

**Brzmienie *Blade Runnera* 2049.
O przenikaniu się muzyki i obrazu w filmie *science fiction***

Julia Brodowska

**The Sound of *Blade Runner* 2049.
On the Interfusion of Image and Music in a Science Fiction Movie**

The article addresses the subject of coexistence of music and image in a movie with particular emphasis on science fiction aesthetics. It points out the important form-generating role of music in the visions of the future created within this genre. The key issue here is the use of electronic music, considered to be the most adequate for illustrating futuristic worlds. Based on the research of musicologists, the most representative examples of a combination of electronic and avant-garde music with a picture in science fiction cinema are chronologically discussed. The starting point for these considerations is the characteristic universe and ambient sounds of *Blade Runner*. However, the analysis focuses mainly on the music from the sequel, *Blade Runner 2049*, in which the style initiated by Vangelis is continued by Hans Zimmer and Benjamin Wallfisch. The main part of the article is a discussion of non-diegetic and diegetic music in *Blade Runner 2049*. It emphasizes its unique correlation with the visual layer of the film and its important role in shaping the *Bladerunner's* world. This example raises a broader subject of the importance of electronic music for future-oriented science fiction movies.

Julia Brodowska — mgr; absolwentka Wydziału Wokalno-Instrumentalnego Akademii Muzycznej im. Karola Szymanowskiego w Katowicach w klasie skrzypiec, studentka sztuki pisania na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego; jej zainteresowania obejmują kwestię muzyki w różnych kulturach oraz przenikanie się muzyki z innymi dziedzinami sztuki; kontakt: jul.brodowska@gmail.com

Creatio Fantastica nr 2 (59) 2018, ss. 123–142, DOI: 10.5281/zenodo.3311821

© ⓘ Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0).

BARDZO CZĘSTO OBRAZ FILMOWY POCHŁANIA NAS DO TEGO STOPNIA, ŻE NIE DOCENIAMY ROLI muzyki. Gdybyśmy jednak podjęli próbę obejrzenia filmu bez niej – mógłby on wydawać się niepełny. Francuski antropolog i filozof Edgar Morin w książce *Kino i wyobraźnia* zauważa, że „kino jest ze swej natury muzyczne, tak jak opera, choć widzowie nie zdają sobie z tego sprawy¹”. Odbieramy je więc z pewną nieświadomością jego oddziaływania. Nie ma bowiem wątpliwości, że muzyka, na równi z filmową narracją, może ewokować konkretne emocje i skojarzenia u widza, a także mieć ogromny wpływ na to, jak ocenia oglądaną produkcję.

Jak stwierdziła Alicja Helman, wybitna polska badaczka muzyki filmowej: „Można zaryzykować twierdzenie, że widz nie scala w odbiorze elementów należących do różnych sfer, lecz jego percepcja zostaje zaatakowana totalnie przez już zrealizowaną audio-wizualną całość²”. Twórcy, starając się o to, by odbiorca doświadczał filmu wszystkimi zmysłami jednocześnie, dbają o odpowiednie sterowanie jego percepcją. Współcześnie coraz trudniej jest mówić o muzyce filmowej jako takiej, ponieważ splata się ona z elementami akustycznymi filmu. Nie byłoby to możliwe, gdyby nie rozwój technologii, który zaznaczył się szczególnie w kinie *science fiction* – to w ramach tego gatunku rozwijało się najwyraźniej nowe pojmowanie dźwięku³ jako elementu mogącego tworzyć narrację i wpływającego na estetyczny wymiar dzieła⁴. Należy przypuszczać, że właśnie w momentach, gdy zacierają się granice pomiędzy niediegetyczną muzyką⁵, efektami dźwiękowymi i samym obrazem, najpełniej odczuwa się audio-wizję⁶. Przykładem może być tu film *Lowca androidów* z 1982 roku w reżyserii Ridleya Scotta, gdzie ambientowe dźwięki syntezatorów łączą się z odgłosami ponurego miasta, latających pojazdów i futurystyczną wizją przyszłości. Obraz i muzyka przenikają się, a widz ma wrażenie, że dopiero scalenie tych dwóch elementów nadaje sens narracji. To charakterystyczne uniwersum (także dźwiękowe), będące łącznikiem estetyki *science fiction*, cyberpunku i kina *noir*⁷ stało się podstawą do stworzenia w 2017 roku sequela wspomnianego filmu. *Blade Runner 2049*⁸, tym razem wyreżyserowany przez Denisa Villeneuve’a, wprowadza w postapokaliptyczny świat i historię sztucznie stworzonych replikantów, którzy marzą o tym, by posiadać prawdziwe wspomnienia i ludzkie uczucia. Muzyka, podobnie jak w *Lowcy androidów* bazująca na elektronicznych dźwiękach, jest jeszcze bardziej oszczędna, abstrakcyjna i zimna⁹, tak jak obraz, co z jednej

