, brzmią niezwykle nowocześnie i intrygująco, wręcz nie-samowicie (*unheimlich*)⁵.

Przyszłość, której wizję kreuje Kraftwerk w warstwie tekstowej swego dzieła, nie jest bardzo odległa od czasów, w jakich ono powstawało: to raczej rzeczywistość, jakiej można było się spodziewać „jutro”, czyli w nieodległej przyszłości. To świat oparty na idei globalnej komunikacji, zarówno w sensie materialnym, jak i ideowym. Świat szerokich autostrad, umożliwiających niczym nieskrępowaną jazdę (*Autobahn*), świat kontynentalnych linii kolejowych, pozwalających tego samego dnia odbyć *rendez-vous* na Champs-Élysées, wypić kawę w Wiedniu i wrócić do Düsseldorfu na spotkanie z Iggyem Popem i Davidem Bowiem (*Trans Europa Express*), świat ogólnoplanetarnej i kosmicznej łączności radiowej (*Radio-Aktivität*). Jest to świat robotów i sztucznej inteligencji służących ludziom, ale też samodzielnych i zdolnych do artystycznych uniesień (*Die Mensch-Maschine*). Wreszcie to świat przeniknięty duchem energii, napędzającej wszystkie ożywione i nieożywione byty, jak mówi Głos w *Stimme der Energie* z płyty *Radio-Aktivität*, którego wypowiedź stanowi swoiste credo całej

4 Poszczególne płyty Kraftwerku w momencie ich publikacji traktować można jako wciąż dopełniające się, *work in progress*.

5 Termin *unheimlich* ('niesamowity'), zazwyczaj kojarzony z teorią Zygmunta Freuda, wydaje się tu dobrze oddawać pewien nieoswojony aspekt doświadczanej rzeczywistości, co przypomina Suwinowskie „wyobcowanie”, charakterystyczne dla wyobraźni SF. Por. *Niesamowite Freuda* (1997) oraz *O poetyce gatunku science fiction* Darka Suvina (2018, s. 14).

twórczości Kraftwerku⁶ (warto pamiętać, że nazwa zespołu – „siłownia” – oznacza zespół urządzeń służących właśnie przetwarzaniu i przesyłaniu energii). Wyraźnie daje się tu zauważyć silną tendencję do coraz bardziej zdecydowanego odchodzenia od wizji antropocentrycznej ku obrazowi świata czystego, wolnego od ludzi, pozbawionego zła i przemocy, a zarazem zachowującego to, co w ludzkości najcenniejsze (Juszczak, 2014b).

Motywy przewodnim tej wizji przyszłości jest swoisty związek technologii i muzyki. Obraz śpiewających i tańczących robotów (pokazywany podczas koncertowych wykonań utworu *Die Roboter*) wydawać się może na pozór nieco naiwny, zawiera się w nim jednak cała transhumanistyczna idea Kraftwerku, tym bardziej godna poważnego potraktowania, że stworzona przez niemieckich artystów urodzonych tuż po wojnie, a więc należących do pokolenia głęboko zawstydzonego dokonaniem swoich bezpośrednich przodków (Buckley, 2013, s. 36–37).

Tekstom o nowym, tym razem rzeczywiście wspaniałym, świecie towarzyszyły zawsze obrazy i inscenizacje oddające ducha industrialnej przyszłości oraz ekstremalnie nowatorska muzyka. To właśnie Kraftwerk na potrzeby swojego projektu wymyślił oryginalną koncepcję electropopu, czyli muzyki, która będzie trafiać do masowego odbiorcy dzięki swej przebojowości, a zarazem będzie zaskakiwać, drażnić i niepokoić nie-ludzkiem, czysto syntetycznym brzmieniem.

Podstawowym założeniem muzyków było korzystanie wyłącznie z instrumentów elektronicznych, syntezatorów, które w latach siedemdziesiątych dopiero powoli zaczynały wchodzić na rynek muzyczny, zrazu jako interesująca ciekawostka. Kraftwerk konsekwentnie oparł swój styl na brzmieniach syntetycznych, zespół korzystał nie tylko z dostępnych na rynku urządzeń, lecz także projektował własne. Co znamienne, instrumenty, jakimi posługiwali się muzycy, dawały możliwość prawie nieograniczonej syntezy dźwięku⁷: w efekcie mogli generować jego zupełnie nowe barwy i odgrywać brzmienia do tej pory nigdy jeszcze niesłyszalne.

⁶ Tekst utworu *Stimme der Energie* z płyty *Radio-Aktivität*: „Hier spricht die Stimme der Energie/ Ich bin ein riesiger, elektrischer Generator/ Ich liefere Ihnen Licht und Kraft/ Und ermögliche es Ihnen, Sprache, Musik und Bild/ Durch den Äther auszusenden und zu empfangen/ Ich bin Ihr Diener und Ihr Herr zugleich/ Deshalb hütet mich gut/ Mich, den Genius der Energie” (Kraftwerk, 1975) – „Tu mówi głos energii/ Jestem potężnym elektrycznym generatorem/ Dostarczam wam światło i moc/ Umożliwiam wam przesyłanie mowy, muzyki i obrazu/ Przez fale eteru jednocześnie/ Jestem waszym sługą i panem/ Dlatego strzeżcie mnie dobrze/ Mnie, ducha energii” (jeżeli nie podano inaczej, tłumaczenie fragmentów – A.J.).

⁷ Na temat sposobu funkcjonowania syntezatorów muzycznych pisze Włodzimirz Kotoński w swej klasycznej pracy *Muzyka elektroniczna* (Kotoński, 2019).

