

„Kwartalnik Filmowy” nr 122 (2023)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.1641>
© Autor; licencja Creative Commons BY 4.0

Jan Topolski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
<https://orcid.org/0000-0002-0750-8195>

Obce fonosfery. Dźwiękowe krajobrazy pozaziemskich planet w kinie science fiction

Słowa kluczowe:

pejzaż dźwiękowy;
tonika;
muzyka filmowa;
muzyka
elektroakustyczna;
rendering

Abstrakt

Krajobraz w filmie oddawany jest nie tylko w obrazie, ale i w dźwięku. Autor ukazał jego kreację na przykładzie dzieł filmu science fiction, zrealizowanych na przestrzeni blisko 70 lat, pokazujących pozaziemskie planety. W opisie ich fonosfery wykorzystał teorię pejzażu dźwiękowego R. Murraya Schafera oraz analizę audio-wizualną Michela Chiona. W pionierskich filmach z przełomu lat 50. i 60. użycie eksperymentalnych efektów elektroakustycznych zamazuje rozróżnienie między dźwiękiem a muzyką i jest jednym z elementów wywołujących wrażenie niesamowitości. W środkowej części artykułu autor porównał adaptacje dwóch kanonicznych utworów gatunku – *Solaris* Stanisława Lema i *Diuny* Franka Herberta – które wprowadzają kontrastujące planety. Zestawienie to pokazało, jak żywoły przekładają się na dźwięki i jaką funkcję owe dźwięki mogą pełnić. W ostatnim rozdziale zostały opisane dwa seriele będące najnowszymi odsłonami fantastycznych sag: *Star Trek* i *Gwiezdnych wojen*. W pierwszym powraca wątek żyjącej planety, a w drugim toniki dźwiękowej opartej na materiale.

*W słuchawkach salwami powtarzały się trzaski atmosferycznych wyładowań.
Ich tłem był szum, tak głęboki i niski, jakby stanowił głos samej planety.*

Stanisław Lem, *Solaris*¹

Eksploracja pozaziemskich światów stanowi jeden z głównych tematów kina od jego zarania, by przywołać niema jeszcze *Podróż na księżyc* (*Le Voyage dans la Lune*, reż. Georges Méliès, 1902). Jednak nawet gdy w kinie dźwiękowym odkrywano i pokazywano nowe planety, rzadko skupiano się na ich brzmieniu. W artykule chciałbym się zająć wyróżniającymi się na tym polu filmami, które reprezentują różne epoki (od lat 50. XX w. po rok 2020), a także systemy produkcyjne (USA, NRD, PRL, ZSRR). Odmienny czas i kontekst powstania oznacza też różne metody produkcji i montażu dźwięku, co w dużym stopniu przekłada się na rezultat. Pierwsza grupa dzieł omawianych w artykule powstała w czasach, w których duże znaczenie zyskała muzyka elektroniczna, ucieleśniająca futurystyczne wizje. Są to: amerykańska *Zakazana planeta* (*Forbidden Planet*, reż. Fred M. Wilcox, 1956), NRD-owsko-polska *Milcząca gwiazda* (*Der schweigende Stern*, reż. Kurt Maetzig, 1959), radziecka *Planeta burz* (*Planeta Bur*, reż. Paweł Kłuszancew, 1962) oraz polska *Wielka, większa i największa* (reż. Anna Sokołowska, 1963).

W drugiej części tekstu porównuję dwa kanoniczne teksty literackiej fantastyki naukowej – *Solaris* (1961) Stanisława Lema i *Diunę* (1966) Franka Herberta – oraz ich adaptacje. W obu powieściach główną lokację stanowią planety o odmiennej budowie: żywy ocean *Solaris* i piaszczysta pustynia Arrakis. Analizowane tu filmy to *Solaris* Andrieja Tarkowskiego (1972) i Stevena Soderbergha (2002) oraz *Diuna* Davida Lyncha (1984) i Denisa Villeneuve’a (2021-2023). Dystans czasowy, dzielący te filmy, stanowi dodatkowy walor ich porównania, podobnie jak żywiły obecne na pokazanych planetach. W trzeciej części artykułu badam, czy i jak zmieniły się obce fonosfery w nowych, serialowych odsłonach *space operas*: Pahvo w *Star Trek: Discovery* (sezon 1, odcinek 8: *Si vis pacem, para bellum*, reż. John S. Scott, 2017) oraz Ferrix w *Gwiezdne wojny: Andor* (*Star Wars: Andor*, sezon 1, reż. Toby Haynes i inni, 2022).

Ramy tych rozważań wyznacza teoria pejzażu dźwiękowego, rozwijana od lat 70. przez kanadyjskiego kompozytora i pisarza R. Murraya Schafera². Wiele terminów ukutych na gruncie tego paradygmatu wydaje się dokładniejszych niż zwyczajowe pojęcia atmosfery, *ambiance* czy dźwięku-terytorium stosowane w praktyce filmowej. Ponadto koncepcja Schafera przez półwiecze istnienia zainspirowała rozmaitych praktyków i artystów oraz posłużyła do opisania różnorodnych aspektów ziemskiej fonosfery, tak współczesnej, jak i historycznej. Podstawowe elementy danego pejzażu dźwiękowego to toniki (*keynotes*), sygnały (*signals*) i markery (*soundmarks*). Pierwszy pochodzi z nomenklatury muzycznej, gdzie oznacza określający tonację wyróżniony dźwięk i podstawę akordu tonicznego. *Psychologowie percepcji wizualnej mówią o „figurze” i „tle” – figurą jest to, na co aktualnie patrzymy, podczas gdy tło istnieje tylko po to, by nadać figurze jej kontur i masę. Ale figura nie może istnieć bez tła – po jego odjęciu stałaby się bezkształtna, nierealna. Nawet jeśli toniki nie zawsze są świadomie słuchane, ich wszechobecność wskazywałaby, że mogą mieć głęboki wpływ na nasze zachowania i nastroje. Toniki danego miejsca są*

istotne, gdyż pomagają określić charakter żyjących wśród nich ludzi. Dźwiękami tonicznymi w krajobrazie są te wytworzone przez specyfikę geograficzną i klimat: wodę, wiatr, lasy, równiny, ptaki, owady, zwierzęta. Wiele z nich może mieć archetypiczne znaczenie – odcisnąć tak głębokie piętno na słyszających je ludziach, że życie bez nich odebrano by jako wyraźnie zubożone³. W odróżnieniu od toniki rozumianej jako tło figurami są tu sygnały. To pierwszoplanowe, świadomie słuchane dźwięki, w naszej kulturze przeważnie znaczące, jak dzwony⁴, dzwonki, klaksony czy gwizdki. Mogą one kodować zarówno prosty alarm, jak i bardziej złożony – nie dla wszystkich jednak zrozumiały – komunikat, na przykład na morzu (syreny okrętowe) czy na polowaniu (trąbka sygnałowa). Można je więc traktować jako – specyficzne dla danej grupy – elementy języka i kultury. Wreszcie w ujęciu Schafera markery to dźwiękowe punkty orientacyjne. Są typowe dla określonej społeczności, charakteryzują się ograniczonym zasięgiem i zasługują na ochronę, jak hejnał miasteczka czy katedralny dzwon. Stanowią część dziedzictwa kulturowego, znak tożsamości.

Pomocne będą także terminy zaproponowane przez Michela Chiona⁵. Francuski kompozytor muzyki konkretnej i teoretyk filmu zwraca uwagę na wielostronne związki obrazu, słowa, dźwięku i muzyki. W przypadku przejść pomiędzy dwoma ostatnimi (audialnymi) elementami mówi o przekładni. To często stosowane w musicalach specyficzne brzmienia lub rytmy, zazwyczaj występujące w diegezie filmu, które stają się podstawą struktur muzycznych. Chion wprowadza również pojęcie renderingu, czyli oddawania dźwiękiem pewnych jakości zmysłowych. Może to być ziarnistość i lekkość, lepkość lub gładkość albo giętkość i twardość. Tego typu mechanizm okazuje się szczególnie istotny w kontekście fonosfer planetarnych, zwłaszcza tych opartych na pojedynczym materiale lub żywiolu (jak piasek w *Diunie*, ocean w *Solaris* czy metal na Ferrix w *Andorze*).

Niesamowite fonosfery i głosy

Zakazana planeta. Ten amerykański film jest jednym z najczęściej omawianych pod kątem audialnym obrazów science fiction, by wspomnieć obszerną analizę Jamesa Wierzbickiego, jednak rzadko przedmiotem uwagi badaczy była fonosfera samej planety⁶. Dzięki wykorzystaniu wyłącznie eksperymentalnej muzyki elektroakustycznej dzieło pozostaje wyjątkowe w kontekście epoki, w której preferowano ilustracje orkiestrowe. Jak pisał Dariusz Brzostek: *strategia twórcza zapoczątkowana w roku 1956 przez Louisa i Bebe Barronów w oprawie muzycznej do filmu Freda M. Wilcoxa „Zakazana planeta” („Forbidden Planet”) [to] integralna sonosfera „obcego świata” złożona wyłącznie z dźwięków elektronicznych. Syntetyzowane analogowo elementy muzyczne, efekty specjalne oraz dźwięki akuzmatyczne współtworzyły w niej pejzaż dźwiękowy, dzięki któremu kształtowały się „futurystyczne” oraz „kosmiczne” aspekty filmowego świata. W ten sposób ukonstytuowała się zarazem swoista „dźwiękowa osobliwość” elektronicznego brzmienia – przypisanego mocą konwencji i powielanej praktyki twórczej do filmowej (oraz radiowej) fantastyki naukowej z jej typowymi atrybutami⁷. Małżeństwo Barronów metodą żmudnych, wielomiesięcznych eksperymentów wygenerowało na magnetycznej taśmie blisko godzinę modulacji, szumów, petli, pogłosów i innych podstawowych efektów. Ich pracę określono w czołówce jako *electronic tonalities*, co wedle anegdoty wiązało się z naciskami gildii kompo-*