¹ Edgar Morin, *Kino i wyobraźnia*, przekł. Karol Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1975, s. 110.

² Alicja Helman, *Muzyka w filmie*, w: *Krytycy przy okrągłym stole*, red. Elżbieta Dziębowska, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe 1966, s. 144.

³ Należy z pewnością przywołać tu *Gwiezde wojny*, które – choć muzycznie stanowią raczej odwołanie do klasycznego kina Hollywood – są znaczące dla rozwoju *sound designu*. Więcej na ten temat: William Whittington, *Sound Design & Science Fiction*, Austin: University of Texas Press 2007, ss. 93–114.

⁴ Tamże, s. 4.

⁵ Muzykologowie dzielą muzykę filmową na diegetyczną (inaczej *source music*) – mającą swoje źródło w obrazie filmowym i będącą częścią fabuły – oraz niediegetyczną, która stanowi tło dla filmowych wydarzeń. Zob. Anna G. Piotrowska, *O muzyce i filmie. Wprowadzenie do muzykologii filmowej*, Kraków: Musica Iagellonica 2014, s. 71.

⁶ Pojęcie audio-wizji w późniejszej książce omawia także francuski teoretyk i kompozytor, Michel Chion. Zob.: Michel Chion, *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, przekł. Konstanty Szydłowski, Warszawa, Kraków: Ha!art 2012.

⁷ Michael Hannan, Melissa Carey, *Ambient Soundscapes in „Blade Runner”*, w: *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, red. Philip Hayward, Bloomington: Indiana University Press 2004, s. 149.

⁸ W artykule przyjmuję się tytuły zgodne z zastosowanymi w polskiej dystrybucji; pierwszy *Blade Runner* funkcjonuje jako *Lowca androidów*, jednak w przypadku nowego filmu zdecydowano się na pozostawienie tytułu w oryginalnym brzmieniu.

⁹ *Bladerunnerowska* wizja świata została rozszerzona przez reżysera Denisa Villeneuve’a – wszechobecny w *Lowcy androidów* deszcz w wielu momentach *Blade Runnera 2049* zamieniony jest na śnieg, jak choćby w ostatniej scenie, tzn. śmierci replikanta. Camilla Eyre i Joanna McIntyre interpretują to jako sygnał, że w nowej wizji świat jest jeszcze bardziej brutalny i pozbawiony emocji. Zob. Camilla Eyre, Joanna McIntyre, *Traversing National Borders, Transcending Cinematic Borders*:

strony można uznać za adekwatne, z drugiej zaś – dość niecodzienne, wzięwszy pod uwagę współczesne tendencje.

