

♪ [PRZECIĄGLY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.

♪ [MUZYKA]

MARTYNA MATWIEJUK: **Przy mikrofonie Martyna Matwiejuk. Słuchają państwo Audycji Kulturalnych. A w studiu Narodowego Centrum Kultury jest dzisiaj Wojtek Urbański, kompozytor, producent muzyczny. Dzień dobry.**

WOJTEK URBAŃSKI: Dzień dobry.

MARTYNA MATWIEJUK: **Okazją do naszego spotkania jest niedawna premiera muzyki, którą stworzyłeś do meta wszechświata, do Metawersum. Opowiedz proszę czym jest i czym będzie „Everdome”.**

WOJTEK URBAŃSKI: Tak. To jest trudna rzecz. Sam zorientowałem się w połowie pracy, nad czym tak naprawdę pracuję. Najogólniej mówiąc metawers no to jednak jest gra komputerowa. To jest pewien system stworzony cyfrowo, do którego możesz dołączyć, w którym możesz się zalogować, wejść i coś przeżyć. Tylko myślę, że w metawersie chodzi po prostu o to, że to jest w pewien sposób jeszcze rozszerzona rzeczywistość, że to ma większy wpływ na życie codzienne i może mieć, niż taka po prostu gra komputerowa. Więc „Everdome” przede wszystkim jest grą, do której się logujesz, żeby przeżyć podróż w kosmos i na Marsa. Bardzo pięknie odwzorowaną graficznie i przeznaczoną głównie dla użytkowników Oculus'a i tych wiesz, trzy D wszystkich systemów.

MARTYNA MATWIEJUK: **Tak, tak.**

WOJTEK URBAŃSKI: Ale poszerzenie polega na tym, że ona jest jeszcze lekko powiązana z całym blockchainem i kryptowalutami, tak. Także tu jest ten twist. To jest temat wiesz, jeszcze nie do końca rozstrzygnięty też etycznie w pełni. Bo przecież dużo się dyskutuje na temat kryptowalut, czy to jest piramida finansowa czy to jednak jest też legitna waluta.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: Myślę, że wszystko ma swoją wiesz, jasną stronę i ciemną. Przecież w tradycyjne waluty też rynek nie jest wiesz, w pełni uczciwy i transparentny. A to jest taka waluta, którą posługują się ludzie na całym świecie w internecie. I „Everdome” też jest w pewnym sensie walutą. Tworzą tą walutę „Everdome” ludzie, którzy się do tego świata zalogują, którzy tam kupują działki na Marsie, którzy te...

MARTYNA MATWIEJUK: **Masz działkę na Marsie?**

WOJTEK URBAŃSKI: Ja nie, ja nie ma, ja nie mam. Jestem tutaj tylko w roli kompozytora. No ale postarałem się ten świat lepiej zrozumieć. Dlatego teraz właśnie tutaj się tym dzielę, że to jest. Na całym świecie ludzie już w fazie testowej teraz to jest. To jeszcze nie jest otwarte. Ludzie się logują do tego świata, kupują tam działki, zakładają tam różne jakieś

przedsięwzięcia. Ale między innymi te działki mają też znane marki. Alfa Romeo, Okiks, drużyny piłkarskie, drużyny formuły jeden. No jakies to jest mimo wszystko dużo dużych marek ten projekt wspiera. On się tworzy w Dubaju głównie.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: To Emiraty Arabskie wspierają ten projekt i w niego inwestują. Więc ja tutaj zostałem zaproszony przez to, że część ekipy jest też z Polski. My się poznaliśmy projektując pawilon Expo Polski w Dubaju, gdzie zostałem zaproszony do skomponowania muzyki, do jednej z ekspozycji. I tam współpracowałem z Łukaszem Alwastem. To jest taki projektant doświadczeń. On się zawodowo zajmuje w projektowaniu doświadczeń. Czy to jest wystawa, czy to będzie cokolwiek, co ma być doświadczeniem ludzi od a do z, jakimś przeżyciem, no to Łukasz tam wchodzi jako taki filozof doświadczeń. I nam się bardzo dobrze pracowało nad pawilonem w Expo. Więc mnie zaprosił do tego projektu. I tutaj też zaprojektowaliśmy doświadczenie lotu w kosmos. Więc ogólnie podsumowując, jest to gra komputerowa. Jest to metawers oparty o blockchain, o NFT, o te wszystkie nowoczesne rzeczy dyskusyjne. Ale ja też nie jestem tutaj po to, żeby to oceniać. Myślę, że to też nie jest już moment na to. Bo to się dzieje na świecie po prostu.