zytorskiej, jednak w istocie być może adekwatnie oddaje istotę sprawy⁸. Efekty te pełnią tu bowiem wiele funkcji naraz: tła i figury, dźwięków z wyobrażonej diegezy filmu, jak i muzyki oddającej lub wywołującej emocje. Nadzwyczaj często stosowane są przekładnie pomiędzy warstwami oraz liczne wieloznaczności, a odczytanie danego brzmienia zdaje się zależeć od publiczności. W kontekście interesujących nas pejzaży dźwiękowych planety może zaskakiwać już scena lądowania misji ratowniczej (ok. 11 minuty filmu)⁹. Po przestrzennych¹⁰ pulsacjach i modulacjach w różnych rejestrach (oddających ciężar i lot statku spodka w duchu Chionowskiego renderingu) na powierzchni planety Altair IV wydaje się panować niezmacona cisza. Wkrótce potem, z szumem i świstem, pojawia się pojazd z robotem wysłanym przez gospodarza, doktora Morbiosa, ocalonego z katastrofy dwie dekady wcześniej. W ogrodzie przed jego domem przybysze znowu witani są w ciszy (16). Sytuacja ulega zmianie w momencie pojawienia się Alty, córki Morbiosa, która wychodzi do ogrodu i specjalnym gwizdkiem (26) przywołuje zaprzyjaźnione i oswojone łanie. W scenie w ogrodzie słychać coś na kształt szmeru i plusku wody, ale ich elektroniczny odgłos zlewa się z innymi efektami. Wyraźny pejzaż dźwiękowy z delikatnymi, ambientowymi brzmieniami pojawia się dopiero w scenie nocnej wachty przy statku (30). Jeśli jednak jest to tonika fonosfery Altaira IV, to wydaje się ona w ogóle nieobecna za dnia, jakby rozpraszała ją krzątanina ludzi. Odmienne tło towarzyszy scenom romansowym w ogrodzie, gdzie Alta spotyka się z dwoma oficerami. Przy jej pierwszym pocałunku z porucznikiem (34-36) tonika wydaje się stała, ale szybko słyszalne zapętlenie zdradza jej sztuczny charakter. Ponadto pejzaż dźwiękowy zmienia się dynamicznie zależnie od sytuacji, jakby pełnił jednocześnie funkcję muzyki ilustracyjnej. W drugiej scenie z kapitanem (44-47) tło staje się bardziej krystaliczne (co może wiązać się z wyjściem Alty z wody). Wszystkie trzy fragmenty pokazują jednak oryginalną – i praktycznie potem w kinie science fiction niespotykaną – strategię kreowania quasi-naturalnej fonosfery (woda, ogród) za pomocą wyraźnie sztucznych środków (modulacje, zapętlenia). Zdecydowanie bardziej pasują one tymczasem do innego, zgoła industrialnego pejzażu dźwiękowego z wnętrza Altaira IV. Morbius zabiera swoich gości (60-64) na zwiedzanie laboratorium i siłowni, pozostałych po wymarłej cywilizacji Krellów, którą odkrył po katastrofie swojego statku. W niekończących się korytarzach i szybach dominuje niska tonika, oparta na szumieniu, skwierczeniu i brzęczeniu, przypominająca cywilizacyjny burdon¹¹. Przedstawienie elektryczności pojawia się tak w dźwięku, jak i w obrazie (sunące windy w kształcie żarówek, piorunopodobne wyładowania). Co znamienne, cała wycieczka zaczyna się w gabinecie Morbiosa (52), kiedy ów odtwarza przybyszom *nagranie zrobione przez krellskich muzyków pół miliona lat temu*¹². Jego burdonowe rytmy brzmią zaskakująco spójnie z toniką pejzażu wewnątrz planety, co stanowi kolejny przykład zamazywania granic między tłem a figurą, dźwiękiem a muzyką.

Planeta burz i Milcząca gwiazda. Radziecki film o wyprawie na Wenus w reżyserii Pawła Kłuszancewa i z muzyką Johanna Admoniego nie był pierwszą w bloku wschodnim produkcją na ten temat; szlak przetarła tu NRD-owsko-polska *Milcząca gwiazda* Kurta Maetziga. Muzykę do tego filmu skomponował Andrzej Markowski, którego wspierał inżynier Krzysztof Szlifirski z dopiero co otwarte-

go Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. W pewnym momencie filmu (68) kosmonautów atakuje lawopodobna, czarna substancja. Szlifirski wspominał, że jako podstawy brzmieniowej dla jej bulgotu użył dźwięku gotujących się olejów lotniczych, nagranych w Wojskowej Akademii Technicznej¹³. To materialne podejście, bliskie praktyce imitatorów dźwięków oraz muzyce konkretnej, w terminologii Chiona można rozumieć jako dźwiękowy *rendering* wenusjańskiej lawy.

Z kolei w *Planecie burz* wybucha wulkan: płynna, gorąca lawa filmowana jest z bliska i również tu słychać charakterystyczny bulgot. Jednak w radzieckim filmie w wenusjańskiej fonosferze dominuje wiatr. Słychać go tuż po lądowaniu (21), gdy członek załogi rakiety zapowiada włączenie zewnętrznych mikrofonów. Potem wszechobecny szum pojawia się w licznych scenach eksploracji planety, przykładowo w scenie walki z jaszczurami (29-30), wędrówki po górach (32), lotu nad morzem (38), kontynuacji wędrówki (53) i tak dalej. Bez wątplenia to właśnie jest tonika pejzażu *Planety burz*, która tylko miejscami ustępuje innym żywiołom, na przykład wodzie w scenach przejścia przez wodospad (35), nad morzem (70) i tytułowej burzy pod koniec filmu (76). Choć wszystkie te odgłosy przypominają znaną fonosferę ziemską, od początku pojawia się w niej jednak obcy element: dobiegający z oddali śpiew. W terminologii Chiona to głos akuzmatyczny, o nieznanym źródle, co budzi niepokój wśród przybyszów: *Słyszysz? Co to może być?* (22, 25); w terminologii Schafera można to uznać za wokalną figurę na tle wiatru.

Gdy część załogi leci nad morzem, śpiew pojawia się ponownie (34), a kosmonauci zastanawiają się: – *Ten sam głos. Jakaś kałamarnica! Wokół roi się od robactwa. – Nie, to ludzka istota. Może kobieta?* W wodnym kontekście budzi to skojarzenia z syrenami, które w większości przekazów mitologicznych także pozostają niewidoczne (akuzmatyczne), ale wedle Schafera oznaczają również niebezpieczeństwo i dysharmonię¹⁴. W jego ujęciu wokalizę niewątpliwie można określić jako marker: charakterystyczny dźwięk obecny tylko na Wenus i mający wyróżnione znaczenie. Gdy kosmonauci próbują je odszyfrować, kolejne pojawienia się głosu uświadamiają im powoli jego powiązanie z artefaktami miejscowej cywilizacji. Jeden z bohaterów zauważa, że *brzmi jak ostrzeżenie* (57) – i faktycznie, niedługo potem następuje erupcja wulkanu (61). Dezakutyzmacja źródła, czyli ujawnienie tajemniczej wokalistki, następuje dopiero w końcówce filmu, po odlocie Ziemi. Tajemnicza istota, ubrana w powłóczyście białe szaty, przegląda się w lustrze wody.

Charakter wokalnej partii w *Planecie burz* sytuuje się więc pomiędzy czymś swojskim (*może kobieta?*) a nieswoim, w miejscach, kiedy brzmi ona jak aria na pile lub sinusoidalna fala. Tym samym partia ta wpisuje się w pole znaczeniowe niesamowitego, wprowadzonego przez Ernsta Jentscha i Zygmunta Freuda. Obaj psychoanalicy odwoływali się do postaci ożywionej lalki i motywu sztucznych oczu z opowiadania *Piaskun* E. T. A. Hoffmanna. Wedle Jentscha wrażenie niesamowitości rodzi się z niepewności, czy dany obiekt jest czy nie jest ożywiony, a szczególnie ulegają mu między innymi dzieci¹⁵. David Toop w jednej ze swoich erudycyjnych książek *Sinister Resonance* wskazuje na istotną w tym procesie rolę dźwięku i głosu. Przekraczają one bariery czasu i przestrzeni, jak w śpiewie niewidocznego Ariela z *Burzy* Szekspira¹⁶. Czy wokaliza z *Planety burz* to kolejna jego reinkarnacja?

Wielka, większa i największa. Niesamowity dźwięk dobrze opisuje również trzecią nowelę z reżyserskiego debiutu Anny Sokołowskiej, nakręconą na podstawie popularnej młodzieżowej powieści Jerzego Broszkiewicza pod tym samym tytułem. Główni bohaterowie to Ika i Groszek, para około dziesięcioletnich sąsiadów, którzy pod koniec filmu zostają przewiezieni w latającym spodku na planetę Vega. Pierwszemu ujęciu na jej powierzchni towarzyszy delikatna melodia w średnim rejestrze, jakby słyszane z oddali ptasie nawoływanie (74). Broszkiewicz tymczasem opisuje to tak: *Pod stopami cichutko skrzypiał drobny żwir. Jakiś niewielki ptak bezszelestnie przeleciał nad głowami. (...) – Co tu tak szumi? – szepnęła Ika. Istotnie coś szumiało. A mówiąc dokładnie, w tym szumie były aż dwa różne szумы. Jeden, bliższy, przypominał szelest gęstych, suchych trzciny, wiklin poruszanych przez lekki wiatr, zarośli jesiennego lasu, na które opadają suche liście. Drugi, dalszy, lecz bez porównania szerszy i głębszy, przypominał tylko jedno, i chyba mógł być tylko jednym szumem. – To chyba morze – odpowiedział w końcu Groszek*¹⁷.

W opisie niezemskiego krajobrazu pisarz używał ziemskich skojarzeń i podobnym tropem wydaje się podążać muzyka w filmie – co robi jeszcze większe wrażenie przez kontrast z klasycznymi instrumentami używanymi w poprzednich dwóch nowelach. Odkształcanie znanych odgłosów i pejzaży składa się na nastrój niesamowitości, a jak wiemy z lektury Jentscha, szczególnie ulegają mu dzieci. Spokojna melodia zanika (75), pojawia się chmura baniek czy balonów, a w akompaniamencie – przetworzone studyjnie dźwięki, zapewne fortepianu. Gdy z balonów schodzi powietrze, słychać syk jakby zwielokrotniony w komorze pogłosowej. Potem z góry sący się ciemny dym, któremu wtóruje dysharmoniczny skrzek, również przestrzennie amplifikowany. Osobliwa burza z kłębamii atramentu lejącego się z nieba¹⁸ i nawałą zdeformowanych dźwięków kończy się ucieczką małych podróżników pod ziemię.