Wielkim hollywoodzkim produkcjom, właściwie niezależnie od gatunku, przeważnie towarzyszy brzmienie orkiestry symfonicznej i stylistyka późnoromantyczna. Claudia Gorbman podkreśla, że ten rodzaj muzyki – zarówno skomponowanej na potrzeby filmu, jak i zapożyczającej cytaty z kompozycji epoki romantyzmu – najłatwiej trafia do masowego odbiorcy¹⁰. Tonalne kompozycje, wykorzystujące *leitmotivy* związane z wydarzeniami i postaciami, tworzą brzmienie, w którym każdy odbiorca może się bez problemu odnaleźć, nie doświadczając wyobcowania. Ta konwencja dominuje również w filmach *science fiction* – wystarczy wspomnieć choćby *Gwiezdne wojny* i słynną ścieżkę dźwiękową Johna Williamsa. Mimo to Cara Marisa Deleon bardziej adekwatne udźwiękowanie diegetycznego świata *science fiction* dostrzega w muzyce elektronicznej (lub eksperymentalnej) niż w tradycji neoromantycznej¹¹. Nowoczesne brzmienia, często będące efektem poszukiwania nieznanymi wcześniej dźwięków, znacznie trafniej mogą obrazować nie tylko futurystyczne wyobrażenia wraz z ich technologicznym rozwojem, lecz także postapokaliptyczne krajobrazy czy pozaziemskich przybyszów. Estetyka fantastycznonaukowa stanowi dla kompozytorów wyzwanie – brak możliwości przewidzenia, jak zabrzmiały dźwięki przyszłości, pozwala im na absolutną swobodę w użyciu środków kompozytorskich – nie są ograniczeni bowiem żadnymi ramami¹². Mimo to wielu twórców świadomie wybiera konwencjonalną muzykę, odwołującą się do idiomu Wagnerowskiego. Deleon widzi w tym celowe i przemyślane działanie – klasyczne symfoniczne brzmienie pomaga odbiorcy odnaleźć się w wizji nieznannej przyszłości¹³. Badaczka twierdzi, że muzyka w filmie *science fiction* może być tym znajomym punktem odniesienia, który pozwala odbiorcy w pełni wejść w świat przyszłości i nie czuć wyobcowania. Wydaje się, że takie podejście mają również twórcy dzisiejszych produkcji – i w tym kontekście interesującą odmianę wnosi muzyka elektroniczna i estetyka *Bladerunnerowska*.

Z drugiej strony Gorbman zauważa, że nawet muzyka filmowa, która odbiega od wyznaczonego już w latach trzydziestych i czterdziestych standardu symfonicznego, podlega w zestawieniu z obrazem takim samym schematom i znaczeniom, jak późnoromantyczne brzmienia orkiestrowe¹⁴. Widz nadal bowiem – przynajmniej w ramach jednego kręgu kulturowego – powinien mieć możliwość szybkiego i bezbłędnego odczytania przekazywanych kodów dźwiękowych. Z tego powodu np. mollowa tonacja będzie zestawiana ze smutkiem i melancholią, durowa z radosnymi wydarzeniami, wartką akcją zilustrują szybkie przebiegi rytmiczne, a kantyleny połączą się w obrazie z lirycznymi scenami¹⁵.

Uważny odbiorca z pewnością dostrzeże, że w *Blade Runnerze 2049* (podobnie jak w oryginalnym *Łowcy androidów*) muzyka nie jest wolna od utartych hollywoodzkich schematów i trudno byłoby nazwać ją eksperymentalną z punktu widzenia czysto mu-

The Sojourner Cinema of Denis Villeneuve, „*Trespassing Borders*” 2018, nr 7, ss. 33–48, online: http://trespassingjournal.org/Issue7/TPL17_C-Eyre-J-McIntyre_Article.pdf [dostęp: 15.07.2019].

¹⁰ Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Indianapolis: Indiana University Press, London: BFI Publishing 1987, s. 4.

¹¹ Cara Marisa Deleon, *A Familiar Sound in a New Place: The Use of the Musical Score Within the Science Fiction Film*, w: *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, red. Mathew J. Bartkowiak, Jefferson: McFarland 2010, s. 15.

¹² Zob. Tamże s. 10.

¹³ Tamże.

¹⁴ C. Gorbman, dz. cyt., s. 85.

¹⁵ A. G. Piotrowska, *O muzyce i filmie. Wprowadzenie do muzykologii filmowej*, Kraków: Musica Iagiellonica 2014, s. 74.

zycznego. Warto również podkreślić, że w filmach fantastycznonaukowych już wcześniej pojawiały się odważniejsze eksperymenty z muzyką elektroniczną, choćby w *Dniu, w którym zatrzymała się Ziemia* (1951) czy *Zakazanej planecie* (1956) – co stanie się przedmiotem szerszego omówienia w dalszej części artykułu. Bez wątpienia jednak ścieżki dźwiękowej *Blade Runnera 2049* nie należy rozpatrywać osobno – jej siła oddziaływania i wartość ujawniają się w pełni dopiero w połączeniu z obrazem. Ponadto myślę, że dźwiękowo-wizualne poszukiwania zaproponowane w filmie znacząco wyróżniają go na tle innych współczesnych amerykańskich blockbustów.