MARTYNA MATWIEJUK: **Tak.**

WOJTEK URBAŃSKI: I trzeba się temu przyglądać i rozumieć ten świat. Ja zostałem poproszony o zrobienie muzyki, więc podszedłem do tego też oczywiście jak wiesz, najlepiej potrafię. I udało mi się namówić producentów na to, żeby jednak tej muzyce dać rozsądny budżet i możliwości. I żeby zrobić to w takim hollywoodzkim stylu. Coś, czego w Polsce czułem, że w muzyce jeszcze za dużo nie było. Czyli takich orkiestrowo elektronicznych produkcji, w pełni możliwości każdego z tych elementów dwóch. W pewnym sensie te elementy są przeciwstawne do siebie. No bo elektronika i żywe granie, no zawsze gdzieś tam ze sobą konkurowały. Ale jest bardzo ciekawy moment, kiedy się potrafią zetknąć i współpracować razem. Myślę, że takim synonimem tego momentu, na przykład na świecie jest Hans Zimmer i Will Fish i najgłośniejsi kompozytorzy Hollywood korzystają z tego, co najlepsze w elektronice i najlepsze w orkiestrze. I dopalają te światy sobą wzajemnie.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: No i to był mój pomysł, na brzmienie tej płyty, że chciałbym, żeby ona była możliwie hollywoodzka i taka pełna.

MARTYNA MATWIEJUK: **No właśnie. Połączyłeś tutaj elektronikę z instrumentami ludowymi. I też pomyślałam sobie, że kosmos to jest bardzo pojemny temat. My go nigdy do końca nie zbadamy, nigdy go do końca nie poznamy. Więc w sumie rozpina bardzo szerokie pole do pracy i do interpretacji, na przykład właśnie kompozytorskiej. A z drugiej strony jeszcze mamy szereg różnych skojarzeń popkulturowych jednak z tą muzyką kosmiczną. Czy to ułatwia czy utrudnia pracę. To jak wiele tych rozwiązań jest.**

WOJTEK URBAŃSKI: No, to dobre pytanie. Znaczący tak, na pewno język muzyki kosmicznej definiował się już w kinie, w szczególności w drugiej połowie dwudziestego wieku. Powstawały najbardziej epickie soundtracki kosmiczne. I ludzie przed, tą przestrzeń, która z natury jest bardzo cicha.

MARTYNA MATWIEJUK: **No tak.**

WOJTEK URBAŃSKI: I w której nie ma dźwięku, zagospodarowali i postawili tam jakieś takie kropki. I ciężko by mi było zacząć pracę nad soundtrackiem do kosmosu, nie uwzględniając tego co było. Więc na tej płycie odrobiłem lekcje. Przesłuchałem chyba po prostu wszystko, po prostu, do czego miałem dostęp, to o kosmosie.

MARTYNA MATWIEJUK: **I kto był dla ciebie tym najważniejszym punktem odniesienia.**

WOJTEK URBAŃSKI: Tutaj wiesz, sypałbym teraz nazwiskami. No ale wiadomo, że mieliśmy „Odyseję Kosmiczną” Ligetiego. Mieliśmy oczywiście no, kawał historii, którą dopisał Hans Zimmer właśnie, tworząc „Interstellar”, który jest bardzo ważnym soundtrackiem o kosmosie. I bardzo tam dużo, dużo dopowiedział do tego brzmienia. Ale było też dużo pięknych, takich bardziej dyskretnych i autorskich soundtracków. Na przykład Max Richter do „Ad Astra”, „Marsjanin”. No takich może mniej znanych „Grawitacja”. To już akurat znany bardzo, z resztą oscarowy soundtrack. No wiadomo, że mamy Johna Williamsa i „Gwiezdne Wojny”. I ja to wszystko sobie przesłuchałem. Postarałem się zrozumieć jakie są rzeczy, z których absolutnie nie można zrezygnować. I są takie elementy, jakieś takie długo trwające, bardzo wysokie brzmienia, które spajają całość. I to rzeczywiście jest charakterystyczne, że w wielu soundtrackach kosmicznych mamy w bardzo wysokich oktavach, takie długotrwałe smyczki, na jednym dźwięku. I to jest chyba jakiś odpowiednik takiego wiesz, nieskończoności i takiego jakiegoś niewidocznego horyzontu. I te elementy w „Everdome” też są. Jeśli chodzi o paletę brzmień, no to bardzo pięknie z kosmosem sklepiły się smyczki. I to właśnie w każdym epickim soundtracku jest, pełnie brzmiąca sekcja smyczkowa. Jeśli chodzi o syntezatory, no to bardzo pięknie dają przestrzeń i bas i głębię. Są też instrumenty specyficzne, które różni kompozytorzy włączali na jakimś etapie. Wspomniany Hans Zimmer bardzo pięknie w „Interstellarze” włączył organy kościelne. I to jest w ogóle mega piękne. Bo to instrument bardzo sakralny, kojarzący się wiesz, z ewidentnie z przestrzenią kościołów. I właściwie no, nie mamy okazji posłuchać organów w innych miejscach.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm. Tak.**

WOJTEK URBAŃSKI: A tu nagle mamy.