Stopniowo coraz wyraźniejsze deformacje akustycznych brzmień w *Wielkiej, większej i największej* mogą przypominać Jentschowskie zniekształcone nocą obrazy przedmiotów, kiedy wzrasta niepewność co do ich statusu. Podobnie jak w stworzeniu lalki Olimpii u Hoffmanna, kluczową rolę odgrywa tu technologia. Może ona polegać zarówno na przetworzeniach dźwięków konkretnych (tu i w *Planecie burz*), jak i syntetycznie uzyskanych modulacjach (jak w *Zakazanej planecie* i *Milczącej gwiazdzie*). Zofia Lissa w klasycznej już *Estetyce muzyki filmowej* poświęciła jeden z rozdziałów twórczości elektroakustycznej, powołując się między innymi na ten ostatni film. Jako adekwatne do tego typu brzmień uznała zwłaszcza sceny odrealnione i subiektywne, przy czym odnotowała także kategorię niesamowitości: *Przeważnie działanie muzyki elektronicznej, konkretnej i preparowanej występuje w przemieszaniu z muzyką o tradycyjnym materiale dźwiękowym, co tylko podkreśla ich charakter i szczególne znaczenie, wzmacnia ich swoiste oddziaływanie. Jak z podanych przykładów wynika, działanie ich ogranicza się na razie do podkreślenia klimatu: a) fantastyki, b) niesamowitości, c) zjawisk niecodziennych, sytuacji niespotykanych, d) sytuacji subiektywnie odrealnionych (wizji, halucynacji), e) sztucznych tworów filmowego pararealitywnego świata, f) wizualności filmowej abstrakcyjnego typu*¹⁹. Do opisanych wyżej niesamowitych fonosfer z pionierskich filmów science fiction z lat 50. i 60. odniesienie mają niemal wszystkie typy „klimatu” wymieniane przez Lisę. Niespotykane i niecodzienne zjawie-

ska to zarówno nieznanego pochodzenia głos w *Planecie burz*, syk balonów w *Wielkiej, większej i największej*, jak i bulgot „lawy” w *Milczącej gwieździe*. Tonika pejzaży dźwiękowych z wszechobecnym wiatrem lub innymi żywiołami – albo tajemniczą maszyną, jak w *Zakazanej planecie* – podkreśla obcość tych środowisk dla przybyszów z Ziemi. Konieczna jest nieustanna walka z lawą lub wodą albo ucieczka przed nawałnicami lub erupcjami. Na względnie ubogich ścieżkach dźwiękowych słycać zapożyczane przez twórców ziemskie odgłosy i wyczuwa się trudność w kreowaniu nowych, czego efektem bywa sztuczna cisza albo powtórzenia i pętle. Przełom nastąpi dopiero w kolejnych dekadach, wraz z rozwojem muzyki elektronicznej i sound designu, reprezentowanych przez Eduarda Artiemjewa (*Solaris* Tarkowskiego) czy Alana R. Spleta (*Diuna* Lyncha).

Dwie planety i dwie adaptacje

Diuna. Większość scen Herbertowskiej space opery *Diuna* dzieje się we wnętrzach. Areną starcia rywalizujących rodów Atrydów i Harkonnenów jest Arrakis. Powieść zaczyna się jednak od pojedynczych scen na planetach oponentów (Kaladan i Giedi Prime), a także w więzieniu imperium (Salusa Secundus). Jeden z pierwszych opisów fonosfery Diuny pojawia się dopiero w połowie książki: *Paul wyteżył słuch, ale wyłowił tylko odgłosy, jakich mógł się spodziewać – lekki sphyw piasku, owadzie „grrr”, tupot jakiegoś rozpedzonego maleńkiego zwierzątka*²⁰. Pisarza o wiele bardziej zajmują sytuacje kryzysowe, wywołane tak przez burzę, jak i zamieszkuje pod piaskami olbrzymie czerwie. Opisując pustynny samum, wspomina o poszumie, syku, dygocie, huczących gwizdach, dołączając tym Arrakis do długiej listy planet burz.

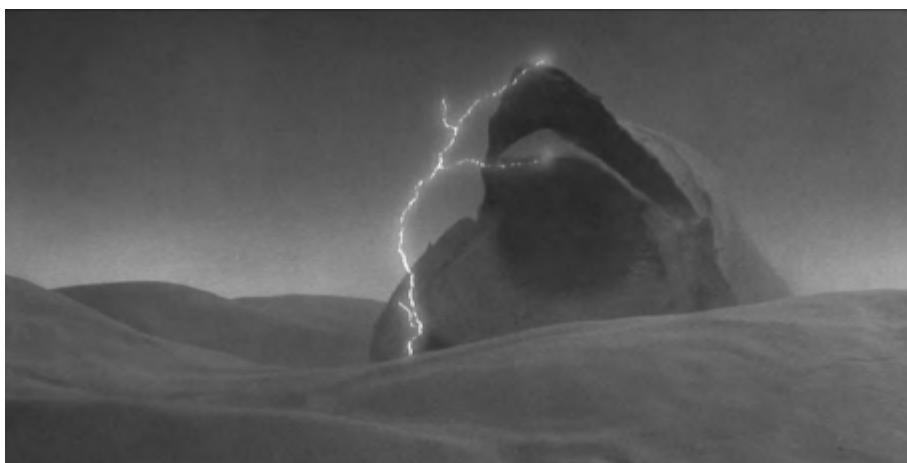
Co do samych czerwi, ich nadciąganie autor opisuje jako *stłumiony szmer, syk, jakieś skrobanie*²¹ lub *odległy syk piaskoszeptu*²². Brzmienie czerwi jest zatem integralnie powiązane z dominującym na Diunie piaskiem, będąc jakby jego wzmocnieniem. Potwierdza to następujący opis: *Piasek leciał z sykiem, trącany przez podmuch rannej bryzy i przez jastrzębie, które zaczęły wzbijać się ze szczytu urwiska. Deszcz piasku ustał, ale nadal słyszała jego syk. Wzmagał się, rozlegał dźwiękiem nigdy niezapomnianym dla kogoś, kto go choćby raz usłyszał. – Czerw – szepnęła Paul*²³. Ta amplifikacja okazuje się niezbędna, żeby w ogóle usłyszeć wszechobecny na Diunie piasek, zagłuszany przez równie wszechobecny wiatr. W scenie ucieczki dwojga bohaterów przed czerwiem pojawia się kluczowy motyw rytmu. Urządzeniem zwabiającym potwory jest tak zwany dudnik – wtykany w piasek kij z mechanicznym kowadłem. Natomiast, żeby ich nie przyciągać, trzeba unikać powtórzeń kroków – używać „piaszczystego chodu” tubylców Fremenów. *Wrócił Paul, podjął sakwę i ruszył przodem w dół do pierwszej wydmy, gdzie przystanął nasłuchując, aż dogoniła go matka. Słyszał jej ciche nadejście i obojętne – ziarno po ziarnku – kapanie dźwięku: prywatny kod pustyni głoszący jej własną miarę bezpieczeństwa. (...) Jessika obserwowała pierwsze dziesięć kroków Paula, nim podążyła za nim, naśladowując te ruchy. Dostrzegła ich sens; to musi brzmieć jak naturalne przemieszczanie się piasku... jak wiatr. Lecz mięśnie buntowały się przeciwko temu nienaturalnemu, łamanemu rytmowi: człap... szur... szur... człap... stop... szur... człap. Czas rozsunął*

się wokół nich. Skalna ściana jakby się nie przybliżała. Ta za plecami nadal sterczała pod niebo. Łup! Łup! Łup! Łup! To bębnienie dochodziło z urwiska za ich plecami. – Dudnik – syknął Paul. Łomotanie nie ustawało, aż z trudem zaczęło im przychodzić unikanie tego rytmu we własnych krokach. (...) I przez cały czas ich uszy nasłuchiwały pewnego niepowtarzalnego szmeru. Dźwięk ten rozpoczął się tak cicho, że kiedy ich doleciał, zagłuszał go szuraniem nóg. Ale narastał... coraz głośniejszy... od zachodu... Łup... łup... łup... łup... walił dudnik. Syk wypełniał noc za nimi. Maszerując odwrócili głowy i ujrzeli kopiec polującego czerwia. – Idź dalej – wyszeptał Paul. – Nie oglądaj się. Zgrzytliwy odgłos furii buchnął z opuszczonych przez nich skalnych cieni. Młócaca lawina hałasu²⁴. W tej scenie słycać całą dynamiczną skalę odgłosów Diuny. Od ciszy i kapania, przez nierytmiczne szuranie i człapanie kroków czy odwrotnie, bardzo miarowe tupanie i dudnienie, następnie szmer i syk czerwi, do zgrzytu i hałasu. O ile piasek i wiatr są, w Schaferowskiej nomenklaturze, toniką Arrakis, o tyle dudniki z pewnością pełnią funkcję sygnałów (przywołania). Odgłosy samych czerwi można zaś traktować jako markery pustynnej planety, niewystępujące nigdzie indziej. Z kolei w psychopercepcyjnym ujęciu będą one nasłuchiwaną figurą, zaś piasek, wiatr czy dudniki – tylko tłem.

David Lynch zaczyna swój film, zgodnie z powieścią, od scen między innymi na Giedi Prime, rodowej planecie Harkonnenów (31), którą pokazuje w stylu industrialnym. Pozwala mu to na wprowadzenie ulubionej fonosfery z jego pierwszych filmów (*Głowa do wycierania / Eraserhead*, 1976 i *Człowiek słoń / The Elephant Man*, 1980): przemysłowych szumów i hurkotów, ze skwierczeniem elektryczności i zgrzytem pojazdów. Choć w *Diunie* Lynch wciąż pracuje ze swoim stałym sound designerem, Alanem R. Spletem, to jego kreacje często przysławiają wewnętrzne monologi postaci oraz rockowa muzyka zespołu Toto (wspomagane przez chór i orkiestrę z Wiednia).

W scenie pierwszego lotu nad Arrakis (41) wyróżnia się harmoniczne kołysanie w wysokim rejestrze – to fragment *Prophecy*, jedyny wykorzystany w filmie utwór Briana Eno²⁵. Jeśli chodzi o pejzaż dźwiękowy *sensu stricto*, od początku uwydatnia się świst wiatru w mieście i we wnętrzach, wyraźnie słyszalny zza okien i murów (42 i dalej). Utwór Eno, wraz z mocniejszym szumem w tle, pojawia się ponownie w scenie lotu nad pustynią (48). Gdy młody dziedzic Paul odwiedza jedną ze żniwiarek, zbierających z piasku drogocenną przyprawę, nadciąga czerw. Słycać potężny hałas niczym trzęsienie ziemi, a z nieba Arrakis uderzają pioruny o brzęczącym dźwięku, znacznie ostrzejszym niż te ziemskie (52), co może wywoływać afekt niesamowitego.

Wiatr powraca w scenie nocnej ucieczki Paula i jego matki Jessiki: słycać go zarówno we wnętrzu pojazdu (73), jak i po jego rozbiciu (76), a także w zapadlinie skalnej (77). W tym względzie tonika fonosfery filmu Lyncha przypomina tę z *Planety burz* czy *Milczącej gwiazdy*. Wyróżniają ją jednak pioruny o elektryzującej barwie i rozedrganym brzmieniu jakby skwierczenia, szczególnie w scenie burzy (81-82). Paul montuje głucho brzmiący dudnik, który zgodnie z planem ma odciągnąć od nich uwagę czerwia, ale bohaterowie zapominają o nierytmicznym „piaszczystym chodzie”. Ryk z otwartej paszczy czerwia (83) miesza się z hałasem nawałnicy, a następnie turkotem osuwających się kamieni (84). Potem znowu zostaje szum wiatru, oddający niegościnnosć krajobrazu Diuny.