Muzyka w filmach fantastycznonaukowych

Anna G. Piotrowska określa trzy rodzaje brzmienia, jakim obrazuje się przyszłość w filmach *science fiction*¹⁶: awangardową muzykę dwudziestowieczną, eksperymenty dźwiękowe związane z aktualnymi osiągnięciami technologicznymi (np. pierwsze syntezatory) lub muzykę symfoniczną nawiązującą do stylistyki późnoromantycznej czy bezpośrednio ją cytującą. Fantastyka naukowa także została zdominowana przez ten trzeci rodzaj muzyki, ale ukazywane w przynależących do tego nurtu filmach wizje przyszłości czy obrazy przybyszów z kosmosu prowokowały twórców do eksperymentów brzmieniowych. Szybko zauważono, że obce światy są dla widza bardziej sugestywne, jeśli podkreśla je niekonwencjonalna muzyka. Prześledzenie kilku przykładów w kolejności chronologicznej pozwoli dostrzec, że wspomniane tendencje kompozycyjne związane były także (choć niewyłącznie) z rozwojem i aktualnymi nurtami w muzyce klasycznej. Charakterystyczna dla kompozytorów nurtu awangardowego fascynacja elektroniką, „muzyką kosmosu” i poszukiwanie nowych możliwości wydobywania dźwięku przenikały na grunt muzyki filmowej.

W filmie *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia* (1951) Bernard Herrmann zrezygnował z brzmienia orkiestry symfonicznej na rzecz elektroniki i nietypowego składu instrumentów akustycznych – fortepianów, harf i dętych blaszanych¹⁷. Jednak prawdopodobnie wspomniana muzyka nie przeszłaby do historii, gdyby nie użycie instrumentu, którego brzmienie doskonale połączyło się z filmowym wizerunkiem obcego – *thereminu*¹⁸. Jego przenikliwy, a czasem nawet przerażający dźwięk, przypominający operową koloraturę, idealnie podsycił atmosferę strachu przed przybyszami z kosmosu i tym, co nieznanie¹⁹. Pierwszym filmem, w którym kompozytorzy odważyli się wykorzystać ścieżkę dźwiękową składającą się wyłącznie z dźwięków elektronicznych, była *Zakazana planeta* (1956) Freda Wilcoxa²⁰. Louis i Bebe Barron zerwali tu z tendencją do obrazowania postaci ludzkich dźwiękami akustycznymi, a obcych – elektronicznymi. Zafascynowani muzy-

¹⁶ Tamże s. 237.

¹⁷ Ken McLeod, *Music*, w: *The Routledge Companion to Science Fiction*, red. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint, London, New York: Routledge 2009, s. 395.

¹⁸ Jeden z pierwszych instrumentów, którego źródłem dźwięku jest prąd elektryczny, skonstruowany w 1920 roku przez rosyjskiego naukowca Lwa Teremina. Składa się z prostokątnego pudełka, generującego zmienną wysokość dźwięku, i dwóch anten – jedna reguluje wysokość dźwięku, a druga jego głośność. Gra się na nim zupełnie go nie dotykając, a jedynie przybliżając i oddalając ręce. Stał się podstawą do stworzenia wielu innych instrumentów elektrycznych, np. fal Martenota, chętnie wykorzystywanych przez kompozytorów takich jak Olivier Messian czy Edgar Varese. Zob. Elliott Antokoletz, *Muzyka XX wieku*, przekł. Justyna Chęsy-Parda, Jacek Lesiński, Agnieszka Jasiak, Inowrocław: Wydawnictwo Pozkał 2009, s. 433.

¹⁹ *Theremin* w muzyce towarzyszącej filmom *science fiction* pojawił się już w latach trzydziestych, ale z obrazowaniem wizerunku obcego zaczął być kojarzony na dobre w latach pięćdziesiątych. Zob. Lisa M. Schmidt, *A Popular Avant-Garde: The Paradoxical Tradition of Electronic and Atonal Sounds in Sci-Fi Music Scoring*, w: *Sounds of the Future...* dz. cyt., s. 30.