„Odhumanizowaniu” brzmienia służyło też silne przetworzenie ludzkiego głosu, najpierw za pomocą specjalnych urządzeń (między innymi vocodera), później z wykorzystaniem symulatora mowy. Pomysł na muzykę przyszłości to jednak nie tylko brzmienia, to również ograniczenie kompozycji do niezbędnego minimum, oparcie jej na ciągłym powtarzaniu tych samych krótkich sekwencji dźwięków, realizowanych jednak przez różne i zmieniające się wciąż w jednym utworze brzmienia; zabieg ten nadawał utworom intrygującą transowość. Twórczość artystów z Düsseldorfu rodziła efekt „odnaturalizowania” tradycji muzycznej: podawała w wątpliwość istnienie, do tamtej pory wydawałoby się nieredukowalnych, elementów muzyki. Pomysłem Kraftwerku na przyszłość muzyki było zatem jej zaskakujące uproszczenie i zarazem uwolnienie od brzmień i rozwiązań typowych dla muzyki współczesnej (klasycznej i popularnej).

Można by rzec, że muzyka niemieckiego zespołu stanowi świetną ilustrację proklamowanej w tekstach nowoczesności, choć wydaje się, że jest też czymś więcej. Otóż właśnie w warstwie dźwiękowej dokonuje się najbardziej nowatorskie, niespotykane i oryginalne wyjście w przyszłość. Jeśli bowiem obrazy androidów, myślących komputerów czy gwiazd wysyłających sygnały w kosmos kojarzyć się mogą z zastanym sztafażem *science fiction* (każdy z tych tematów na różne sposoby był obecny w kulturze w latach siedemdziesiątych), to dźwięki produkowane przez czwórkę z Düsseldorfu nie miały precedensu w muzyce światowej. Nie są one fikcją na temat tego, jak mogłaby brzmieć muzyka przyszłości, tylko rzeczywistością są muzyką z/dla przyszłości – co zresztą może być potwierdzone skalą inspiracji Kraftwerkiem w twórczości późniejszych artystów (jak pisze Neil McCormick, Kraftwerk jest „prawdopodobnie najbardziej wpływowym zespołem na świecie” – McCormick, 2013). Muzyka taka pozwala niejako „dotknąć” nowej rzeczywistości; realny, materialny wymiar muzyki zarazem uprawomocnia (w odczuciu słuchacza) skojarzoną z nią wizję przyszłości.

Kontakt z „przyszłością” nie ma tu charakteru refleksji, hipostazy czy rzutowania obrazów przeszłości na przyszłość, ale wydarza się niejako rzeczywistość, materialnie w naszych uszach, nienawykłych do słyszenia właśnie takich dźwięków. Kontaminacja ich brzmienia z warstwą tematyczną utworów wytwarza wrażenie doświadczania rzeczywistości, która dopiero ma nadejść.

Tubeway Army, czyli dystopia

Kolejna grupa muzyczna, która próbowała zaprezentować odbiorcom brzmienie przyszłości, to brytyjska formacja Tubeway Army, kierowana przez charyzmatycznego lidera – Gary’ego Numana, osobę w tak znacznym stopniu odpowiadającą za całą artystyczną

wizję zespołu, że często twórczość Tubeway Army uznawana jest za etap kariery solowej samego jej lidera. Już od pierwszej, epomicznej płyty *Tubeway Army* (Tubeway Army, 1978) Numan dał się poznać jako twórca chętnie korzystający z motywów znanych z literatury i kina *science fiction*. Szczególnie bliskie były muzykowi utwory J.G. Ballarda i Philipa K. Dicka, do powieści tych autorów Numan nawiązywał w warstwie tekstowej swych piosenek (na przykład fragment tekstu *Listen to the Sirens* jest zaczerpnięty z powieści Dicka *Płyńcie łzy moje, rzekł policjant*).

Płyta *Replicas* (Tubeway Army, 1979) stanowi spójny i zamknięty koncept album, przedstawiający świat wyraźnie podobny do kreacji Philipa K. Dicka znanej z powieści *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* Warstwa tekstowa całej płyty oparta jest na planowanej, choć nigdy nie zrealizowanej przez Numana powieści *science fiction* (Lott, 1979) ukazującej świat, w którym funkcjonują obok siebie ludzie (raczej nieliczni) i androidy (ang. *machmen*) (trudne do odróżnienia od żywych osób). Relacja pomiędzy ludźmi i maszynami przypomina tę znaną z powieści Dicka i jest dość niejednoznaczna: z jednej strony androidy (nazywane też „replicas”) są przeznaczone do tego, by służyć ludziom, z drugiej to Machmani policjanci polują na żywe istoty, mordują je lub gwałcą. Trudny do określenia jest status narratora, a zarazem głównego bohatera, wyłaniający się z tekstów poszczególnych utworów, bo każdy z nich jest opisem konkretnej sceny lub sytuacji, której kontekst i miejsce w logice całej opowieści pozostają niedopowiedziane (jak to się często dzieje w przypadku fabularnych koncept albumów). Mimo to w umyśle odbiorcy powstaje wrażenie sugestywnej, choć pełnej luk i przemilczeń, rzeczywistości.