Diuna, reż. David Lynch (1984)



Diuna, reż. Denis Villeneuve (2021)

Tym większy kontrast wprowadza ciche kapanie wody w podwodnej cysternie Fremenów (90): krople i echo. Także tutaj pojawia się utwór *Dune's Prophecy* Eno, który potem powraca w trzech kolejnych scenach wędrówki lub pobytu na piaskach Arrakis (93, 97, 111-115). Czy jego powolne, wysokie tony można by więc w filmie Lyncha określić muzycznym markerem planety, jej swoistą pieśnią? Czystą fonosferę Diuny słysząc tak naprawdę dopiero w scenie próby Paula, który zgodnie ze zwyczajem miejscowych Fremenów ma przywołać i ujeździć czerwia. Buduje ją toniczny wiatr (101), do tego dochodzi potem sygnał pokazanego z bliska dudnika (102), którego rytm przypomina tu ludzki puls. W finale filmu pojawiają się dwie burze (117-121 i 131-132): pierwsza z piorunami i wiatrem, a druga przynosząca zapowiadany od wieków deszcz. Lynch, Eno i Splet wiernie odwzorowali, ale i rozszerzyli Herbertowski opis pejzażu dźwiękowego, dodając do wiatru charakterystyczne skwierczenie piorunów, wprowadzając ambientową pieśń Diuny oraz podbijając *młócającą lawinę hałasu*²⁶ czerwi.

Denis Villeneuve uchodzi za reżysera dbającego o *sound design*. Dowodzi tego choćby *Nowy początek* (*Arrival*, 2016)²⁷, który jest pierwszym z jego licznych filmów science fiction. Przy *Diunie*²⁸ pracował z kompozytorem Hansem Zimmerem oraz zespołem scenografów dźwiękowych, między innymi Theo Greenem i Dougiem Hemphilem. W wywiadach mówili oni często o przyjętym w pracy założeniu, określanym jako FDR – *fake documentary realism* (pseudodokumentalny realizm)²⁹. Aby osiągnąć taki rezultat w fonosferze Diuny, nagrywano możliwie dużo dźwięków w lokacjach i za pomocą rekwizytów: na przykład dudniki zostały odtworzone przy użyciu morskich hydrofonów i młotów na piasku. Podejście sound designerów było holistyczne: *Podczas preprodukcji zespół dźwiękowy udał się do Doliny Śmierci, aby nagrać wydmy, z mikrofonami zakopanymi głęboko pod piaskiem. Hemphill zauważył podobieństwa do oceanu i bawił się tą metaforą. „Skończyło się na tym, że używaliśmy odgłosów surfowania i fal, aby powiększyć rozmiar naturalnego piasku – uzyskać obwód i wagę, których potrzebowaliśmy”, mówi Hemphill. (...) Pomiędzy wibracjami tarczy ochronnej Atrydów, dudnikiem a wielorybimi stękami czerwia istnieje pewien związek. „Wszystkie te odgłosy to rytmiczne pulsy, których nie wymyśliliśmy sami” – kontynuuje. „To przyszło od Franka Herberta. W ten sposób można uwiarygodnić nawet nieco osobliwe dźwięki – poprzez stworzenie podobieństw między odgłosami występującymi na jednej planecie”³⁰. W scenie lądowania Atrydów na Diunie (33) Villeneuve korzystał z immersyjnego potencjału wysokobudżetowego kina. Gdy otwierają się olbrzymie trapy ich statku, najpierw widzimy tylko jasność słońca i słyszymy szmer piasku. Kiedy Paul po raz pierwszy schodzi na powierzchnię pustyni (61), pojawia się z kolei amplifikowany odgłos tupnięcia, zapowiadający dudniki. Podobnie gdy zanurza dłoń w piasku nasyconym przyprawą, od razu obok delikatnego szelestu wyłania się wokaliza, jeden z muzycznych motywów przewodnich Zimmera. Towarzyszy ona całej scenie ewakuacji załogi żniwiarki – dość intensywnej muzycznie, choć w kluczowym momencie wyciszonej (63). Paul słyszy powiew wiatru i opisywany przez Herberta „piaskoszept” zwiastujący nadejście czerwia. Odgłos przechodzi w sounddesignerski amalgamat syków i głosów, oddający nie tylko grozę potwora, ale i wizjonerski umysł młodego Atrydy.*

W sekwencji ucieczki Jessiki i Paula, po tym, gdy ich namiot został przyniesiony piaskiem (99), twórcy złożyli hołd pisarzowi, odwołując się do jego –

cytowanego już tutaj – opisu odgłosów pustyni: *lekki sptyw piasku, owadzie „grrr”, tupot jakiegoś rozpedzonego maleńkiego zwierzątka*³¹. Faktycznie, na ekranie pojawia się mały gryzoń, słycać jego pisko-ćwierki i osypywanie się pojedynczych ziarenek piasku. To rzadkie – w kontekście całego epickiego i nasyconego muzyką filmu – skupienie się na detalu i drobnych dźwiękach, które przerywa wyjście Paula z namiotu. Dudnik pojawia się dopiero pod koniec tej wersji *Diuny* – pierwszej z dwóch zamierzonych części – gdy jeden z Fremenów przywołuje czerwia do ujeżdżania (110). Po tym, jak podstępnie atakują go żołnierze Harkonnenów, kontynuują sygnał rytmicznego uderzania pięścią w piasek, pograżając siebie i prześladowców w paszczy potwora.

Mimo że akcja połowy filmu toczy się na pustyni, nie sposób wyróżnić tu wielu miejscowych odgłosów czy ustalić toniki tego pejzażu dźwiękowego – tak dominująca jest muzyka Zimmera. Jedyna dłuższa scena, w której na pierwszym planie są odgłosy, to nocna ucieczka Paula i Jessiki przed czerwiem (123-126). Chociaż tym razem bohaterowie udanie przyjmują arytmiczny „piaszczysty chód”, i tak pojawia się bardzo niski pomruk czy wręcz ryk czerwia, na skraju pasma przenoszenia głośników. Wraz z tą figurą w tle wzmacnia się wiatr, jakby cała planeta reagowała tu zgodnie, w jednym oddechu. Gdy czerw unosi się nad księżciem Atrydą i rozwiera gębę, przy niemal czarnym kadrze rozlega się *zgrzytliwy odgłos furii*³² – dysharmoniczny i złożony szum o wysokim natężeniu.

Choć w przypadku *Diuny* Villeneuve’a nie możemy mówić o tak klarownej Schaferowskiej tonice pejzażu dźwiękowego, jak u Lyncha, wciąż wyraziste są jej sygnały i markery, a *sound design* pozostaje bardzo dopracowany. Dodatkowo w tym ujęciu wiele analogii pomiędzy dźwiękami wykazuje podobieństwo z organicznymi fonosferami planet w *Solaris* i *Star Trek: Discovery* (*Si vis pacem, para bellum*).

Solaris. Jedną z najbardziej oryginalnych cech tytułowej planety z dzieła Stanisława Lema jest to, że pokrywający większość jej powierzchni ocean można traktować jako jeden żywy organizm. W drugim rozdziale o „sporach solarystów”³³ pisarz zaznacza, że niektórzy naukowcy traktowali ocean jako *maszynę plazmatyczną*, inni jako *płynną komórkę, formację probiologiczną*, zaś prasa używała określeń pokroju *genialnego oceanu* i *grawitacyjnej galarety*. Kolejne ludzkie badania *Solaris* nie przynosiły porozumienia z oceanem – *raz odpowiedzią był wybuch impulsów, nieomal rozsadzających aparaty, a raz głucho milczenie. Tak jakby wszystko to były podstuchane strzępy owego toczącego się wiekuiście w głębinach, przerastającego wszelką możliwość naszego pojmowania, gigantycznego monologu*³⁴.

W ostatniej scenie powieści główny bohater, Kelvin, ląduje na jednej z efemerycznych wysp, unoszących się na powierzchni *Solaris*. Każdemu z jej *wahadłowych chybnięć towarzyszył przeciągły, lepki szum burych i żółtych pian ściekających z wynurzanej krawędzi*³⁵. Jednak najbardziej szczegółowy opis fonosfery znajduje się w rozdziale *Potwory*. Lem, cytując niby liczne pozycje wyimaginowanej solarystyki, rozróżnia tu dwa rodzaje tworów oceanu: *mimoidy* i *symetriady*. Pierwsze z nich imitują różne formy, odczytywane przez ocean z ludzkich myśli, przy czym majaki te są następnie pochłaniane przez fale. *Każdemu takiemu runięciu setek tysięcy ton towarzyszy na sekundy rozciągnięty, lepki, mlaszczący, chciałoby się powiedzieć, grzmot, bo wszystko tu dzieje się na skalę potworną*³⁶. Dwukrotnie pojawia



Star Trek: Discovery (sezon 1, odcinek 8: *Si vis pacem, para bellum*,
reż. John S. Scott, 2017)

się zatem epitet „lepki” dla oddania materialnego, haptycznego wręcz charakteru opisywanego dźwięku (szumu lub grzmotu). Drugi rodzaj tworów Solaris to symetriady, nieprzypominające żadnego rzeczywistego bytu – podczas ich nagłego formowania *kolos wydaje głuchy, przeciągły ryk*³⁷. W końcowej fazie symetriady także ulegają rozpadowi: *Wszystkie zestrzelenia cudownie giętkich płaszczyzn miękną, flaczeją, obwisają, zaczynają się zjawiać potknięcia, formy niedokończone, maszkarowate, kalekie, z niewidzialnych głębin wznosi się rosnący szum, ryk, powietrze, wyrzucane jak w jakimś agonialnym oddechu, trąc o zwięzające się cieśniny, chrapiąc i grając gromowo w przelotach, pobudza zapadające się stropy do rżenia jakby potwornych jakichś krtani, obrastających stalaktytami śluzu, martwych głosowych strun, i widza ogarnia momentalnie, mimo rozpętującego się, najgwałtowniejszego ruchu – jest to przecież ruch zniszczenia – zupełna martwota*³⁸. Dalej Stanisław Lem zauważa, że oglądając symetriadę, *obserwujemy okrucieństwo procesu, drganie jednej struny w orkiestrze symfonicznej nadolbrzymów*³⁹. Kontynuując tę metaforę, pisarz wspomina o równoczesnych przekształceniach *powiązanych ze sobą jak nuty matematycznym kontrapunktem. Nazwał ją więc ktoś symfonią geometryczną, ale wobec tego my jesteśmy głuchymi jej słuchaczami*⁴⁰. Zrozumienie działania oceanu i odczytanie jego sygnałów okazuje się niemożliwe, bo albo słyszymy strzępy monologu, albo jesteśmy na niego głusi. Symptomatyczna zdaje się także bezradność uznanych reżyserów filmowych wobec Lemowskiego pesymizmu.