²⁰ K. McLeod, dz. cyt., s. 395.

ką konkretną i muzyką na taśmę, stworzyli układy elektroniczne generujące syntetyczne dźwięki. W tamtych czasach eksperymenty z muzyką elektroniczną zaczęli już tacy kompozytorzy, jak Pierre Schaeffer (będący zresztą wielką inspiracją dla Barronów), a także Karlheinz Stockhausen, była to jednak zupełna nowość na gruncie muzyki filmowej. Pomysł szokował do tego stopnia, że producenci nie zgodzili się, by w materiałach promocyjnych *Zakazanej planety* użyć określenia *electronic music*, lecz przeforsowali sformułowanie *electronic tonalities*²¹.

Zapoczątkowane poszukiwania kontynuował Jerry Goldsmith w *Planecie małp* (1968), wykorzystując w kompozycji nietypowe instrumenty czy przyrządy codziennego użytku. Muzyka filmowa nieustannie podążała za tendencjami w muzyce poważnej, by wreszcie spleść się z nią u Kubricka w *2001: Odysei kosmicznej* (1968). To bez wątpienia niezwykle interesujący przykład połączenia muzyki klasycznej z estetyką *science fiction*. Pojawiają się tu już nie nawiązania do stylistyki romantyzmu, lecz bezpośrednie cytaty. W scenie początkowej rozbrzmiewa monumentalne, neoromantyczne *Tako rzecze Zaratustra* Richarda Straussa²², które zdaje się jeszcze bardziej powiększać ukazany bezkres przestrzeni kosmicznej. Z kolei lekki i radosny walc Johanna Straussa towarzyszy głównie obrazom statków kosmicznych i ludzi unoszących się, niczym w tańcu, w stanie nieważkości²³. Zestawienie futurystycznych wizji i nowoczesnej technologii z sielankową romantycznością tworzy efekt groteski i buduje zamierzony kontrast między muzyką a obrazem.

Jak zauważa Piotrowska, muzyka awangardowa²⁴ rzadko pojawia się w kinie *science fiction*²⁵, znacznie częściej wizje nieznannej przyszłości opatrzone są bardziej znajomym brzmieniem. Tak też dzieje się w wielu scenach *Odysei kosmicznej*, jednak Kubrick zdecydował się również wykorzystać utwory awangardowego kompozytora György'ia Ligetiego, które potęgują nastrój grozy i tajemnicy spotkania ze śladami obcych istot. *Odyseja...* i wyróżniające ją połączenie muzyki klasycznej z obrazem filmowym niewątpliwie wyznaczyły nowy nurt w kinie *science fiction*, stając się w równej mierze znakiem rozpoznawczym samego Kubricka, co inspiracją dla wielu późniejszych twórców.

W latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych muzyka w filmach fantastycznonaukowych uległa zmianom, przede wszystkim za sprawą wspomnianego już Johna Williamsa i jego muzyki do *Gwiezdnych wojen*²⁶. Oczywiście wciąż pojawiały się ścieżki dźwiękowe wykorzystujące instrumenty elektroniczne, ale awangardowe eksperymenty straciły na znaczeniu. Zaczęła dominować muzyka postmodernistyczna, której jedną z cech był wyraźny powrót do brzmień konsonansowych i melodyjności²⁷. Williams w pewnym sen-

²¹ Adam T. Witczak, *Louis i Bebe Barron*, online: *Postindustry*, <http://www.postindustry.org/archive.php?id=3195> [dostęp: 15.07.2019].

²² Więcej na temat kompozycji Richarda Straussa w *Odysei kosmicznej* pisze w swoim artykule Gregg Redner. Zob. tegoż, *Strauss, Kubrick and Nietzsche: Recurrence and Reactivity in the Dance of Becoming That Is 2001: A Space Odyssey*, w: *Sounds of the Future...*, dz. cyt., ss. 177–191.

²³ Wykorzystany przez Kubricka pomysł zestawienia obrazów statków kosmicznych unoszących się w pozaziemskiej przestrzeni z klasycznym walcem do dziś inspiruje twórców filmów *science fiction*. Nawiązanie do tych słynnych scen pojawiło się niedawno w *Pierwszym człowieku* Damiena Chazelle'a.