Główny bohater ukazany zostaje w scenach, w których musi ukrywać swą ludzką tożsamość w obawie przed tym, że zostanie rozpoznany przez bezwzględne androidy. Jednym z najbardziej charakterystycznych dla tego tematu utworów na płycie jest piosenka *Down in the Park*, której narrator, siedząc w parkowej restauracji wraz z androidami, obserwuje zabawę Machmanów, polegającą na zabijaniu ludzi lub na torturowaniu ich za pomocą okrutnej „rape-machine”. Bohater nie może ujawnić swego strachu i empatii wobec ofiar; aby zachować życie, musi pozostać nieczuły jak jego sztuczni towarzysze, choć w jego wypowiedzi daje się wyczuć przerażenie. Zaciekawienie budzi też stanowiąca tło sceny restauracja Zom Zom; to miejsce o niepewnym statusie, narratorowi wydaje się, że powstało w ciągu poprzedniej nocy, co sugerować może fasadowość i sztuczność restauracji. Można odnieść wrażenie, że została zbudowana, by tworzyć „ludzką” scenerię, i pozbawiona jest swej pierwotnej funkcji „miejsca do jedzenia”. Przypomina to między innymi motyw fałszywego posterunku policji, zbudowanego i wypełnionego przez androidy, w powieści *Czy androidy...* Dicka.

Ludzki status bohatera nie jest jednak oczywisty, w niektórych utworach pojawiają się bowiem sugestie, że jest on bytem w jakiś sposób mechanicznym, podłączonym do sieci (*Me! I Disconnect from You, You Are in My Vision* – Tubeway Army, 1979), wymagającym technicznej interwencji (*Do You Need the Service?* – Tubeway Army, 1979). Bohater utrzymuje też intymne relacje z androidami zaprojektowanymi do świadczenia usług seksualnych, czego dobrym przykładem jest swoista piosenka miłosna *Are Friends Electric?* (Tubeway Army, 1979).

Wyłaniający się z tych mikronarracji obraz świata ma charakter posthumanistycznej dystopii⁸, w której androidy, w założeniu mające ułatwiać lub uprzyjemniać życie ludzi, stały się siłą dominującą. Co prawda nie wiemy nic o buncie robotów, jaki miałby mieć miejsce w tej rzeczywistości, ale z pewnością musiało do niego dojść, skoro to Machmani sprawują totalną władzę nad światem. Paradoksalnie jednak niektóre androidy wciąż wykonują swe zaprogramowane działania, a więc udają ludzi i spełniają życzenia tych, którzy od ludzi są nie do odróżnienia (czyli innych androidów). Sporo tu scen pokazujących owych replikantów podczas wykonywania rutynowych, pozbawionych sensu czynności, co narrator podkreśla stwierdzeniem paradoksalnym „There is no one to replace” – replikanci, zawdzięczający swoje istnienie konieczności zastępowania ludzi, nie mają już kogo zastępować (*Praying to the Aliens* – Tubeway Army, 1979). Tym samym tracą sens swego bytu, choć nie przestają istnieć. Prawdziwi ludzie natomiast skazani są na udawanie androidów, ukrywanie swej tożsamości i cichą rozpacz. W tym świecie nie można odróżnić jednych od drugich.

Ponurej rzeczywistości przedstawionej w tekstach Tubeway Army towarzyszy bardzo intrygująca muzyka. Krytycy muzyczni są zgodni co do tego, że Numan w tym okresie swej twórczości inspirował się twórczością zespołu Kraftwerk, Davida Bowiego (płytkami z okresu „berlińskiego”), Briana Eno oraz współczesnym postpunkiem spod znaku Ultravox czy Roxy Music (Huey, 2021). Takie wyliczenie jednak niewiele w gruncie rzeczy mówi o dźwiękowym aspekcie całej płyty. Z pewnością wyraźne są tu nawiązania do bardzo wtedy awangardowego synthpopu, ale potraktowane

⁸ Nie chcąc się odwoływać do różnorodnych definicji terminu „dystopia”, używam go tutaj ze względów praktycznych raczej w jego podstawowym rozumieniu – jako schematu opowieści ukazującej, w miarę możliwości, pełny obraz świata nieszczęśliwego, skonstruowanego według pozornie idealnych planów, w gruncie rzeczy jednak okrutnego i nieludzkiego. Dystopia, podobnie jak utopia pozytywna, prezentuje ów świat w postaci epizodów (rozdziałów) reprezentujących jego emblematyczne cechy. Szerzej na temat rozumienia dystopii piszę w książce *Stary wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych* (Juszczyk, 2014a, s. 91–164).

zostały one w sposób niezwykle oryginalny. Pomysłem Numana na jego własny muzyczny głos jest niespotykane w owym czasie połączenie właśnie tego syntetycznego, „nie-ludzkiego” brzmienia, znanego z płyt Kraftwerku, z typową dla „żywej” muzyki rockowej ekspresją elektrycznych gitar i akustycznej perkusji. Muzycy z Düsseldorfu z założenia posługiwali się instrumentarium elektronicznym, w maksymalnym stopniu odnaturalizowanym, Numan zaś sięga po ich brzmienia i koncepty kompozycyjne (sekwencyjne), ale miesza je z obcymi dla synthpopu rockowymi elementami.

Trudno jest przy tym określić, który styl muzyczny jest w twórczości Tubeway Army dominujący: czy to synthpop uzupełniony o rocka czy rock z elementami synthpopu. Wydaje się, że chodzi raczej o niepokojącą dla ówczesnego słuchacza i niemającą precedensów fuzję obcych sobie elementów, syntetycznych i żywych, co dobrze oddaje niejasny, ludzko-mechaniczny status opisywanej w tekstach rzeczywistości (Bruni, 2021, s. 15). Jak pisze Paul Sutton, Numan odnajduje w brzmieniu maszyny ludzki głos i jednocześnie sprawia, że maszyna w jakimś stopniu przekazuje ludzką wrażliwość (Sutton, 2018, s. 52-53). Z kolei rockowa materia została potraktowana przez Numana w niecodzienny sposób: elementy typowe dla gitarowego rocka (przesterowane brzmienie, riffowa kompozycja) zostają w kompozycjach Tubeway Army pozbawione żywiołowości, uschematyzowane, zagrane niejako mechanicznie. Na uwagę zasługuje także sposób śpiewania Numana. Już sam jego głos brzmi nienaturalnie, jest pozbawiony charakterystycznych i osobistych cech, trudno też określić, do kogo należy w ramach świata przedstawionego kreowanego w albumie – czy jest to głos człowieka czy androida. Wokal Numana jest bardzo oszczędny, a ekspresja i emocje ograniczone do minimum, co przynosi efekt, jakby artysta posługiwał się raczej syntezatorem mowy niż najbardziej naturalnym środkiem muzycznego wyrazu. Tym samym wrażenie mieszania się porządku ludzkiego i postludzkiego, również w warstwie muzycznej, staje się ewidentne⁹.