W dziele Andrieja Tarkowskiego widziany z góry ocean pojawia się na początku filmu (16), jednak – co znaczące – w całkowitej ciszy. Brak dźwięku uzasadnia kontekst: to ujęcia nakręcone przez jednego z uczestników ekspedycji, pokazane w telewizyjnej transmisji jego przesłuchania i oglądane w domu przez Kelvina z rodziną. Niezgodnie z powieścią pierwsze pół godziny filmu rozgrywa się w sielskim krajobrazie dachy na wsi, co oddaje ziemską fonosfera (z toniką odgłosów wodnych, częstą u Tarkowskiego). Z tym prologiem kontrastuje długi przejazd bohatera przez metropolię (33-38), któremu towarzyszy intensywny miejski pejzaż dźwiękowy ze wzmocnionym zgrzytliwo-szumowym aspektem. Ten kolaż dźwięków konkretnych i elektronicznych autorstwa Eduarda Artiemjewa wprowadza ostry kontrast audialny. Wzmacnia go następująca potem harmoniczna, wręcz ambientowa fonosfera przestrzeni kosmicznej (43). Artiemjew nagrał muzykę do filmu na radzieckim optycznym syntezatorze ANS, oryginalnym wynalazku, którego historia zaczęła się w latach 30. XX w. Kompozytorzy używali tu zamiast klawiszy dysków z wzorami odczytywanymi przez fotokomórki, co umożliwiło mikrotonowe skale oraz wyjście poza tradycyjną melodię i harmonię. Przy pierwszym obrazie oceanu Solaris z bliska słychać delikatne eufoniczne pulsowanie w niskim rejestrze, z długimi tonami powyżej (45). Nie sposób uznać go jednak za tonikę planety, skoro te same brzmienia pojawiają się w momencie kosmicznego lotu czy wędrówki przez opuszczone korytarze stacji (46) albo leżenia na łóżku (71). Wydaje się, jakby Tarkowski używał muzyki Artiemjewa bez związku z miejscem akcji, tylko jako tła do wykreowania pewnego nastroju lub asocjacji.

W kolejnej scenie *Solaris*, gdy widzimy wiry na powierzchni oceanu (99), ponownie słyszymy ambientową elektronikę z szerokim pogłosem. Na jej tle pojawia się *Preludium chorałowe „Ich ruf zu Dir, Herr Jesu Christ”* BWV 639 Jana

Sebastiana Bacha. Ten symboliczny i wielokrotnie powtarzany motyw wywołuje retrospekcję wielozmysłowych obrazów z Ziemi: zimowego ogniska, jesiennych liści. Julia Shpinitzskaya w pracy o sound designie u Andrieja Tarkowskiego postawiła tezę o stopniowym przechodzeniu z dźwięku realistycznego do nierzeczywistego w jego kinie⁴¹. Wydaje się, że w *Solaris* bieguny te reprezentowane są przez muzykę organową Bacha i elektroniczną Artiemjewa, przewijające się w czasie akcji. Każda z nich metaforycznie wiąże się też z różnymi przestrzeniami filmu: znajomego ziemskiego krajobrazu i obcego wnętrza stacji czy oceanu Solaris. W Schaferowskich kategoriach można je także rozumieć jako figurę i tło. W wywiadzie z Arkadym Pietrowem kompozytor wspominał pierwsze spotkanie z reżyserem, z którym współpracował do jego emigracji z ZSRR. Artiemjew odtworzył Tarkowskiemu awangardową muzykę elektroniczną, a konkretnie *Gesang der Jüinglinge* Karlheinz Stockhausena. *Pamiętam jego reakcję: powiedział, że to muzyka „ponad człowiekiem”. I zauważył, że w przyszłości w „Solaris” może potrzebować właśnie czegoś takiego. Na tym się rozstaliśmy, jak się okazało – na długo, ponad rok. Potem mnie odnalazł, skontaktował się i wysłał ciężką paczkę ze scenariuszem do „Solaris”. Zaczęły się rozmowy (...). Długo opowiadał, jak bardzo nie potrzebuje (...) żadnych uwertur, głównych tematów, lirycznych piosenek. „Tylko atmosfera, tylko organizacja dźwięków i szumów... Przeczytaj scenariusz, obejrzyj materiał i spróbuj określić, gdzie potrzebna jest muzyka. A ja ci potem powiem, gdzie naprawdę jest niezbędna”⁴².*

W kolejnych krótkich przebitkach na ocean w *Solaris* Andrieja Tarkowskiego rozbrzmiewają harmoniczne współbrzmienia o jakby organowej obwiedni (109) i niskie narastające szумы (142). W kluczowej scenie pojednania Kelvina z jego „wskrzeszoną” narzeczoną Harey w bibliotece jednoczą się różne źródła dźwięku. Jako akompaniament do obrazu *Mysliwi na śniegu* Pietera Bruegla Artiemjew zaproponował kolaż historycznego pejzażu dźwiękowego w rozumieniu Schafera (129). Strzępki dialogów, echa szczekania, kapanie topniejącego śniegu czy krakanie zanurzone są tu w elektronicznej atmosferze, niczym słuchane z od dali, w szerokim pogłosie. W następującym potem ujęciu płynnej powierzchni Solaris (133) rozlega się chorał Bacha – ale już z dodanymi przez Artiemjewa dzwonekami, zamazującymi wcześniejszą opozycję. W tym wypadku moglibyśmy mówić o nakładaniu się dwóch opozycyjnych wcześniej fonosfer, figury i tła. Ten proces spełnia się w finale filmu (162-166), gdy bohater wydaje się wracać do rodzinnego domu. Oryginalny chorał Bacha stopniowo ulega jednak elektronicznym deformacjom, wewnątrz dączy pada deszcz, narasta coraz bardziej dysharmoniczny podzwonny szum. Gdy kamera wznosi się w locie, okazuje się, że to tylko kolejny mimoid Solaris.

W późniejszej o trzy dekady adaptacji Stevena Soderbergha w scenie pierwszego widoku stacji i oceanu (7) rozbrzmiewa ambientowa muzyka Cliffa Martineza, stałego współpracownika reżysera. Na tle elektroniki wyróżniają się ciche, repetytywne pasaże na instrumentach wywodzących się z indonezyjskiego gamelanu. Jego odmienny strój i specyficzny rezonans są od blisko stu lat chętnie wykorzystywane przez kompozytorów (głównie amerykańskich) oraz umożliwiają przełamanie tonalnego systemu napięć⁴³. Podobnie jak syntezytor ANS u Artiemjewa, tak gamelanowe brzmienia u Martineza możemy rozumieć w *Solaris* jako wyjście poza ziemską grawitację. Soderbergh zdaje się konsekwent-

nie używać tych dźwięków w kolejnych obrazach oceanu (36), w różnym tempie i rejestrze (60), ale zawsze oddając pewną delikatność i lekkość.

Jednak w najdłuższej, kulminacyjnej scenie obrazującej tworzoną przez ocean symetriadę (86-90), kompozytor na prośbę reżysera odwołał się do innego skojarzenia. W utworze *Wormhole* rozbrzmiewa coś w rodzaju remiksu *Atmosphères* Györgya Ligetiego, wykorzystanych przez Stanleya Kubricka w finale *2001: Odysei kosmicznej* (2001: *A Space Odyssey*, 1968). Niemiecka krytyka ochrzciła kiedyś tego typu estetykę *muzyką płaszczyzn dźwiękowych*⁴⁴. Jeśli mielibyśmy określić, co oddaje tutaj traktowana jako tło muzyka Martineza, to jednak będzie to bardziej gładkość niż lekkość, pojawiająca się w opisach *Solaris* Lema. W scenie, gdy stacja obniża swoją orbitę nad pobudzonym oceanem, narasta biały szum (88), który niczym tafla hałasu maskuje wszystkie inne odgłosy. Podobnie jak słuchacze radykalnego gatunku muzycznego *harsh noise wall*, Kelvin oczyszcza swój umysł i dochodzi do jego najgłębszych warstw.

W odróżnieniu od złożonego pejzażu dźwiękowego *Diuny* (tak w wersji Lyncha, jak i częściowo u Villeneuve'a), w przypadku filmowych reprezentacji *Solaris* możemy mówić tylko o tonice, i to z zastrzeżeniami. Zarówno bowiem u Tarkowskiego, jak i Soderbergha brakuje sound designu, a muzyka jest traktowana raczej symbolicznie niż realistycznie, jako charakteryzująca konkretną lokację. Niemal zupełnie nie ma też przełożenia na dźwięki tworów budowanych przez ocean (z wyjątkiem wyżej wspomnianej symetriady).

Dźwiękowe pejzaże natury i kultury

Star Trek: Discovery. W filmach *Star Trek* zawsze istotniejszy był statek i załoga niż lokacje, które odwiedzają – nie inaczej jest w jednej z najnowszych odsłon sagi, aczkolwiek z pewnym znaczącym wyjątkiem. *Discovery* to obejmujący cztery sezony serial zrealizowany dla CBS i NBC przez duet showrunnerów Bryana Fullera i Alexa Kurtzmana; za muzykę odpowiadał tu Jeff Russo, a za scenografię dźwiękową Tim Farrell. Wrogie klingońskie statki używają technologii maskowania, w rozpracowaniu której może pomóc tylko pewien kryształ, rosnący, jak wieża, na planecie Pahvo. Na jej powierzchnię zostaje więc wysłana trójka oficerów: komandor Saru, porucznik Ash Tyler i specjalistka Michael Burnham. Ta ostatnia tak opisuje wrażenia w swoim dzienniku (7): *Trafiliśmy na Pahvo 18 godzin temu. To najwidoczniej niezamieszкана planeta, lecz wyjątkowa i dla nas strategiczna. Każde drzewo, kamień i źdźbło trawy wibruje w specyficznym tonie. Połączone razem, tworzą coś w rodzaju muzyki. Charakterystyczny dźwięk planety słyszany na całej powierzchni. Dźwięk jest nawet wysyłany w kosmos poprzez wypiętrzony kryształ, coś w rodzaju naturalnego przekaźnika. Gwiezdna Flota ma zamiar zmienić częstotliwość elektromagnetyczną sygnału z Pahvo i wykorzystać ją, zmieniając w rodzaj sonaru, by wykryć obecność zamaskowanych statków Klingonów, dziesiątkujących naszą flotę, tak by stały się widoczne, i tym samym odwrócić bieg wojny na naszą korzyść*⁴⁵.