²⁴ Interesujące zależności pomiędzy muzyką awangardową a estetyką *science fiction* kreśli w swoim artykule Lisa M. Schmidt. Zob. L. M. Schmidt, *A Popular Avant-Garde...*, dz. cyt., ss. 22–41.

²⁵ A. G. Piotrowska, dz. cyt., s. 237.

²⁶ K. McLeod, dz. cyt., s. 396.

²⁷ Cechą charakterystyczną epoki postmodernizmu, m.in. w twórczości kompozytorów amerykańskich, było pojawienie się tzw. „nowego romantyzmu”, który zrywał z ideami awangardy. Krytycy pojęcia tego zaczęli używać dopiero w latach osiemdziesiątych, ale już wcześniej kompozytorzy, tacy jak George Rochenberg, zaczęli skłaniać ku klasycznym idealom piękna

się wpisał się w te tendencje, tworząc ścieżkę dźwiękową, która wprawdzie brzmieniowo nie podążała za nadzwyczajnością postaci stworzonych w gwiazdnowojennym świecie, ale za to zachwycała neoromantycznym rozmachem symfonicznym i potencjałem melodycznym. Skomponowane przezeń tematy, powiązane z wydarzeniami i postaciami, zyskały rangę kultowych, a muzyka z *Gwiazdnych wojen* – grywana na koncertach w formie suity i doskonale broniąca się także bez obrazu – bez wątpienia zyskała artystyczną autonomię.

Ponowna fascynacja syntezatorami

Niewątpliwie interesującym muzycznym wyjątkiem od przeważających orkiestrowych brzmień była ścieżka dźwiękowa Vangelisa do filmu *Lowca androidów* (1982). Mimo że stylistycznie bardzo odbiega ona od tego, co zaproponował Williams w *Gwiazdnych wojnach*, dla wielu stała się równie ponadczasowa. Ta popularność nie wzięła się znikąd. Film zachwycił widzów i krytyków niezwykle sugestywną, ponurą wizją przyszłości. Siła oddziaływania świata wykreowanego przez Ridleya Scotta nie byłaby jednak tak wyraźna, gdyby nie wyjątkowe połączenie go z warstwą dźwiękową. Zaprojektowane w przemyślany sposób przenikanie się efektów akustycznych, muzyki i dialogów sprawiło, że twórcy zbudowali bardzo spójny artystycznie obraz filmowy.

Lowca androidów podejmuje popularny w fantastyce naukowej temat zacierania się granic pomiędzy tym, co naturalne i sztuczne, pomiędzy człowiekiem a maszyną, prowokując do refleksji nad tym, do jakiego stopnia ludzie mogą ingerować w otaczający ich świat. Tym samym dotyka obaw i lęków, które wciąż są aktualne. Tę cechę gatunkową *science fiction* – komentowanie zjawisk teraźniejszych poprzez mówienie o przyszłości – mocno podkreśla Paweł Frelik, który pisze, że „*science fiction* jawi się jako narzędzie do wszelkiego rodzaju eksperymentów myślowych dotyczących stanu świata wokół nas”²⁸. Futurystyczna wizja Los Angeles ukazana w filmie przedstawia zanieczyszczone, nieprzyjazne miasto²⁹, pełne chłodu i obcości, w którym nie ma miejsca na ludzkie uczucia.

Vangelis zobrazował to przede wszystkim poprzez użycie ambientowych syntezatorów – jego muzyka nie podąża wyłącznie mimetycznie za obrazem. Wbrew utartym schematom akcja nie jest podkreślana wyraźnym rytmem – jedynie podczas napisów końcowych wykorzystane są rytmiczne bębny i bas – dominuje statyczna muzyka³⁰ i długie przestrzenne dźwięki z pogłosem³¹. Kompozytor korzysta z syntezatorów, zarówno imitując brzmienie orkiestry (zwłaszcza instrumentów smyczkowych i dętych blaszanych), jak i wytwarzając efekty dźwiękowe, które splatają się z obrazem, jak np. glissanda, doskonale naśladowujące ruch latających pojazdów³². Vangelis nie stroni również od inspiracji pseudoetnicznych³³

i emocjonalności, uporządkowania konstrukcji muzycznej, a przede wszystkim – w warstwie harmoniczej – tonalności. Zob. Alicja Jarzębska, *Spór o piękno muzyki: Wprowadzenie do kultury muzycznej XX i XXI wieku*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika 2018, ss. 461–464.