Muzyka przyszłości, jaką proponuje swym słuchaczom Gary Numan, nie jest tylko chwytliwym tłem fantastycznej fabuły, mającym sprawiać wrażenie bliżej niesprecyzowanej nowoczesności. Raczej rzeczywistość jest nowoczesna, nowa i niespotykana do tej pory, to zmieszane elementy ludzkie i nie-ludzkie, choć w inny sposób niż to proponował Kraftwerk. I chociaż na poziomie podstawowym Numan sięga do elementów muzycznych już istniejących, to łączy je w sposób nieoczywisty i wymagający od odbiorcy wyjścia ze strefy dźwiękowego komfortu. Utwory z płyty *Replicas* stały się przebojami, ale nie dlatego, że dobrze wpisały

⁹ Ten koncept Numan będzie realizował konsekwentnie także na kolejnych płytach, jak choćby *The Pleasure Principle* (Numan, 1979) (Bruni, 2021, s. 16).

się w ustalone i popularne trendy rynku muzycznego, ale raczej dlatego, że wyprzedzały swoją epokę. Bo właśnie podobne pomysły muzyczne wkrótce miały się stać podstawą dla new romantic, zjawiska muzycznego, które zaczęło dominować na rynku od roku 1981 i miało określać muzykę popularną w najbliższym czasie (jako tzw. druga brytyjska inwazja). Gary Numan osadził swoją dystopijną narrację w niedalekiej przyszłości, wykorzystując do tego elementy rzeczywistości już dostępnej jego odbiorcom; podobnie w warstwie muzycznej zaproponował nową jakość, opartą na przetworzeniu znanych składników, niejako wprowadzając przyszłość (muzyki i świata) w doświadczenie słuchaczy.

Opowieść muzyczna Tubeway Army jest podobna do twórczości Kraftwerku, ale dzieło niemieckich artystów miało charakter pozytywnej, afirmującej technologii i nowoczesność utopii, w muzyce Numana zaś podobne zabiegi estetyczne służą raczej dystopijnej przestrodze i ponurej konstatacji na temat kierunku, w jakim zmierza świat.

Nine Inch Nails, czyli kakotopia¹⁰

Inny pomysł na prezentację dźwięków z przyszłości możemy odnaleźć na płycie *Year Zero* (Nine Inch Nails, 2007) sygnowanej przez zespół Nine Inch Nails, choć w gruncie rzeczy była ona niemal solowym dziełem lidera (i jedyne go stałego członka) grupy – Trenta Reznora. W nagraniach gościnnie towarzyszyli mu nieliczni muzycy, ale produkcją albumu (mającą decydujący wpływ na jego ostateczny kształt dźwiękowy) zajął się sam Reznor wraz z Atticusem Rossem. Płyta ukazała się w kwietniu 2007, lecz już w lutym rozpoczęła się szeroko zakrojona akcja przygotowująca fanów zespołu na premierę albumu, zaaranżowana jako gra z gatunku *Alternative Reality Game*. Elementy składające się na ową grę: muzyka, warstwa tekstowa oraz graficzna płyty, tworzą niezwykle rozbudowaną kreację świata z niedalekiej przyszłości (z roku 2022), w którym rząd Stanów Zjednoczonych staje się aparatem totalitarnego ucisku. Jak określił to sam Trent Reznor, *Year Zero* to soundtrack do filmu, który nigdy nie powstał (Martin, 2007).

Warto tu pokrótce nakreślić przebieg poszczególnych działań składających się na grę ARG, gdyż to właśnie one współtworzą

¹⁰ Termin „kakotopia” nie jest tak powszechnie używany jak terminy „utopia” i „dystopia”, ma jednak swe znaczące miejsce w historii literatury utopijnej, jako dziewiętnastowieczne określenie negatywnego odbicia utopii ukazującego rządy najgorsze z możliwych (Maj, 2019, s. 16–18). Kakotopia skupia się na prezentacji fatalnej formy organizacji państwa, pozornie rzutowanej w przyszłość lub odległe miejsce, w efekcie jednak chodzi o krytykę wymierzoną w aktualne władze. Z tego powodu wydaje się, że termin ten najbardziej pasuje do obrazu, jaki wyłania się z projektu *Year Zero*.

„obiektywny” obraz świata, do którego komentarzem są utwory zawarte na płycie. Cała akcja (przygotowana przez firmę 42 Entertainment) trwała od 12 lutego do 24 maja 2007 roku (de Beer, 2016). Składały się na nią różnorodne działania mające miejsce w rzeczywistości, których „ukryty” sens ujawniany był na powiązanych z grą stronach internetowych.