MARTYNA MATWIEJUK: **To są budowane i strojone do konkretnych budowli, prawda?**

WOJTEK URBAŃSKI: Tak. Są do konkretnych budowli i raczej mało słychać ich poza kościołem. Przeciętnie człowiek słyszy to po prostu w kościele. I z tym to kojarzy. I „Interstellar” był myślę, że tutaj przełomowy, bo tam cały czas takie ostinato jest na organach. I to też w „Everdome” jest. I użyłem tego świadomie, jako taki właśnie trybut i cytat. No bardzo wiadomo, w „Gwiezdnym Wojnach” bardzo ważna była sekcja dęta. I te wszystkie epickie tematy, na niej

grane. Więc to też leciutko tam po cytowałem. Natomiast no, moją przestrzeń znalazłem na pewno w kreowaniu takiej barwy dźwięków, w całej tej elektronice, do której było mi najbliżej, więc ja elektronikę rozumiem i stosuję bardzo, bardzo świadomie. Z resztą, często powtarzam w różnych rozmowach, że muzyka elektroniczna to nie jest wcale instrumentarium, tylko sposób myślenia. Możesz robić elektronikę na żywych instrumentach. Albo używać syntezatorów. Ale to za Chiny nie jest elektronika, jeśli tego świata się nie rozumie i tego jak się te brzmienia w kulturze rozwijały. I jak budować przestrzenie elektroniczne. Więc dużo jest elektroniki na płycie w „Everdomie”. I tak, no i mam wrażenie, że gdzieś udało mi się stworzyć również brzmienie „Everdomu”, brzmienie, moje brzmienie kosmosu. Ale tak jak mówię, to zawsze było w odniesieniu do kultury, do tego co było i z tego się bardzo cieszę. Jest dużo cytatów takich myślę, że uśmiech na twarzy się pojawi. Bo można to skojarzyć. No i też dużo bardzo domiksowałem prawdziwych nagrań z kosmosu. Różnych komunikatów NASA, rozmów między misjami Apollo a Ziemią. I takie cytaty też są tam słyszalne.

♪ [MUZYKA]

**MARTYNA MATWIEJUK: A czy praca nad tym projektem była w jakimś sensie dla Ciebie specjalna, ze względu na jego charakter. Mam na myśli to, że być może pojawiły się jakieś wyzwania kompozytorskie związane z tym, że jednak no, tworzysz muzykę, która będzie towarzyszyła doświadczeniom metawersum a nie na przykład muzykę filmową. To jest jednak coś innego.**

WOJTEK URBAŃSKI: Tak. To troszeczkę zmienia podejście do pracy, ale nie w aż tak wielkim stopniu. Z założenia chciałem, żeby to był soundtrack filmowy.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: Ale są oczywiście miejsca, w którym ta praca mi się trochę rozjeżdżała względem tego systemu, który mam, kiedy pracuję do filmu. No to jest poczucie czasu na pewno. I część tych utworów oczywiście na płycie zostało zamkniętych w formach płytowych. Ale one funkcjonują też jako takie ekosystemy. Czyli ścieżki, które wgraliśmy do silnika naszej gry, żeby tam mogły płynąć sobie w swoim czasie i umieć się pętlić, lupować, zmieniać w zależności od tego, gdzie użytkownik się znajduje. Więc to jest trochę tak. Trochę inna praca. Czasem przypomina bardziej teatr, gdzie też aktorzy są wpuszczani w taki ekosystem scenografii i muzyki. I sobie po nim pływają w bardzo różnym czasie, przy każdym przebiegu inaczej. Praca w teatrze mnie nauczyła z tym, że ja sobie mogę mierzyć, ale to i tak może pójść wszystko swoim czasem. Więc muszę być na to gotowy. Niemniej jednak, no jeśli chodzi o poziom realizacji, o brzmienie, o... że te środki stylistyczne, no to to jest w pełni filmowy soundtrack. Nawet powiedziałbym, że bardzo taki, bardzo filmowy. Cieszę się, że producenci dali mi tutaj no naprawdę możliwości budżetowe, żeby to zrealizować na poziomie budżetów, których nie widuję w Polsce.