²⁸ Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas 2017, s. 183.

²⁹ Sean Redmond zauważa, że duża obecność Azjatów w filmie może odzwierciedlać ówczesne obawy dotyczące rosnących wpływów żółtej rasy na Zachodzie. Zob. Sean Redmond, *Film since 1980*, w: *The Routledge Companion...*, dz. cyt., s. 134.

³⁰ W muzyce statycznej brak wyraźnego ruchu i rytmu – dominują tu długie, stojące dźwięki utrzymane w estetyce ambientowej. M. Hannan, M. Carey, dz. cyt., s. 152.

³² Tamże, s. 155.

³³ Muzyczne wizje przyszłości nie zawsze są związane z poszukiwaniem zupełnie nowych dźwięków. Obcość świata futurystycznego można również zbudować poprzez nawiązania do muzyki z innego kręgu kulturowego. Zob. Mathew J. Bartkowiak, *Introduction*, w: *Sounds of the Future...*, dz. cyt., s. 4.

czy muzyki jazzowej – pojawia się ona zarówno w warstwie diegetycznej, jak i niediegetycznej. Jak zauważają Michael Hannan i Melissa Carey, jazz pełni tu funkcję nawiązania do estetyki kina *noir*, ale pozostaje także wyrazem nostalgii za czasem minionym³⁴.

Ta futurystyczna wizja przyszłości w warstwie muzycznej stanowi odzwierciedlenie teraźniejszości. Trudno nie dostrzec, że wszystkie kompozycje Vangelisa z *Lowcy androidów* bardzo mocno osadzone są w klimacie i brzmieniu lat osiemdziesiątych. Kluczową rolę odgrywa w nich pogłos, sprawiający, że całość brzmi, jakby słyszana z daleka lub we śnie. Na tamte czasy były to nowatorskie zabiegi dźwiękowe. Kompozytor wykorzystał tu pierwszy syntezator do tworzenia pogłosu, EMT 250 Electronic Reverb oraz Lexicon 224X (wydłużający pogłos nawet do siedemdziesięciu sekund), a oba instrumenty powstały zaledwie kilka lat przed stworzeniem ścieżki dźwiękowej do filmu³⁵. Jednak tym, co do dziś jest najmocniej kojarzone z muzyką Vangelisa, jest brzmienie Yamaha CS-80 – analogowego syntezatora o bardzo czułych klawiszach, pozwalającego na wydobycie subtelności, których nie można było uwydatnić na starszych modelach. Technologia wykorzystana przez kompozytora pozwalała tymczasem nie tylko na poszukiwanie efektów dźwiękowych, jak czynili to Louis i Bebe Barron w *Zakazanej planecie*, ale także imitowanie akustycznych instrumentów. To połączenie różnorodnych brzmień i obrazu, który niejednokrotnie wręcz wylania się z muzyki do *Łowcy androidów*, zadecydowało o wyjątkowości dzieła Vangelisa i stało się inspiracją dla twórców sequeła.

***Blade Runner 2049* – wprowadzenie**

Kultowy charakter muzyki Vangelisa sprawił, że oczekiwania i wymagania fanów wobec brzmienia nowego *Blade Runnera 2049* były ogromne i wielu spośród nich z pewnością liczyło na to, że znów usłyszy greckiego mistrza syntezatorów. Producenci podjęli jednak decyzję, że ścieżkę dźwiękową skomponuje Jóhann Jóhannsson – islandzki artysta, łączący klasyczne brzmienie z elektroniką, którego muzyka pojawiała się już w m.in. w filmach *Teoria wszystkiego* (2014), *Sicario* (2015) czy *Nowy początek* (2016). Ku zdziwieniu świata filmowego, w ostatniej chwili kompozytora zmieniono, zlecając stworzenie kompozycji Hansowi Zimmerowi i Benjaminowi Wallfischowi³⁶.