Początkiem gry było pojawienie się koncertowych T-shirtów Nine Inch Nails, na których umieszczone zostały daty i miejsca występów w ramach rozpoczynającej się trasy zespołu. Niektóre z liter w owych napisach wyróżniały się formą graficzną, a czytane razem tworzyły hasło „I am trying to believe”, które prowadziło graczy do strony internetowej o takiej nazwie. Zawartość strony była zrazu chaotyczna i niejasna, gdy jednak wcisnęło się kombinację klawiszy Ctrl + A na ekranie ukazywała się informacja prasowa o środku psychoaktywnym Parepin, dodawanym przez władze do wody pitnej w celu ochrony obywateli przed możliwym terrorystycznym atakiem biologicznym. Obok informacji zamieszczony był anonimowy komentarz, zwracający uwagę na to, że Parepin ma bardzo poważne skutki uboczne, wywołuje u ludzi halucynacje, podczas których widzą oni tajemnicze zjawiska nazywane Obecnością. Fikcyjny twórca strony przekonywał czytelników, że ów środek podawany jest ludziom po to, by utrzymać nad nimi kontrolę. Odwiedzający stronę mogli na podany na niej adres e-mailowy water@iamtryingtobelive.com wysłać wiadomość. Otrzymywali na nią automatyczną odpowiedź, że z wodą jest wszystko w porządku i można ją pić bez obaw, przy czym jasne stawało się, że autorem owej wiadomości nie jest twórca strony, ale raczej ktoś, kto chciał zneutralizować jej działanie.

Ten nieco może zbyt obszerny opis pierwszych elementów gry *Year Zero* oddaje dość dobrze jej charakter – budzenie niepokoju za pomocą zacierania granic między rzeczywistością a fikcją. Poszczególne elementy gry miały wzbudzić w odbiorcach poczucie niesamowitości i jednocześnie konsekwentnie kreowały spójny obraz przyszłego świata.

Podobnych działań zaplanowanych przez twórców gry było o wiele więcej. Cała akcja trwała sześć tygodni, podczas których spora liczba fanów była zaangażowana w żmudny proces pozyskiwania rozsianych i niepełnych informacji o rzeczywistości. W ramach gry fani mieli okazję zetknąć się z wieloma fikcyjnymi informacjami, zdjęciami, fragmentami stron internetowych, nagrań, ale też działaniami w realnej przestrzeni miast (jak graffiti). Dalsze etapy gry były coraz bardziej zaawansowane i zmuszały do realnego uczestnictwa w kreowanej rzeczywistości, miały miejsce między innymi tajemne spotkania „spiskowców”, które rozpędziała całkiem realna policja, czy wreszcie finałowy rytuał, w którym wzięli udział wybrani uczestnicy gry.

Ze wszystkich fragmentów gry można było złożyć ponurą wizję świata, stojącą u podstaw akcji promocyjnej oraz koncepcji całej płyty. Przedstawiana w *Year Zero* rzeczywistość miała mieć miejsce w 2022 roku. To właśnie z tego czasu miały pochodzić fragmenty serwisów informacyjnych, zapisy ze stron rządowych oraz inne artefakty ujawniane w toku gry. Według opowieści kreowanej w *Year Zero* żyjący w przyszłości członkowie podziemnych ugrupowań opozycyjnych, próbujący przeciwstawić się religijnej i militarnej opresji państwa, opracowali specjalną metodę przesyłania informacji ze swojej rzeczywistości w czasy wcześniejsze, czyli do roku 2007, by przestrzec żyjących wówczas ludzi przed mającymi nastąpić zmianami.

Tytułowy „Rok Zero” to określenie, jakiego fikcyjne władze USA miały zacząć używać odnośnie do roku 2022 jako początku nowej ery, w której Ameryka „narodziła się na nowo”. Według narracji towarzyszącej *Year Zero* Stany Zjednoczone znacząco ucierpiały podczas licznych ataków terrorystycznych, między innymi na Los Angeles i Seattle, w odpowiedzi na to rząd federalny wprowadził bardzo rygorystyczne prawo ograniczające swobody obywatelskie oraz przedsięwziął kontrolę całego państwa na niespotykaną dotąd skalę. Sprawujący w Ameryce władzę mieli realizować koncepcję państwa teokratycznego, opartego na chrześcijańskim fundamentalizmie, której służyć miały takie instytucje, jak Biuro Moralności albo Pierwszy Ewangelicki Kościół w Plano, będący wiodącą siłą religijną w państwie. Władze USA z przyszłości miały toczyć ciągłą wojnę przeciwko zewnętrznym agresorom oraz wprowadzać terror wobec własnych obywateli.

W świecie kreowanym w *Year Zero* wspomniany wcześniej narkotyk, Parepin, ma redukować agresję, osłabiać wspomnienia i powodować znaczący wzrost zaufania do władz. Amerykanie pijący skażoną wodę stają się apatyczni i bezwolni, miewają halucynacje, w których pojawia się obraz potężnych rąk wyłaniających się z nieba i dotykających ziemi (znanych z okładki płyty *Year Zero*), oraz problemy psychiczne. Osoby ulegające halucynacjom żyją jakby w podwójnej rzeczywistości (trochę tak jak sami użytkownicy gry), przeczuwając, że za obrazem zwyczajnego świata kryje się jakaś potężna mroczna Obecność.

Płyta i gra nie przedstawiają konkretnej linii fabularnej, brak tu rozpoznawalnych postaci i zdarzeń. Mamy raczej do czynienia z epizodycznymi scenami współtworzącymi obraz przyszłej rzeczywistości. Nie wiemy do końca, kto wypowiada się w utworach śpiewanych przez Reznora, ale teksty Nine Inch Nails w jasny sposób odnoszą się do doświadczeń ludzi niezgadających się na życie w owej militarno-fundamentalistycznej rzeczywistości roku 2022.