Burnham, mówiąc o Pahvo, używa niemal terminów Schafera: *signature sound of the planet*. W tle słychać harmoniczny świergot, do którego płynnie i eufonicznie dołącza muzyka, więc trudno tu mówić o klasycznej Chionowskiej przekładni, należałoby raczej mówić o nałożeniu. Saru wyjaśnia reszcie załogi, że jako

Kelpianin ma czulsze zmysły od ludzi, dlatego ciągły hałas tej planety stanowi dla niego torturę. Niedługo potem (9) z koron drzew formułuje się niebieski obłok pyłu, któremu towarzyszy organicznie brzmiące bzyczenie czy też ćwierkanie. Coś między owadami, ptakami albo drobnymi krystalicznymi dzwoneczkami, ale bez skojarzeń z niesamowitością. Saru postanawia porozumieć się z istotą, choć detektory Burnham nie wykrywają żadnej formy życia, nie odróżniając jej od reszty błękitnego lasu.

Obłok kieruje przybyszów do swego rodzaju namiotu, gdzie dźwięki się nasilają, przepływając falami o zróżnicowanej obwiedni (12). Inaczej niż w powieści Lema proces porozumienia postępuje tu szybciej, ale analogia do *Solaris* z planetą-bytem jest dość czytelna. W nocy toniczny dźwięk planety narasta, przesładując komandora Saru trzaskami i klikami (20), a gdy ten wychodzi do lasu, dokonuje się ostateczne zlanie jaźni. Po nim jest moment wyciszenia, a następnie pejzaż dźwiękowy zaczyna jeszcze bardziej przypominać ten ziemski.

Okazuje się, że Pahvo zmieniło Saru, dostrajając go do swoich celów i wartości (zreszta, jak się wydaje, podobnie robi *Solaris*). Gdy Tyler pyta, czy dźwięki nadal go przesładują, ten przyznaje, że być może to on sam stanowił problem: *nie żyłem jeszcze w harmonii*⁴⁶. Pod koniec odcinka Burnham próbuje podłączyć swój sprzęt do krystalicznego nadajnika planety: cyfrowe, „sztuczne” piski dialogują z „naturalnymi” (29). Skonfundowana tymi ingerencjami wieża zaczyna nisko pulsować, formułując jakiś sygnał, niezrozumiały jeszcze dla przybyszów. Ponownie pojawia się obłok (32), a jego charakterystyczny (czy to już marker?) dźwięk jest znacznie głośniejszy i przypomina język delfinów oraz innych ssaków wodnych.

Antena wysyła komunikat, ale nie do końca ten oczekiwany przez oficerów Discovery, bo odbierany także przez Klingonów. Jak mówi potem inżynier na mostku: *Siła sygnału wzrosła dziesięć razy do potęgi dwunastej. Nie ma już muzyki. Teraz transmitowana jest potężna, elektromagnetyczna fala* (38)⁴⁷. Tło niepostrzeżenie staje się figurą. Barwa brzmienia kryształowej wieży jest tu pełna i nasycona, amplituda potężnieje, a wysokość zdaje się wciąż rosnać. Pahvo pozostaje bodaj najciekawszą dźwiękowo planetą z uniwersum *Star Trek*, muzycznie wyrażając utopię harmonii – między ludźmi a Klingonami, między planetą a przybyszami. W fonosferze dokonuje się proces przejścia od tonów wysokich (i trochę egzotycznych) do niższych (i bardziej swojskich). Tonika Pahvo brzmi krystalicznie. Innego przykładu materiałowej podstawy fonosfery dostarcza tymczasem *Andor*.

Andor. R. Murray Schafer w *Strojeniu świata* poświęca sporo uwagi podstawowym budulcom. Wykazuje, jak różniły się one w różnych epokach i lokacjach, i jak to wpływa na pejzaż dźwiękowy: *W każdym obszarze geograficznym na Ziemi znajdują się takie materiały – drewno, kamień, bambus albo metale – których jest pod dostatkiem i które służą do budowy domostw, sprzętów lub artefaktów. I gdy te materiały są strugane, skrobane, piłowane, uderzane czy łamane, wydają swoje własne charakterystyczne brzmienia. (...) W Europie Środkowej pierwotnym materiałem budowlanym było drewno; później, w miarę wylesiania, zastąpił je kamień; dziś jest nim bezkresna wstęga surowego betonu spajającego razem dom, ulicę, miasto i naród. Dla odmiany Zachodnie Wybrzeże Ameryki Północnej zmierza bezpośrednio z epoki drewna w szarą nowoczesność, nie doświadczając epoki „kamienia”⁴⁸.*

W opisywanych wyżej filmach i ukazywanych w nich planetach tonikę pejzażu dźwiękowego stanowiły żywioły lub materiały naturalne: wiatr i woda (*Planeta burz*), wiatr, piasek i elektryczność (*Diuna*), ocean i płyn (*Solaris*), kryształ i las (*Star Trek*). Choć pojawił się wątek fonosfery cywilizacyjnej (między innymi *Zakazana planeta*), nowy rozdział dopisuje w nim serialowa odłona uniwersum *Gwiezdnych wojen – Andor*, którego showrunnerem jest Tony Gilroy. Jest to prequel spinoffowego filmu *Łotr Jeden. Gwiezdne wojny – historie (Rogue One: A Star Wars Story*, reż. Gareth Edwards, 2016), pokazujący drogę bohatera Cassiana Andora od przemytu do rebelii. Antoni Michnik w tekście o aspektach dźwiękowych serialu stosuje właśnie Schaferowskie kategorie do opisu jednej z głównych lokacji: *Dźwięk [metal] pełni w serialu ważną rolę, będąc elementem audialnej identyfikacji społeczności i miasta Ferrix, stolicy planety o tej samej nazwie. Dobiegające z rana i wieczora z miejscowej „dzwonnicy” uderzenia młotami w specjalne wydrążone kowadło stanowią jedną z „keynotes” miasta – dźwiękową tradycję, organizującą czas wspólnoty na podobnej zasadzie co opisywane przez Alaina Corbina dzwony na francuskiej prowincji w XIX wieku. Co więcej, metal nawiązuje do robotniczej tożsamości mieszkańców Ferrix, zajmujących się przede wszystkim demontażem statków kosmicznych oraz innego galaktycznego złomu. Stąd też przy wielu domostwach zawieszono kawałki metalu – uderzanie w nie, wyrastające wprost z porannego apelu, stanowi społeczny sygnał alarmowy, rodzaj przetworzenia francuskiej tradycji dzwonu „tocsin”, w który bito na trwogę, alarmując i mobilizując lokalne społeczności⁴⁹.*

Scena z kowadłem na wysokiej wieży pojawia się na początku drugiego odcinka *Andora (Obawiam się, że to ja / That Would Be Me)*, reż. Toby Haynes), a jego charakterystyczne brzmienie można odczytywać jako marker fonosfery Ferrix. Potężnej postury robotnik w kombinezonie i rękawicach zakłada wygłuszające słuchawki, bierze dwa młoty i rytualnym gestem rozkłada ręce (4). Jego ruchami rządzi pewien porządek, a zależnie od miejsca uderzenia specjalnie ukształtowane kowadło brzmi inaczej. Długi okres wybrzmiewania ułatwia tu Chionowska przekładnię z konkretnego dźwięku, zanurzonego w diegezie filmu, do muzyki dobiegającej z offu.

Serial zaczyna się od jazdy droida B2EMO, którego odgłosy były jednymi z pierwszych wykreowanych przez scenografa dźwięku Davida Acorda. W wywiadzie mówił, że *to okazał się dobry pretekst do ustalenia jego charakteru: zardzewiałego, skrzypiącego i niedoładowanego. W pewien sposób design B2 stanowi jakby mikro-kosmos całego miasta (i w konsekwencji serialu): szorstki na zewnątrz, ale pełen uczuć w środku⁵⁰.* Na początku trzeciego odcinka (*Wyrównanie rachunków / Reckoning*), reż. Toby Haynes) Kasjan odwiedza kumpla, pracującego na wielkim złomowisku statków kosmicznych (4-6). W tle ich rozmowy dobiegają liczne odgłosy przecinania i spawania metalu, dźwięczne uderzenia rur, blach, kilofów i łopat, wszystkie o wyraźnie metalicznym charakterze. Zgodnie z wymogami renderingu wedle Chiona ucieleśniają one pewne zmysłowe jakości, jak twardość czy giętkość. Budulcem, tłem i toniką Ferrixa wydaje się metal.

W tym samym odcinku *Andora* w mieście pojawia się oddział żołnierzy imperium poszukujących tytułowego bohatera, a mieszkańcy wszczynają wspomniany alarm dźwiękowy. W funkcji sygnału (figury) używają metalowych rur, kratki i prętów zawieszonych na łańcuchach przy wejściach do domów (20).



Solaris, reż. Andriej Tarkowski (1972)



Solaris, reż. Steven Soderbergh (2002)

Niektórzy trzymają się przy tym określonej sekwencji rytmicznej, a rezonujące dźwięki wypełniają przestrzeń i nakładają się na siebie. Sygnał od razu ujawnia podział na świadomych odbiorców i nadawców oraz osoby nierozumiejące kodu. O ile koledzy Kasjana od razu rozpoznają, że *słysząc sygnał!* (22), handlarz Luthen pyta: *co to znaczy?*, a wrogi sierżant odczytuje dźwięki jako *próbę zastraszenia*⁵¹. Maarva, matka bohatera, mówi z kolei (28) o odgłosie wyrównywania rachunków: *Chciałbyś go uciszyć, ale on tylko się wzmacnia. Wkrótce umilknie i dopiero wtedy powinniście zacząć się bać*⁵². Długie, trwające niemal dziesięć minut *crescendo* metalicznego sygnału faktycznie kończy się przerażającą ciszą.

Podobną dynamikę przybiera również muzyczny motyw w scenie pogrzebu Maarvy w ostatnim, dwunastym odcinku serialu (*Rix Road*, reż. Benjamin Caron). Wszystko zaczyna się znowu od uderzania w kowadło (23), traktowanego jak sygnał ziemskiego dzwonu, o którym pisali R. Murray Schafer i Alain Corbin. Potem w uliczkach zbierają się muzycy osobliwej orkiestry dętej (25), grający na metalowych instrumentach, matowo brzmiących i wyglądających jak zrecyklingowany złom. Powtarzany prosty motyw Nicholasa Britella stanowi podstawę długiej sceny, zależnie od odległości i akustyki dobiegając w różnym natężeniu. Główni bohaterowie serialu szykują się do starcia, a członkowie orkiestry schodzą na centralny plac Ferrix, gdzie dźwięki marsza pogrzebowego łączą się w całość. Następuje krótka pauza, podczas której słyszymy tylko delikatny powiew wiatru unoszącego pył (27). Potem muzyka przyspiesza, a na samym końcu (32) muzycy grają jeden akord na tle skandowanej formuły: *z piachu do nieba*⁵³ – i znowu donośnie rozbrzmiewa kowadło. Jego metaliczny dźwięk trafnie puentuje metaliczną barwę orkiestry i fonosferę Ferrix.