MARTYNA MATWIEJUK: **A jak ci się podobały same rendery z „Everdome”.**

WOJTEK URBAŃSKI: Super.

MARTYNA MATWIEJUK: **Cały czas próbuję powiedzieć, że z gry ale gryzę się w język.**

WOJTEK URBAŃSKI: Ja też, chociaż zauważyłem, że z resztą z producentami, jak pracowaliśmy, to w trakcie pracy bardzo było unikane to słowo. Ale teraz, jak już się spotkaliśmy ostatnio prywatnie, już po zamkniętym projekcie to już wszyscy tego używają. Bo to jest po prostu gra komputerowa, tylko z pewnymi specyficznymi różnicami. Ale ogólnie po prostu będzie można w to pograć i przeżyć coś wspaniałego. Bo to zrealizowane jest no mówię, muzycznie dostałem naprawdę ogromne możliwości. Ale to tak samo, dostali graficy, programiści. Widać, że tutaj nikt nie oszczędzał. To jest na takim poziomie szczegółowości i piękna, designu i no jest to ekstremalne przeżycie. Byłem w tym świecie już parę razy i miałem miękkie nogi, pełen zachwytu. Ale też czasami mi wręcz było nie dobrze, bo ja nigdy nie funkcjonowałem w tych okularach Oculus a dłużej wiesz. I teraz nagle pół godziny tam spędziłem i mi się po prostu totalnie zakręciło w głowie. Ale wiem, że ludzie teraz, w szczególności młodsze pokolenia to dla nich to jest już totalnie normalna rzecz, że tam zakładają Oculus a i siedzą w tych światach.

MARTYNA MATWIEJUK: **Ja też swoje pierwsze doświadczenia z VRem wspominam tak, że boleśnie dosyć uderzyłam w ścianę swojego pokoju. Także wiem o czym mówisz. Do tego trzeba się przyzwycząć. Potrzebny jest czas, żeby nasza głowa też przestała czuć ciężar tego, że coś mamy na sobie. Pociągnę jeszcze ten wątek technologii i nowinek technicznych. Bo też jesteś osobą, która bardzo odważnie patrzy w przyszłość. I myślę tutaj o projekcie, który powołałeś. „Dyspensa.AI”, który ma zajmować się sztuczną inteligencją w muzyce. Co ty o tym wszystkim sądzisz jako kompozytor, producent, który no ma wieloletnie doświadczenie i też wiele umiejętności zbudował przez lata praktyki.**

WOJTEK URBAŃSKI: Myślę, że stoimy w takim momencie bardzo dziejowych zmian i rewolucji. I to już nikt nie ma wątpliwości.

MARTYNA MATWIEJUK: **Takich nieuchronnych też, prawda?**

WOJTEK URBAŃSKI: No tak, nieuchronnych. Na pewno nie do zatrzymania. I oczywiście część na pewno osób, chciałyby pewnie to zatrzymać, bo się obawia. Ale jest ogromnie dużo też parcia i chęci rozwijania tego. I ogromna szansa myślę, w wielu rozwiązaniach, które oferuje sztuczna inteligencja. Ja się zacząłem tym tematem interesować bardzo mocno jeszcze w zeszłym roku, kiedy to w ogóle nie było podejmowane w dyskusji publicznej.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: Z resztą, robiłem taki eksperyment. Zawsze jak my dużo jeździmy, gramy z Rysami koncertów, więc już od zeszłego roku, czy regularnie po koncertach rozmawiając z fanami. Bo zawsze to robimy, że sobie schodzimy do publiczności i gadamy z nimi. To właśnie sondowałem kto w ogóle się orientuje, że to się dzieje. I praktycznie to był jeden procent, który wiedział, że coś się dzieje. Reszta właściwie osób absolutnie. A w zeszłym roku jeszcze nie miała tej świadomości. Potem nagle bum, wybuchło. To myślę, że za sprawą Andrzeja Dragana, Stanowskiego. Wiesz, paru osób w Polsce, które zaczęły głośno o tym mówić. No i

na świecie, bo oczywiście zaczęły się pokazywać beta testowe wersje wszystkich tych narzędzi, robionych przez Adobe, przez Microsoft, przez Google, przez Apple. I zaczęło nagle to wybuchać. Teraz jest tematem numer jeden. Jak już właśnie kończymy koncert Rys, to właściwie już tylko o tym można rozmawiać z ludźmi. I dobrze. Bo myślę, że trzeba się orientować i wiedzieć, co się zmieni.