Pod względem muzycznym *Year Zero* dość znacząco różni się od albumów nagrywanych przez Nine Inch Nails przed 2007 rokiem. Co prawda wiele z pomysłów z tej płyty można rozpoznać we

wcześniejszej twórczości Reznora, ale *Year Zero* przynosi materiał o wiele trudniejszy w odbiorze niż poprzednie płyty, mocno eksperymentalny i w efekcie bardzo niepokojący. Nine Inch Nails od samego początku kojarzony jest ze sceną industrialno-metalową, tworzy muzykę opartą na bardzo silnych i jednocześnie mechanicznych rytmach, hałaśliwych partiach gitarowych (zrealizowanych w taki sposób, by sprawiać wrażenie maksymalnie odnaturalnionych) oraz niepokojących brzmieniach elektronicznych (Juszczak, 2019, s. 52–55). W utworach *Year Zero* jednak bardziej zwracają uwagę elementy niejako dodatkowe: hałasy, szумы, glitche, sample, dźwiękowe artefakty, których pochodzenie w większości przypadków jest nieczytelne, zatem podczas słuchania mamy do czynienia z doświadczeniem akuzmatycznym (Nożyński, 2020) (dźwiękiem, którego pochodzenia nie jesteśmy w stanie określić). Niedoskonała forma tych dźwięków przypomina nieco styl grafiki towarzyszącej płycie i grze – uszkodzonych, pociętych, rozpikselowanych obrazów. W gruncie rzeczy każdy utwór na płycie przesycony jest takimi chaotycznymi dźwiękami i nawet jeśli zaczyna się w miarę tradycyjnie, to z czasem dźwięki zaczynają być wręcz zagłuszane przez nieuporządkowane hałasy (zob. na przykład utwory *Hyperpower!*, *The Beginning of the End*, *Vessel*, *Me, I'm Not* – Nine Inch Nails, 2007).

Można powiedzieć, że w pewnym sensie muzyka jest rodzajem ilustracji fikcyjnej rzeczywistości prezentowanej przez Reznora: muzyka powstająca aktualnie (w 2007 roku) jest zagłuszana przez docierające do naszych czasów odgłosy przyszłości. Niepokojące i drażniące dźwięki, jakie słyszymy podczas odtwarzania płyty, w fikcyjnym świecie przedstawionym *Year Zero* stanowią zatem „dowody” potwierdzające całą narrację i prezentują bardzo nowatorskie podejście do materii muzycznej. Znacząca nadreprezentacja hałasów i szumów, dźwięków irytujących i drażniących, o nieznanym pochodzeniu towarzyszy tutaj wyjątkowo licznym jak na Nine Inch Nails piosenkom o wpadającej w ucho linii melodycznej, subtelnym wokalom i delikatnym partiom klawiszowym (Jurek, 2007). Muzyka na tej płycie jest więc wewnętrznie paradoksalna: „czysta” i „brudna”, „gładka” (*soft*) i „szorstka” (*harsh*) razem. Można też zauważyć, że Reznor przesuwą granice tego, co akceptowalne, zmuszając słuchaczy do percypowania dźwięków, których raczej nie chcieliby słuchać. Ponadto owe akuzmatyczne doświadczenia skutkują nie tylko odtwarzaniem w wyobraźni wizerunków innego świata, ale wręcz realnie ów obcy świat przywołują. Powstała mieszanka jest w pewnym sensie rodzajem doświadczenia przyszłości w teraźniejszości, tym silniejszym i bardziej sugestywnym, że wspartym na dodatkowych immersyjnych praktykach. Co znamienne, pomysły Reznora krótko po ukazaniu się płyty *Year Zero* były wykorzystywane przez innych artystów spod znaku hyperpopu i jego odmian, jak glitchcore czy digicore

(na przykład Poppy, Sophie, Charli XCX, Dorianą Electrę) lub nowej fali nu metalcore (na przykład zespoły Code Orange, Vein.fm).

Usłyszeć przyszłość

Projekty muzyczne przedstawione w tym artykule są do siebie zbliżone pod względem sposobu wykorzystania tematów typowych dla fantastyki naukowej (za Suvinem – 1979, s. 61–62 – i Jamesonem – 2011, s. XIV – przyjmuję, że różne wersje utopii mieszczą się w szerokim polu *science fiction*) oraz pomysłów na warstwę muzyczną, choć z pewnością nie reprezentują całego zjawiska. Omówionych artystów łączy muzyczne nowatorstwo, wykraczające poza standardowe oczekiwania odbiorców muzyki popularnej, a fakt, że przywołani wykonawcy stali się prekursorami muzycznych zjawisk, wydaje się owo nowatorstwo potwierdzać. Można by powiedzieć, że w projektach tych mamy do czynienia ze swoistą synergią elementów wyobrażeniowych (uruchamianych poprzez kreację światów przedstawionych) i materialnych/dźwiękowych (należących do warstwy muzycznej), której efektem staje się nie tylko pewna fikcyjna wizja przyszłości, ale też swoiste doświadczenie czegoś „obcego” tu i teraz, w bezpośrednim akcie słuchowej percepcji (typowym dla odbioru dzieła muzycznego). Na obu płaszczyznach zachodzi zatem opisywane przez Suvina zjawisko „wyobcowania” (*enstrangement*), kluczowe dla *science fiction* (Suvin, 2018, s. 14).

