

# Game On Music: Muzyka z pikseli na scenie

W mitycznym kraju zwanym *Zagranicą* organizuje się takie występy już od dawna. Nic dziwnego, że polscy fani ścieżek dźwiękowych z gier od jakiegoś czasu przebierali nóżkami w oczekiwaniu, zasłuchując się chociażby w albumy koncertowe "The Greatest Video Game Music" nagrane przez Orkiestrę Filharmonii Londyńskiej. Choć muzyka z gier wideo to nisza jeszcze głębsza niż muzyka filmowa, w końcu została zauważona – w tym wypadku przez Fundację Quadrofonia i muzyków, którzy tworzą zespół MultiPlayer Ensemble. Na pierwszym koncercie z cyklu "Game On Music" sala kina Kijów Centrum nie zapełniła się po brzegi, ale organizatorzy już spokojnie mogą zacząć się zastanawiać, co zrobią, kiedy bilety zaczną wyprzedawać się do ostatniego miejsca. Może się tak zdarzyć już niedługo, bo "Game On Music" jest koncertem niezwykłym.

Było to już wiadomo, kiedy wybrzmiały pierwsze takty z tematu przewodniego "Beyond: Two Souls", skomponowanego przez Lorne'a Balfe'a. Utwór został zagrany tak perfekcyjnie, że wywołał wątpliwości, czy zespół będzie w stanie zaprezentować coś lepszego. Nie będzie chyba przesady w stwierdzeniu, że udało się im przebić samych siebie i to podczas tego samego koncertu. MultiPlayer Ensemble nie grało zachowawczo – już na pierwszy występ z rozmachem dobrali repertuar, nie zważając na to, że zespół liczy tylko 15 osób. Zdawało się, że w zależności od potrzeby każdy z muzyków potrafiłby zagrać na wszystkim (niektórzy zmieniali instrumenty w czasie utworu), a instrumentarium było niezwykle zróżnicowane.

Świetne aranżacje autorstwa Nikoli Kołodziejczyka (który oprócz tego spełniał jeszcze dwie inne funkcje: pianisty i dyrygenta) sprawiły, że nie zabrakło mocy nawet w tych utworach, które w oryginale zostały nagrane w asyście ogromnej orkiestry. A, jak już wspomniano, repertuar dobrano odważnie: była m.in. suita ze ścieżki dźwiękowej z dwóch części "Wiedźmina" Adama Skorupy, potężne tematy z "Heroes of Might and Magic", nie mówiąc już o czterech utworach ze ścieżek dźwiękowych do serii "Assassin's Creed" (temat przewodni trzeciej części oraz "Revelations", a także "Venice Rooftops" i liryczne "Ezio's Family" z części drugiej). Muzycy z MultiPlayer Ensemble już od samego początku wyraźnie dawali do zrozumienia, że nie zamierzają odtwarzać tych kompozycji, ale dołożyć do nich coś bardzo swojego, indywidualnego i miejscami niezwykle kreatywnego. Dobrym przykładem może być np. "Neo Paris" z "Remember Me" – swoją aranżacją Kołodziejczyk udowodnił, że da się wykonać ten utwór na żywych instrumentach (bez użycia dużej dawki elektroniki) i zachować przy tym charakterystyczny klimat kompozycji Oliviera Deriviere.

Chwile wzruszenia zrównoważyły utwory, które były swoistym oczkiem puszczone w stronę widowni. Nikola Kołodziejczyk miał swoją chwilę jako pianista i wykonał solo utwór z serii "The Sims", przy którym wielu z nas spędziło długie godziny, budując dom dla swoich Simów. Wiele radości (także samym muzykom) sprawiło wykonanie tematu głównego z hitowej gry "Angry Birds" (Ari Pulkkinen), a także cudownie zaaranżowanej melodii ludowej "Korobeiniki" z gry "Tetris". Orkiestrą wersję tego utworu zaprezentowano już na wspomnianych wcześniej koncertach, które miały miejsce w Londyńskiej Filharmonii. Brytyjczycy nie pomyśleli jednak o jednym elemencie, który zdecydowanie przeważał szalę na stronę wykonania MultiPlayer Ensemble: wokalu. Solistką była Karolina Leszko, która już na samym początku koncertu poruszyła publiczność swoimi wokalizacjami w "Ezio's Family" i suicie z "Wiedźmina", ale chyba głównie dzięki tetrisowym "Korobeiniki" kupiła sobie jej bezgraniczną sympatię.

Po "Game On Music" można powiedzieć tylko jedno: utwory z "Assassin's Creed" już wybrzmiały, ale w kolejce czeka jeszcze parę innych, które koniecznie trzeba zagrać na żywo. Zespół może już spraszać zaprzyjaźnionych kolegów, którzy uzupełnią sekcję dętą, aby tematy Clinta Mansella z "Mass Effect 3" wybrzmiały odpowiednio miażdżąco, a gitarzysta Jacek Długosz (część koncertu, w której grano utwory z "Call of Juarez", należała do niego) niech już rozgrzewa palce do 12-strunowej gitary Uelmena z "Diablo" oraz tematów z "The Last of Us". MultiPlayer Ensemble, czekamy z niecierpliwością.