♪ [MUZYKA]

WOJTEK URBAŃSKI: Ja trochę to porównuję nie? Bo oczywiście to jest inna skala, wydaje mi się, że dużo większa. Ale trochę mi się przypomina moment, kiedy wchodziłem na rynek muzyczny. To dokładnie wchodziłem z komputerami domowymi. To był dokładnie ten moment, kiedy można było już w pełni robić już muzykę na komputerze w domu. I to też pamiętam, bardzo dużo mówiło osób, że to się skończy już muzyka, że teraz będą wszyscy ci amatorzy, co nie mają szkół muzycznych, nie umieją grać na żywym instrumencie. Teraz będą mogli robić muzykę i co to jest, i że to już nie jest muzyka, że techno, elektronika to jakieś bzdury i tak dalej. Oczywiście to wszystko się nie potwierdziło i komputer uważam, był absolutnie kamieniem milowym w rozwoju muzyki. To co teraz mamy, że obserwujemy po prostu wysyp cudownych artystów, jak nie wiem, Fred Again, którego teraz wielbi cały świat.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: Fortet czy nawet... Oczywiście wcześniej też byli muzycy, którzy korzystali z elektroniki, z syntezatorów. Tylko tu chodzi o coś bardziej odważniejszą zmianę, o dostępność, o interfejs, który był, w pewnym momencie stał się absolutnie dostępny. I każdy po prostu może zacząć robić muzykę. Rewolucja komputerowa się teraz domyka. Już nie dyskutujemy o tym, czy możemy zacząć robić muzykę w domu, czy ona jest lepsza czy gorsza, od tej muzyki nagranej w studio. Nie ma absolutnie dyskusji, absolutnie wszystko możemy robić w domu, w studiu, gdzie chcemy. I wszystko jest bardzo dobre, może myć jutro prezentowane na świecie, nagrywane prosto z komputera. Z resztą na platformy streamingowe. Także ta rewolucja się domyka. Ale zaczęła się kolejna. Czyli rewolucja mocy obliczeniowej. Rewolucja, która właściwie została popchnięta do przodu bardzo mocno przez blockchainy, o których przed chwilą mówiłem i kryptowaluty. No bo w momencie, którym w połowie zeszłego dziesięciolecia zaczęto bardzo mocno przeliczać te wszystkie struktury blockchainowe kartami graficznymi. Również odkopano, że tak powiem zainteresowanie tymi algorytmami niepredefiniowanymi. Czyli wszystkimi związanymi ze sztuczną inteligencją, które były po prostu w uśpieniu przez lata. No bo ludzkość się zdecydowała po drugiej wojnie światowej, jak się zaczął rozwijać komputer. Komputery się zaczęły rozwijać w dużej mierze również dzięki wojnie, która potrzebowała mocy obliczeniowej, żeby łamać Enigmę, kody i tak dalej. No i mocno rozwinęła się komputeryzacja. Ale w pewnym momencie zdecydowano, że opłaca się bardziej rozwijać predefiniowane modele. Algorytmy, w których jeśli to, to to. Jeśli x to to, jeśli dwa x to to i tak dalej i tak dalej. I ta nitka komputeryzacji się rozwijała do teraz. A przez ostatnie parę lat znowu wzrosło zainteresowanie rozwijaniem algorytmów opartych na sztucznej inteligencji. Oczywiście rozwijaniem na szerszą skalę, bo one były rozwijane przez lata. Mieliśmy elementy sztucznej inteligencji już w telefonach. Ale to nie były aż tak rozwinięte sieci neuronowe. A od tych sześciu, siedmiu do dziesięciu maksymalnie lat, w miarę jak też moc obliczeniowa drastycznie podskoczyła i możliwość sprawdzania tych modeli sztucznej

inteligencji, no to to zaczęło nagle wybuchać. W dużym skrócie sztuczna inteligencja, to jest rachunek prawdopodobieństwa. Tylko na tak nieprawdopodobnie dużą skalę, że zaczyna oddawać nam wyniki, efekty zbliżone do rzeczywistości, bardzo satysfakcjonujące. Jeśli po prostu wgramy na taką gotową sieć neuronową, czyli w miliardy czujniczków, tak to porównajmy. Wgramy ileś tam set tysięcy zdjęć twarzy, no to zaczyna się budować obraz rzeczywistości. Ale to jest tak ogromna próba i tak ogromna ilość tych iteracji, powtórzeń tego rzucania tego prawdopodobieństwa, że jak nagle prosimy tą samą sieć, żeby zrobiła nam odwrotność. Żeby zaczęła nam w takim razie proponować takie rzeczy, które uważa, że są twarzą, no to to wychodzą twarze. Na tym to polega.