Co ciekawe, charakter muzyki opisanych projektów zasadniczo różni się od stylu kompozycji służących za oprawę muzyczną wielkich produkcji filmowych o tematyce *science fiction*. Wystarczy wziąć pod uwagę na przykład serię filmów *Gwiezdne wojny* z muzyką skomponowaną przez Johna Williamsa, film *E.T.* z muzyką tegoż samego Williamsa, serię filmów pod wspólnym tytułem *Obcy* z muzyką Jerry’ego Goldsmitha, serial *Star Trek* z muzyką Alexandra Courage’a, Geralda Frieda i Boba Karlana czy *Dzień Niepodległości* z muzyką Davida Arnolda i Nicholasa Dodda, by zauważyć, że w ścieżce dźwiękowej mamy do czynienia z bardziej lub mniej awangardową, ale jednak dość standardową współczesną muzyką klasyczną, wykonywaną przez orkiestry symfoniczne, nieprzekraczającą estetycznych horyzontów zakładanego odbiorcy filmu, raczej odsyłającą do muzycznej przeszłości (znamienny jest też fakt, że słynna ścieżka dźwiękowa do filmu 2001: *Odyseja kosmiczna* zawiera wyłącznie dobrze znane dzieła muzyki klasycznej). Okazuje się zatem, że tym wpływowym filmowym wizjom przyszłości towarzyszy zawsze muzyka jakby z poprzedniego stulecia. Na tym tle propozycje Reznora, Numana i Kraftwerku brzmią ultranowocześnie i nietypowo, ponadto w ich przypadku muzyka i dźwiękowe tło są ważną częścią przedstawianej rzeczywistości.

W tym miejscu warto zastanowić się, jaką funkcję pełnią fantastycznonaukowe narracje w muzyce popularnej. Czy są tylko powierzchownym odniesieniem do popkulturowych toposów czy raczej stanowią oryginalną i autorską formę muzycznego opracowania istotnych wątków fantastycznej wyobraźni? Z pewnością warstwa muzyczna omawianych projektów nie pełni funkcji jedynie ilustracyjnej w odniesieniu do fabuł zapisanych w tekstach piosenek i działań towarzyszących wydaniom płyt. Wydaje się nie tylko pobudzać wyobraźnię do tworzenia wizji przyszłego świata, sprawia też wrażenie autentycznego uobecniania nieznannej rzeczywistości. Słuchaczom udaje się tu niemal fizycznie doświadczyć tego, co uchodzić ma za przyszłość, gdyż ludzie intuicyjnie zakładają, że słyszane przez nich dźwięki są „prawdziwe” (Momro, 2015, s. 7–12), podczas gdy wobec obrazów – mimo ich hegemonii we współczesnej kulturze – są bardziej sceptyczni, poddają je bowiem interpretacji, biorąc pod uwagę ich konwencjonalność.

Nowe instrumenty, wytwarzające wrażenie przyszłości, nowe pomysły kompozycyjne, aranżacje, efekty dźwiękowe są swego rodzaju pretekstem, znajdują uzasadnienie w fabułach prezentowanych na omawianych albumach, ale jednocześnie w irytujący sposób naprawdę istnieją i zwracają na siebie naszą uwagę. Nie da się tych nowości zignorować, nie można ich uznać za byty fikcyjne, bo przecież wyraźnie je słyhać, ale jednocześnie trudno je po prostu zaakceptować.

W swoich rozważaniach o utopii i *science fiction* Fredric Jameson twierdzi, że fantastyka naukowa tylko pozornie i na pierwszy rzut oka próbuje przedstawić przyszłość. I chociaż to zdroworozsądkowe przekonanie jest bardzo rozpowszechnione, to jednak nie daje się podtrzymać przy nieco głębszym namyśle nad istotą *science fiction*. Jameson pisze między innymi: „W rzeczywistości stosunek tej formy przedstawienia, tego szczególnego narzędzia narracyjnego do jego rzekomej treści, czyli przyszłości, był zawsze bardziej złożony. Pozorny realizm albo przedstawieniowy charakter *science fiction* ukrywał inną, o wiele bardziej złożoną strukturę czasową, nie dając nam »obrazów« przyszłości – cokolwiek takie obrazy mogłyby znaczyć dla czytelnika, który na pewno umrze przed ich »materializacją« – ale raczej udziwniając i przebudowując nasze doświadczenie własnej teraźniejszości oraz czyniąc to szczególnymi sposobami, odmiennymi od innych form udziwnienia” (Jameson, 2011, s. 339–340). Mówiąc inaczej, fantastyka naukowa pozwala nam w nowy, denaturalizujący nasze wyobrażenia sposób doświadczyć teraźniejszości, wydobyć ją z automatyzmu postrzegania, spojrzeć na nią, jako na przeszłość kreowanej fikcyjnej przyszłości, a zatem to właśnie nasza aktualna rzeczywistość jest głównym tematem SF i punktem odniesienia myślenia o niej.

Można by założyć – podążając za tą intuicją – że fantastycznonaukowe projekty w ramach muzyki popularnej wzmacniają

w odbiorcach wrażenie uczestniczenia w opisywanym świecie przyszłości, a więc pozwalają też silniej doświadczyć tego, co jest zasadniczym tematem SF: doświadczyć teraźniejszości w tych jej aspektach, które wymykają się naszemu racjonalnemu i nowoczesnemu¹¹ oglądowi. Stawiają nas zatem bliżej rzeczywistości samej¹², bliżej rzeczywistości niedającej się sprowadzić do tradycyjnych dyskursywnych ujęć i pomagają nie tylko słyszeć, lecz także usłyszeć (Momro, 2015, s. 10) nasz świat.