Podsumowanie

Kreacja nieznanych, a jednak wiarygodnie brzmiących światów to w twórczości filmowej poważne wyzwanie. Wymaga zbudowania pewnego rodzaju scenografii dźwiękowej (*sound design*) na wzór tej wizualnej. Powinna ona sugerować lub zawierać głębię i składać się z wielu warstw, tak by można było wyróżnić (jak to robi R. Murray Schafer) tło i figury, toniki, sygnały i markery. W przeciwnym wypadku powstaje wrażenie pejzażu dźwiękowego lo-fi, o niskiej jakości, płaskiego i pustego. Tak właśnie w wielu momentach brzmią pierwsze filmy science fiction z przełomu lat 50. i 60. XX w., kiedy do dyspozycji twórców pozostawały tradycyjne orkiestry i dopiero powstające eksperymentalne studia muzyki elektroakustycznej (jak SEPR w Warszawie czy dom Barronów).

Pewną drogą na skróty okazało się nawiązanie do ziemskich odgłosów i żywiołów (wiatr i deszcz w *Planecie burz* czy bulgot lawy w *Milczącej gwiazdzie*). Ambitniejsze próby oparcia fonosfery tylko na brzmieniach syntetycznych łączyły się z deficytami pojawiającymi się w związku z czasochłonną produkcją (*Zakazana planeta* z jej licznymi momentami ciszy i zapętłonymi dźwiękami). Z drugiej strony, użycie „elektronicznych tonalności” lub zdeformowanych dźwięków konkretnych przełożyło się na wysoce afektywne działanie pokazywanych planet i samych filmów. Niektóre markery – jak eteryczna wokaliza w *Planecie burz* albo zdeformowane instrumenty w *Wielkiej, większej i największej* – wywołują do dziś

wrażenie niesamowitego. Po wielu dekadach to właśnie scenografia dźwiękowa okazuje się bardziej wiarygodna niż gumowe czy kartonowe dekoracje.

W późniejszej epoce (od lat 70.) produkcja brzmień elektronicznych w kinie stała się łatwiejsza dzięki instrumentom takim jak syntezatory (w tym optyczny ANS, użyty w *Solaris* Tarkowskiego). Wielokanałowy montaż umożliwił nałożenie różnych warstw i źródeł dźwięku, ale paradoksalnie ucierpiały na tym odgłosy fonosfer – zagłuszane przez muzykę, jak w *Diunie* Lyncha czy zwłaszcza Villeneuve’a. Utrudniło to również stosowanie przekładni między tymi warstwami (w ujęciu Chiona), jakże częstych w *Zakazanej planecie*. Niemniej w literackich i filmowych reprezentacjach Arrakis można rozróżnić czytelne toniki (piasek, wiatr, piorun), markery (czerw) i sygnały (dudnik) jej fonosfery, a więc zarówno tło, jak i figury (w ujęciu Schafera). Immersyjne możliwości współczesnego sound systemu (dźwięk przestrzenny, potężne basy) umożliwiają oddanie grozy czerwina nawet przy niemal ciemnym ekranie.

Choć autor powieści *Solaris* nie raz opisywał brzmienia oceanu, reżyserzy i kompozytorzy opartych na tej powieści filmów uchylają się od przedstawiania jego fonosfery, skupiając się na perspektywie stacji orbitalnej. Tylko z pewnymi zastrzeżeniami można więc w tym kontekście mówić o użyciu brzmień game-lanowych czy elektronicznych do oddania toniki planety. Być może wpływ na to miała motywacja twórców (tak Tarkowskiego, jak Soderbergha), zainteresowanych bardziej psychologią i symboliką niż fantastyką naukową. Co znaczące, w przypadku obu adaptacji dominuje estetyka ambientu, której źródła tkwią w muzyce płaszczyzn dźwiękowych zastosowanej po raz pierwszy przez Kubricka w *2001: Odysei kosmicznej*. Dodatkowo w przypadku radzieckiej wersji można mówić o symbolicznej opozycji utworów Bacha i Artiemjewa – przypisanych do Ziemi i *Solaris* – których późniejsza synteza podkreśla wymowę filmu.

Wreszcie najnowsze serialowe odsłony uniwersów *Star Trek* i *Gwiezdnych wojen*, dzięki w pełni cyfrowym metodom produkcji, umożliwiły pełniejszą integrację dźwięków i muzyki. Pahvo w *Star Trek: Discovery* jawi się po *Solaris* jako kolejna, lecz znacznie bardziej przekonująca wizja planety-organizmu, przy czym jej tonika renderowałaby krystaliczność (w ujęciu Chiona). Przede wszystkim muzyka i dźwięki stapiają się tutaj w polu sound designu, które unieważnia poprzednie kategorie przekładni, figury i tła. Z kolei wyróżnionym materiałem Ferrix w *Andorze* okazuje się metal, obecny zarówno w tonice fonosfery planety, jak i sygnałach (alarmujące uderzenia) czy markerze (kowadło na wieży), a nawet muzyce (orkiestra dęta). To konsekwentnie zrealizowana fonosfera cywilizacyjna, której tylko przedsmak dały podziemia Krellów z *Zakazanej planety*.

Jak się okazuje, technologie produkcji istotnie przekładają się na głębię i wiarygodność obcych pejzaży dźwiękowych. Zarazem dobór estetyki – elektroakustyczne deformacje w latach 50., ambient w latach 70. i 80. albo *sound design* w ostatniej dekadzie – wpływa na znaczenia kodowane przez brzmienia. Wrażenia swojskości lub obcości czy zestrojenia lub zagrożenia są w istotnym stopniu generowane właśnie przez warstwę dźwiękową. Ona także może oddawać żywioł lub materiał dominujący na danej planecie, i to znacznie wyraźniej niż obraz.

- ¹ S. Lem, *Solaris*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012, s. 8.
- ² Między innymi w: R. M. Schafer, *The Tuning of the World*, Alfred A. Knopf, New York 1977. W artykule zostały użyte polskie odpowiedniki terminów, zaproponowane przez Krzysztofa Marciniaka, autora pierwszego kompletnego przekładu książki Schafera, oraz cytaty z wersji roboczej tego tłumaczenia, zatytułowanej *Strojenie świata* (w przygotowaniu).
- ³ R. M. Schafer, *Strojenie świata*, tłum. K. Marciniak (w przygotowaniu).
- ⁴ Nieprzypadkowo jedna z głównych prac powstałych w obrębie *soundscape studies* poświęcona jest właśnie dzwonom, por. A. Corbin, *Village Bells: Sound and Meaning in the Nineteenth-Century French Countryside*, tłum. M. Thom, Columbia University Press, New York 1998.
- ⁵ M. Chion, *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, tłum. K. Szydłowski, Stowarzyszenie Nowe Horyzonty – Korporacja Ha!art, Warszawa – Kraków 2012.
- ⁶ Por. R. Leydon, „*Forbidden Planet*”: *Effects and Affects in the Electro Avant-Garde*, w: *Off the Planet: Music, Sounds and Science Fiction Cinema*, red. P. Hayward, Indiana University Press, Eastleigh 2004, s. 61-76; J. Wierzbicki, *Louis and Bebe Barron's „Forbidden Planet”: A Film Score Guide*, Scarecrow Press, Lanham 2005.
- ⁷ D. Brzostek, *Audiosfera w utworach literackich Stanisława Lema i ich (dźwiękowych) adaptacjach*, „*Audiosfera. Konceptcje – Badania – Praktyki*” 2016, t. 4, nr 2, s. 13.
- ⁸ Por. L. Schmidt, *A Popular Avant-Garde: The Paradoxical Tradition of Electronic and Atonal Sounds in Sci-Fi Music Scoring*, w: *Sounds of the Future Essays on Music in Science Fiction Film*, red. M. J. Bartkowiak, McFarland and Company, Jefferson 2010, s. 16.
- ⁹ Przy kolejnych przywołaniach konkretnych scen z filmów przybliżony i liczony w minutach czas ich pojawienia się będzie oznaczony liczbami w nawiasach.
- ¹⁰ W *Zakazanej planecie* także wykorzystano z nowych możliwości systemu stereo, por. E. Dienstfrey, *Monocentrism, or Soundtracks in Space: Rediscovering „Forbidden Planet's” Multi-Speaker Release*, w: *Voicing the Cinema: Film Music and the Integrated Soundtrack*, red. J. Buhler, H. Lewis, Illinois University Press, Chicago 2020, s. 229-245.
- ¹¹ Schafer w ziemskim kontekście mówi o częstotliwości 60 Hz, typowej dla europejskich sieci energoelektrycznych, por. R. M. Schafer, dz. cyt.
- ¹² Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.
- ¹³ K. Szlifirski w rozmowie z autorem, październik 2022 r. Por. także: J. Topolski, *Materialna, ale niesamowita. Elektroniczna muzyka Andrzeja Markowskiego w filmach fantastycznych*, „*Res Facta Nova*” 2022, nr 23 (w przygotowaniu).
- ¹⁴ R. M. Schafer, dz. cyt.
- ¹⁵ E. Jentsch, *O psychologii niesamowitego*, tłum. A. Żukrowska, „*Autoportret*” 2014, t. 4, nr 47, www.autoportret.pl/artykuly/o-psychologii-niesamowitego (dostęp: 15.03.2023).
- ¹⁶ Por. D. Toop, *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*, Bloomsbury Publishing, London 2011.
- ¹⁷ J. Broszkiewicz, *Wielka, większa i największa*, Zielona Sowa, Kraków 2004, s. 135-136.
- ¹⁸ Tamże, s. 137.
- ¹⁹ Z. Lissa, *Estetyka muzyki filmowej*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, Kraków 1964, s. 334.
- ²⁰ F. Herbert, *Diuna*, tłum. M. Marszał, Phantom Press International, Gdańsk 1992, s. 339.
- ²¹ Tamże, s. 310.
- ²² Tamże, s. 490.
- ²³ Tamże, s. 322.
- ²⁴ Tamże, s. 335-336.
- ²⁵ Amerykański muzyk i producent uznawany jest za ojca gatunku ambient (album *Ambient 1 – Music for Airports*, 1978), por. B. Eno, *Ambient*, tłum. J. Kutyla, w: *Kultura dźwięku*, red. C. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009, s. 127-130. Pogląd ten warto jednak zrewidować, biorąc pod uwagę choćby ścieżki dźwiękowe Eduarda Artiemjewa, m.in. do *Solaris* Andrieja Tarkowskiego.
- ²⁶ F. Herbert, dz. cyt., s. 335-336.
- ²⁷ Por. J. Topolski, *Sound design: między dźwiękiem a muzyką*, „*Ekrany*” 2018, nr 43-44, s. 107-113.
- ²⁸ Film Denisa Villeneuve'a z 2021 r. to pierwsza część dyptyku; premiera drugiej planowana jest na jesień 2023 r., więc już po ukończeniu tego tekstu.
- ²⁹ K. Eiselstein, „*Dune*” as „*Fake Documentary Realism*”: *Ushering in a New Era of Blockbuster Science Fiction*, „*Spotlight*” 2022, nr 3, www.spotlightjournal.org/issue-iii/q0a041x2oh-s5q0ciodr2ivztymwhe (dostęp: 15.03.2023).
- ³⁰ B. Desowitz, „*Dune*”: *How the Organic Sounds of the Desert Helped Drive Denis Villeneuve's Sensory, Sci-Fi Vision*, „*IndieWire*”, 11.03.2022, www.indiewire.com/2022/03/dune-denis-villeneuve-sound-oscar-interview-1234706083 (dostęp: 15.03.2023).