**MARTYNA MATWIEJUK: I tak samo z muzyką.**

**WOJTEK URBAŃSKI:** Przede wszystkim tak samo z tekstem. Sztuczna inteligencja najpierw się wzięła za tekst. Bardzo mamy dużo tekstów kultury. Jest mnóstwo, internet jest tekstem przede wszystkim, więc można było z dużej ilości zasobów skorzystać, przy iluś tam set tysiącach powtórzeń, że jeśli Ala ma to raczej będzie kota. Ale jest kilka innych opcji mniej prawdopodobnych. Po tych kolejnych jest ileś mniej prawdopodobnych. Więc raz następuje przecinek, następuje podmiot, orzeczenie, zaimek, kropka, szyk zdań i tak dalej. To wszystko jest przeliczane tak wiele razy na tak wielu przykładach, że jak prosisz o zwrot to dostajesz naprawdę wysoką, wysoką jakość. Powstały bardzo, bardzo dobre modele językowe. Czat GPT jest tego największym przykładem. I ta cała działka tekstowa rozwija się bardzo pięknie. A równocześnie zaczęło rzucać obrazy na matrycę. I sieci neuronowe zaczęły się wyuczać obrazów. Symbolem tej drugiej nitki niech będzie nie wiem, Midjourney czy DALL-E. no te wszystkie aplikacje, które wypływają nam te generatywne AIowe obrazy, które też przecież są naprawdę coraz bardziej niesamowite i piękne. Więc jeśli mamy model językowy i mamy obraz no to nie ciężko dojść do wniosku, że możemy mieć muzykę. Człowiek tworzy muzykę też dwutorowo. Jest tekst, czyli nuty i jest obraz czyli brzmienie, barwa.

**MARTYNA MATWIEJUK: Yhm.**

**WOJTEK URBAŃSKI:** To jest, dokładnie są te dwie rzeczy. i jeśli zaczniesz krzyżować ze sobą te dwie ścieżki. Bo tu się zaczyna zabawa ze sztuczną inteligencją. W momencie, w którym zaczynasz jakieś wydreptane już działające struktury ze sobą krzyżować, na którychś momentach. Prosić sztuczną inteligencję o wymyślenie czegoś. A potem już na bazie tego, co wymyśliła ta sztuczna inteligencja, prosić kolejny algorytm, żeby dopracowała, dorobiła coś, czego tamta nie umiała. No i na zasadzie skrzyżowania modeli językowych oraz modeli graficznych, zaczęło tworzyć muzykę. Powstała taka aplikacja, w dużym uproszczeniu oczywiście mówię. Ale takim symbolem jest AIVA. Taka aplikacja, którą wyuczono nut. Na bazie nut wielu tysięcy, trzydzieści tysięcy zdaje się utworów wgrano w nią. Klasycznych, bardziej współczesnych, mniej. I ona się troszeczkę, że tak powiem nauczyła kompozycji, zasad na jakich pracuje. Bo to nie czarujemy, nie są, to nie jest czarna magia. Szczerze podstawowa matematyka już jest bardziej zaawansowana, niż system nutowy. System nutowy już dziesięciolecie potrafi już naprawdę nieźle ogarniać. I ona się nauczyła tych kompozycji. I już z resztą od pewnego czasu były programy oparte na sztucznej inteligencji dostępne. W których można było sobie wypływać melodyjki, akordy. To miało sens nawet. Zaczęło fajnie grać. No ale problem był zawsze z brzmieniem. No bo dobrze, no może i fajne akordy, ale brzmi to