Bibliografia

- Auslander Philip, 2006: *Performing Glam Rock. Gender and Theatricality in Popular Music*. The University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Beer Koos de, 2016: *Analysing Alternate Reality Games Based on Game Design Theory to Propose a Conceptual Framework*. University of Pretoria, Pretoria. https://www.academia.edu/74569838/Analysing_Alternate_Reality_Games_based_on_game_design_theory_to_propose_a_conceptual_framework [dostęp: 30.06.2022].
- Binczycka-Gacek Elżbieta, Brzostek Dariusz, 2021: *Powrót futuryzmów. Kultura przyszłości poza globalnym centrum*. „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 3 (49), s. VII–XI. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.21.032.14352>.
- Bruni John, 2021: „Erase Me”: Gary Numan’s 1978–80 Recordings. „Ought: The Journal of Autistic Culture”, vol. 2 (2) (Spring), s. 10–22.
- Brzostek Dariusz, 2013: *Afrofuturyzm – od analogowej wyobraźni do cyfrowego oporu*. „Fragile”, nr 2 (20), s. 70–75.
- Buckley David, 2013: *Kraftwerk publikation*. Współpr. Nigel Forrest. Przekł. Maciej Szymański. Dom Wydawniczy Rebis, Poznań.
- Czernek Paweł, 2018: *Nazewnictwo muzyczne jako dział onomastyki. Założenia wstępne*. „Tarnowskie Dialogi Naukowe”, nr 1, s. 97–107.
- Freud Sigmund, 1997: *Niesamowite*. W: Sigmund Freud: *Dzieła*. T. 3: *Pisma psychologiczne*. Przeł. [z niem.] Robert Reszke. KR, Warszawa, s. 235–262.
- Huey Steve, 2021: *Gary Numan Biography*. AllMusic. <https://www.allmusic.com/artist/gary-numan-mn0000183858/biography?1664874939193> [dostęp: 30.06.2022].
- Jameson Fredric, 2011: *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*. Tłum. Małgorzata Frankiewicz, Andrzej Miszk, Maciej Płaza. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Jurek Thom, 2007: „Year Zero” Review. AllMusic. <https://www.allmusic.com/album/year-zero-mw0000746951> [dostęp: 30.06.2022].

11 Pojęcia „nowoczesność” i „racjonalność” w rozumieniu Brunona Latoura (2011, s. 21–24).

12 W podobnym duchu pisał o muzyce My Bloody Valentine Timothy Morton (2018, s. 284–295).

- Juszczak Andrzej, 2019: *Piękne maszyny nienawiści*. W: *Miejsca muzyki. Perspektywa interdyscyplinarna*. Red. Magdalena Parus-Janowska, Szymon Nożyński. Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, s. 35–56.
- Juszczak Andrzej, 2014a: *Stary wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Juszczak Andrzej, 2014b: *Transhumanistyczna utopia w kulturze popularnej – przypadek Kraftwerk*. „Wielogłos”, nr 3 (21), s. 61–71.
- Kotoński Włodzimierz, 2019: *Muzyka elektroniczna*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kraftwerk, 1974: *Autobahn*. Philips / Vertigo.
- Kraftwerk, 1975: *Radio-Aktivität*. Kling Klang / EMI.
- Kraftwerk, 1977: *Trans Europa Express*. Kling Klang / EMI.
- Kraftwerk, 1978: *Die Mensch Maschine*. Kling Klang / EMI.
- Kraftwerk, 1981: *Computerwelt*. Kling Klang / EMI.
- Kraftwerk, 1986: *Electric Cafe*. Kling Klang / EMI.
- Kraftwerk, 2017: *3-D Der Katalog*. Kling Klang / Parlophone.
- Latour Bruno, 2011: *Nigdy nie byliśmy nowoczesni*. Tłum. Maciej Gdula. Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Lott Tim, 1979: *Confessions of an Honest Poseur*. „Record Mirror”, 9th June, s. 26.
- Maj Krzysztof K., 2019: *Antyutopia – o gatunku, którego nie było*. „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, R. 62, z. 4, s. 10–29. <http://dx.doi.org/10.26485/ZRL/2019/62.4/1>.
- Martin Dan, 2007: *Nine Inch Nails: Year Zero*. „New Musical Express”, 27th April, s. 27.
- McCormick Neil, 2013: *Kraftwerk: the Most Influential Group in Pop History?* „The Telegraph”, 30th January. <https://www.telegraph.co.uk/culture/music/rockandpopfeatures/9837423/Kraftwerk-the-most-influential-group-in-pop-history.html> [dostęp: 30.06.2022].
- Momro Jakub, 2015: *Fenomenologia ucha*. „Testy Drugie”, nr 5, s. 7–12.
- Morton Timothy, 2018: *Lepkość*. Tłum. Anna Barcz. „Teksty Drugie”, nr 2, s. 284–295. <https://journals.openedition.org/td/10375> [dostęp: 30.04.2023].
- Ndalianis Angela, 2018: *Bowie and Science Fiction / Bowie as Science Fiction*. „Cinema Journal”, vol. 57, no. 3 (Spring), s. 139–149. <http://dx.doi.org/10.1353/cj.2018.0036>.
- Nine Inch Nails, 2007: *Year Zero*. Leaving Hope Music.
- Nożyński Szymon, 2020: *Akuzmatyka, koncepcja nazywości i słuchanie ambientowe. Dźwięk we władaniu medium*. W: *Słuchanie medium*. Red. Marcin Olejniczak, Tomasz Misiak. Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Koninie, Konin, s. 25–34.
- Numan Gary, 1979: *Pleasure Principle*. Beggars Banquet.
- Piotrowski Grzegorz, 2016: *Muzyka popularna. Nasłuchy i namysły*. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

- Sutton Paul, 2018: *Understanding Gary Numan: An Essay on The Machine Quartet (1978–1981)*. Buffalo Books, Cambridge.
- Suvin Darko, 1979: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press, New Haven–London.
- Suvin Darko, 2018: *O poetyce gatunku science fiction*. Tłum. Krzysztof K. Maj. „Creatio Fantastica”, vol. 59 (1), s. 9–24. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.3311557>.
- Tubeway Army, 1978: *Tubeway Army*. Beggars Banquet.
- Tubeway Army, 1979: *Replicas*. Beggars Banquet.