- ³¹ F. Herbert, dz. cyt., s. 339.
³² Tamże, s. 335-336.
³³ S. Lem, dz. cyt., s. 27-41.
³⁴ Tamże, s. 36.
³⁵ Tamże, s. 324.
³⁶ Tamże, s. 180.
³⁷ Tamże, s. 188.
³⁸ Tamże, s. 195.
³⁹ Tamże, s. 193.
⁴⁰ Tamże.
⁴¹ J. Shpinitzkaya, *Deconstructing Andrei Tarkovsky's Magic Realism: Sound Design and the Category of Irreal*, „Sens public”, 20.05.2019, <http://sens-public.org/articles/1401> (dostęp: 15.03.2023).
⁴² A. Pietrow, *Eduard Artiemjew: Intierwju*, Electroshock.ru, www.electroshock.ru/edward/interview/petrov3/index.html (dostęp: 15.03.2023).
⁴³ Por. R. Prokopowicz, „Amerykański Gamelan” *Lou Harrisona*, „Glissando” 2019, <https://audiopapers.glissando.pl/amerykanski-gamelan> (dostęp: 15.03.2023).
⁴⁴ Niem. *Klangflächenmusik*. Por. *Lexikon Neue Musik*, red. J. P. Hiekel, C. Utz, J. B. Metzler Verlag GmbH, Stuttgart 2016.
⁴⁵ Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.
⁴⁶ Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.
⁴⁷ Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.
⁴⁸ R. M. Schafer, dz. cyt.
⁴⁹ A. Michnik, *Soniczny imperializm i tożsamości audialne*. *Audiosfera „Andora”, „Glissando”, 26.02.2023*. <https://glissando.pl/artykuly/soniczny-imperializm-i-tozsamosci-audialne-audiosfera-andora> (dostęp: 15.03.2023).
⁵⁰ J. Walden, *Behind the Gritty Sound of „Andor” – With David Acord, „A Sound Effect”, 2.12.2022*, www.asoundeffect.com/andor-sound (dostęp: 15.03.2023).
⁵¹ W tym ostatnim być może wcale się tak bardzo nie myli – tuż po II wojnie światowej mieszkańcy miast nie tylko ostrzegali się głośnymi dźwiękami, ale także chcieli wystraszyć potencjalnych złodziei czy gwałci-cieli, por. S. Wieczorek, *Wołania o pomoc i od-głosy uderzeń w garnki w pejzażu dźwiękowym zrujnowanego Wrocławia w roku 1945*, „Au-diosfera. Koncepcje – Badania – Praktyki” 2017, nr 2, s. 108-122.
⁵² Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.
⁵³ Tłumaczenie cytatu za ścieżką dźwiękową filmu.

Jan Topolski

Współzałożyciel i redaktor naczelny magazynu o muzyce współczesnej „Glissando”, autor monografii kompozytorów Gérarda Griseya (2013) i Tomasza Sikorskiego (2023). Kurator filmowy i muzyczny, wiele lat pracował jako programer festiwalu Nowe Horyzonty i specjalista w Filmo-tece Narodowej – Instytucie Audiowizualnym, był także konsultantem Instytutu Adama Mickiewicza. Jako krytyk, autor licznych publikacji w polskich i zagranicznych ma-gazynach, m.in. cykli *Kino/muzyka*. *Zbliżenia* i *Światy rów-noległe* w „Ruchu Muzycznym”, recenzji w „Kinie”, esejów w „Ekranach”, felietonów w „Odrze”. Redaktor kilkunastu książek o muzyce i filmie, w tym zbiorów tekstów Andrze-ja Chłopeckiego i antologii festiwalu Sacrum Profanum. Obecnie przygotowuje doktorat na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika o ucieleśnianiu dźwiękiem w kinie science fic-tion 1956-1991.

Bibliografia

- Broszkiewicz, J.** (2004). *Wielka, większa i największa*. Kraków: Zielona Sowa.
- Brzostek, D.** (2016). Audiosfera w utworach literackich Stanisława Lema i ich (dźwiękowych) adaptacjach. *Audiosfera. Koncepcje – Badania – Praktyki*, 4 (2), ss. 1-13.
- Chion, M.** (2012). *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie* (tłum. K. Szydłowski). Warszawa – Kraków: Stowarzyszenie Nowe Horyzonty – Korporacja Ha!art.
- Corbin, A.** (1998). *Village Bells: Sound and Meaning in the Nineteenth-Century French Countryside* (tłum. M. Thom). New York: Columbia University Press.
- Desowitz, B.** (2022, 11 marca). „Dune”: How the Organic Sounds of the Desert Helped Drive Denis Villeneuve’s Sensory, Sci-Fi Vision. *IndieWire.com*. www.indiewire.com/2022/03/dune-denis-villeneuves-sound-oscar-interview-1234706083
- Eiselstein, K.** (2022, 3 maja). „Dune” as „Fake Documentary Realism”: Ushering in a New Era of Blockbuster Science-Fiction. *Spotlight*, (3). www.spotlightjournal.org/issue-iii/q0a041x2ohs5qocioddr2ivztywhe
- Herbert, F.** (1992). *Diuna* (tłum. M. Marszał). Gdańsk: Phantom Press International.
- Jentsch, E.** (2014). O psychologii niesamowitego (tłum. A. Żukrowska). *Autoportret*, 4 (47). www.autoportret.pl/artykuly/o-psychologii-niesamowitego
- Lem, S.** (2012). *Solaris*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Lissa, Z.** (1964). *Estetyka muzyki filmowej*. Kraków: Polskie Wydawnictwo Muzyczne.
- Michnik, A.** (2023, 26 lutego). *Soniczny imperializm i tożsamości audialne. Audiosfera „Andora”*. *Glissando.pl*. <https://glissando.pl/artykuly/soniczny-imperializm-i-tozsamosci-audialne-audiosfera-andora>
- Pietrow, A.** (1996). *Eduard Artiemjew: Intierewju*. *Electroshock.ru*. www.electroshock.ru/edward/interview/petrov3/index.html
- Schafer, R. M.** (1977). *The Tuning of the World*. New York: Alfred A. Knopf.
- Shpitskaya, J.** (2019). Deconstructing Andrei Tarkovsky’s Magic Realism: Sound Design and the Category of Irreal. *Sens public*. <https://doi.org/10.7202/1067435ar>
- Walden, J.** (2022, 2 grudnia). *Behind the Gritty Sound of „Andor” – With David Acord*. *ASoundEffect.com*. www.asoundeffect.com/andor-sound

Keywords:

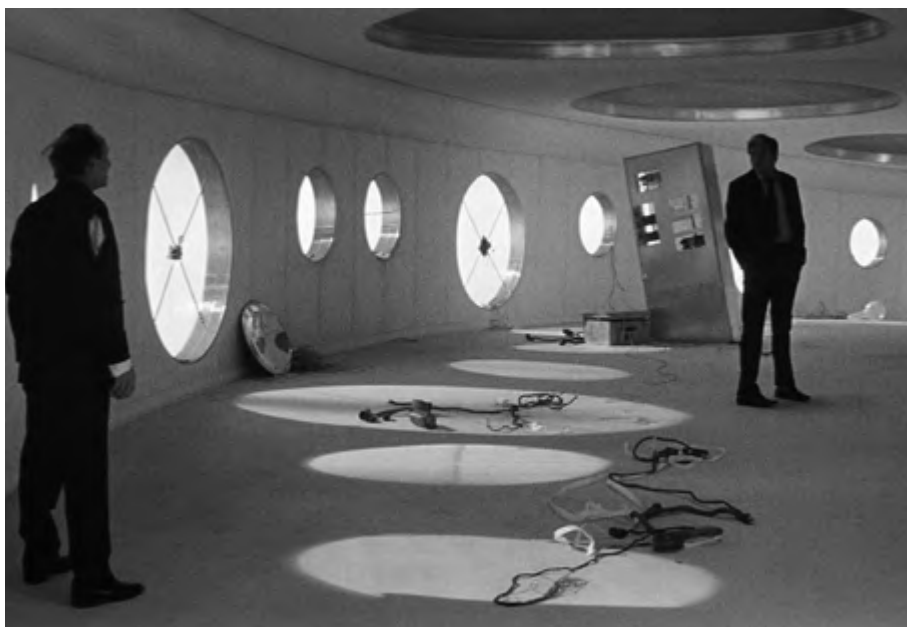
soundscape;
keynote;
film music;
electronic music;
rendering

Abstract

Jan Topolski

Alien Soundscapes: Extraterrestrial Phonospheres in Science-Fiction Films

In cinema, the landscape is reflected not only in the image, but in the sound as well. The article discusses the creation of the latter based on ten science-fiction films, dating from a period of nearly 70 years, that show extraterrestrial planets. Their soundscapes are described in terms of R. Murray Schafer's theory and Michel Chion's audio-visual analysis. In pioneering titles from the late 1950s and early 1960s, the use of experimental electro-acoustic effects blurs the distinction between sound and music, creating an impression of the uncanny. In the middle part of the article, adaptations of two canonical texts of the genre are compared – Stanisław Lem's *Solaris* and Frank Herbert's *Dune* – which introduce contrasting planets. Thanks to the juxtaposition, it turns out how their elements translate into sounds and what function these sounds can take. The last section describes two series that are the latest spin-offs of the fantastic sagas: *Star Trek* and *Star Wars*. In the first, the motif of a living planet returns, and in the second, the material-based keynote sound.



Solaris, reż. Andriej Tarkowski (1972)