wiesz, jak po prostu muzyka z mikrofalówki. Natomiast brzmienie muzyki możesz oddać graficznie. To są spektrogramy. Czyli masz oś czasu, masz wysokość brzmienia. To jest oś do góry. A jasność punktu to jest jego natężenie, jego głośność. I takie spektrogramy od lat ludzie tworzyli. No więc, jak zacząłem to rzucać ileś set tysięcy tych spektrogramów i analizować poprzez sieci neuronowe, no to też wytworzył się pewien system zależności. Sztuczna inteligencja zaczęła to rozumieć, że jeśli masz takie bardziej charakterystyczne kropeczki na górze, które są krótkie ale bardzo wyraźne, to zazwyczaj jest to highhead. Dłuższe, wybrzmiewające dłużej to dłuższy talerz. W środku jakieś struktury do tego rysunku odpowiadają brzmienia, nie wiem, różnym instrumentom. I to się zaczęło też przez ostatnie lata coraz bardziej precyzować i uczyć. A potem jeśli wpuścimy w to wcześniej wygenerowaną kompozycję przez AIVĘ czy przez te narzędzia tekstowe, no to możemy zacząć generować utwory, które brzmią. I to jest bardzo creepy moment. MusicLM, Jukebox od chyba Adobe to jest. No takie zaczęły powstawać generatory. Teraz Meta wypuściła swój generator brzmień. I to naprawdę już brzmi nieźle. Wyuczono utworami nie wiem, Elvise Presleya, ten Jukebox bardzo dużą liczbą utworów. I poproszono o zwrot, o to, żeby oddała, pokazała co ma. No i wypuła naprawdę, wyhalucynowała naprawdę spoko utwór Elvise Presleya. Można sobie na Jukebox sprawdzić. Oni udostępnili te efekty swojej pracy. Te efekty zaczęły być bardzo dobre i to jest moment, kiedy włącza się stres.

**MARTYNA MATWIEJUK: No właśnie. Podczas twojej opowieści cały czas myślałam o artystach, którzy dowiadują się tych wszystkich rewelacji. Wydaje mi się, że jest tak, że no boimy się tego, czego nie znamy. Ale z drugiej strony, s perspektywy słuchaczki, ja nie wiem do końca czy artyści są zagrożeni. Bo w końcu za nimi stoją historie, stoją emocje. Nasz też interesują ci ludzie, jako ludzie sami w sobie. Nie wiem, jak rozmawiasz z ludźmi z branży, ludzie się boją tej sztucznej inteligencji rzeczywiście?**

WOJTEK URBAŃSKI: Tak. Ludzie się bardzo boją. I wiesz, i też nie bezzasadnie. Bo powiedzmy sobie szczerze, że no tak, właśnie już na pewno duża część rynku graficznego, tego zapotrzebowania już jest zaspokajana przez rzeczy generowane przez sztuczną inteligencję. Oczywiście dalej potrzebują świadomego grafika, który nam to finalnie wszystko zepnie, złoży. Ale już pewne komponenty, zdjęcia, nastoki to już często są rzeczy generowane przez Midjourney, bardzo dobrze. Tak samo kody, generowanie kodów przez programistów, bardzo dużo już rzeczy generuje się automatycznie.

**MARTYNA MATWIEJUK: No tak. Ale myślę o muzyce konkretnie.**

WOJTEK URBAŃSKI: No to jeśli chodzi o muzykę, wiesz no, na ten moment oczywiście, że te rzeczy wyhalucynowane przez sztuczną inteligencję, one brzmią generatywnie, nie do końca klarownie. Ale to się przecież będzie rozwijać. To będzie bardzo szło do przodu. Tak jak przypomnijmy sobie gry z przed dwudziestu lat, na teraz. To jest raptem dwadzieścia lat a przecież teraz te gry są doskonałe.

**MARTYNA MATWIEJUK: Yhm.**



WOJTEK URBAŃSKI: Ładniej czasami wyglądają niż rzeczywistość. No i wszystko się będzie rozwijać. Więc te efekty będą coraz lepsze. Ta muzyka na pewno będzie coraz lepsza, już teraz jest niezła. Ja przez lata pracuję, od lat pracuję przy reklamie, przy kampaniach reklamowych. Znam ten rynek jak własną kieszeń. I wiem już, że to jest kwestia miesięcy albo paru lat, kiedy zaczną zaspokajać sztuczna inteligencja potrzeby reklamowe. Więc muzyka do kampanii, no już tutaj muzycy nie będą mieli tak fajnie, tak dużo. Więc jeśli pytasz, oczywiście fajnie. No muzyka artystyczna na pewno jest najdalej, najpewniej, ale też wielu z nas muzyków, którzy tworzą bardzo artystyczne projekty, również pracuje jako tworząc muzykę do kampanii.

MARTYNA MATWIEJUK: **Yhm.**

WOJTEK URBAŃSKI: Bo i dzięki temu ma większą swobodę twórczą jako artyści. No to jeśli nam się odbierze to, co nas utrzymuje i pozwala nam na tą swobodę twórczą, będzie nam ciężiej utrzymać poziom artystyczny. Więc ja myślę, że to będzie miało bardzo duży wpływ na rynek. Ostatnio byłem na fajnym spotkaniu z Simon Fragnem, czyli autorem muzyki do „Avatara”. I to było zabawne, bo dzień wcześniej ja byłem jednym z panelistów i pokłóciliśmy się tam z kompozytorami różnymi, z Niemiec, z USA, że dla nich to raczej nie ma wielkiego wpływu, że muzyka się obroni, wszystko będzie dobrze. Ja raczej mówiłem, że to będzie dużo zmian. A następnego dnia Simon miał swoje wystąpienie. I ktoś go zapytał a propos tej dyskusji, mówi o, tu wczoraj była taka ciekawa dyskusja, co ty myślisz o muzyce przyszłości. No on powiedział, że myśli, że w przeciągu dwóch do pięciu lat, dziewięćdziesiąt procent kompozytorów straci pracę. I to było mocne. I ja też trochę tak myślę, że jednak bardzo dużo ludzi, nie będzie się mogło tak łatwo już utrzymywać z muzyki, że oczywiście zostanie pewna twarda wiesz, ekstraklasa i liga. Ale dużo ludzi gdzieś z środka, zajmujący się tak wiesz, muzyką bardziej użytkową, komercyjną, że tutaj sztuczna inteligencja będzie dużą konkurencją stanowić. I musimy sobie z tego zdawać sprawę. Przygotować się do tego, umieć ocenić swoje miejsce w tym wszystkim. Nie stawiać wszystkiego na jedną kartę, szukać rozwiązań, dywersyfikować, popatrzeć co jeszcze umiemy, gdzie jeszcze ewentualnie wiesz. To jest na razie oczywiście ciężko mówić, bo to jest sam początek takiego naprawdę, tego rajdu sztucznej inteligencji. Ale ja myślę, że czeka nas wiele zmian rynkowych i ja sam nawet wiesz, no ja jestem kompozytorem, znam swoje teraz miejsce obecne. Mam dobry moment, robię dużo topowych projektów. A i tak, mimo wszystko nie powiedziałbym teraz, że wiesz, że ja jestem pewien, co będę robił za dwadzieścia lat, że się zestarzeję jako kompozytor, po prostu przy pianinie. Może to się tak bardzo zmieni, że... Nie postawiłbym teraz wszystkiego na jedną kartę. Nie wziąłbym na moje robienie muzyki kredytu teraz po prostu i wiesz, i wiedział, że będzie i tak dobrze. Bo mam właśnie, od kiedy zacząłem się interesować sztuczną inteligencją zdałem sobie sprawę, że może być różnie. Lepiej się temu przyglądać. Dlatego powołałem „Dyspensę.AI”, żebyśmy właściwie ten temat badali, żebyśmy otworzyli taką dyskusję w Polsce, na temat zmian w muzyce i na temat tego, co może jak wyglądać, kiedy. No to to się temu przyglądam. Nie jestem pewien nawet tak super wiesz, spokojny o swoją przyszłość.

MARTYNA MATWIEJUK: **Ale ścieżkę dźwiękową do powstającego metawszechświata stworzył „Everdome” stworzył Wojtek Urbański. Czy to było jakieś twoje małe marzenie, muzyka kosmiczna.**

WOJTEK URBAŃSKI: Oczywiście, było totalnym. I w ogóle to nawet nie jest tak bardzo oddalone od, od tematu sztucznej inteligencji. Ja tą płytę robiłem dokładnie w tym czasie, kiedy zacząłem się interesować sztuczną inteligencją. I dlatego ona jest na tak, dla mnie to na najwyższym moim możliwym poziomie. Ja w tą płytę, włożyłem w nią całego siebie na maksa i wszystkie i żywych instrumentów nagrałem ile i żywych artystów było właśnie przerażonych tematem sztucznej inteligencji. Pomyślałem sobie, ja chcę mieć taki projekt na koncie. Taki żywy, prawdziwy, taki absolutnie mój i ludzki. I dlatego ta płyta jest dziełem sztucznej inteligencji, ale tylko w tym sensie, że ona mnie do tego zmotywowała. W niczym mi tu nie pomogła, że ale nie. ale dała mi motywację, że trzeba inwestować też w swoją muzykę na maksa.

MARTYNA MATWIEJUK: **To ja tylko dodam, że ta płyta też wspaniale działa autonomicznie i można jej z powodzeniem słuchać i odkrywać ten świat kosmiczny, w swojej głowie. Nie tylko w połączeniu z obrazem. Wojtek Urbański był dzisiaj moim i państwa gościem. Bardzo ci dziękuję.**

WOJTEK URBAŃSKI: Dziękuję bardzo.

♪ [MUZYKA]

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.