Zimmer od lat pozostaje jedną z najważniejszych postaci w świecie muzyki filmowej, a jego patetyczne utwory na duży skład orkiestrowy, z okazjonalnym wykorzystywaniem elektroniki, są rozpoznawalne od pierwszego taktu. Jego muzyką rozbrzmiewają największe hollywoodzkie produkcje – by wspomnieć choćby *Gladiatora* (2000), *Incepcję* (2010) czy przeważającą większością filmów Christophera Nolana. Z pewnością mniej znany jest wciąż Wallfisch – współpracujący z Zimmerem angielski kompozytor, dyrygent i pianista. Artyści stworzyli wspólnie ścieżkę dźwiękową do filmu *Ukryte działania* (2016), wspomagał on także Zimmera przy niektórych fragmentach *Dunkierki* (2017). Największe uznanie Brytyjczyk zdobył jednak za muzykę do filmu *To* (2017) – horroru na podstawie słynnej powieści Stephena Kinga. Jest kompozytorem, który – podobnie jak Zimmer – wykorzystuje duże składy orkiestrowe, nie stroniąc od elektroniki i melodyjnych tematów w partii fortepianu.

³⁴ M. Hannan, M. Carey, dz. cyt., s. 153.

³⁵ Nerdwriter1, *Listening to Blade Runner*, online: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4T...sSSka9pA>, 3:08–5:11 [dostęp: 15.07.2019].

³⁶ Maciej Gajewski, *Nie tylko Gwiezdne Wojny. Na planie Blade Runnera 2049 również zmiany kadrowe*, online: Spider's Web, <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2017/09/13/blade-runner-2049-muzyka/>, [dostęp: 15.07.2019].

Znając wcześniejszą stylistykę, w której poruszali się Zimmer i Wallfisch – bliższą raczej późnoromantycznym ideałom niż awangardowym eksperymentom – pewnym zaskoczeniem może być brzmienie, które wykreowali w *Blade Runnerze 2049*. Ewolucję i zmianę ich stylu komponowania daje się zauważyć już w *Dunkierce* (2017), w której znacznie więcej jest sonorystycznych poszukiwań niż tradycyjnej symfoniki. Jednak zbudowanie całej ścieżki dźwiękowej na bazie syntezatorów jest czymś nowym w twórczości tych kompozytorów. Muzyka w *Blade Runnerze 2049* – zimna, ponura, przestrzenna, niepokojąca – tworzy ekscytujące pejzaże dźwiękowe, pobudzające wyobraźnię i budujące klimat obrazu Villeneuve’a.

Zimmer i Wallfisch byli zafascynowani dziełem Vangelisa sprzed trzydziestu lat i, jako że zależało im na tym, by stworzyć coś nawiązującego do tej stylistyki, użyli np. dziś już raczej rzadko wykorzystywanej Yamahy CS-80. Równocześnie, pragnąc oddać w muzyce nowe emocje adekwatne do współczesnego obrazu, szukali sposobu na jej odświeżenie. Mimo statusu legendarnej, ścieżka dźwiękowa z *Łowcy androidów* znacząco się zestarzała i – zwłaszcza w kontekście aktualnego rozwoju technologii – może ona częściej wywoływać uśmiech niż szczery zachwyt. Dlatego próba połączenia tych brzmień ze współczesnym językiem muzycznym nie była dla kompozytorów łatwym zadaniem. Jak opowiada Benjamin Wallfisch w wywiadzie z Adamem Chitwoodem³⁷, pomysł na kształt muzyki pojawił się pod wpływem jednego z najważniejszych pytań, jakie stawia film – czym jest dusza ludzka? Twórcy wiedzieli, że ich muzyka powinna „bardziej zadawać pytania, niż udzielać odpowiedzi”³⁸. Jednocześnie mieli świadomość, że obraz Villeneuve’a jest na tyle intensywny, że nie można dodatkowo przytłoczyć go muzyką – stąd tak wiele momentów w filmie, w których doskonale wykorzystywana jest cisza.

Wallfisch wspomina, że tworzenie ścieżki dźwiękowej przypominało pracę w laboratorium. Próbował wraz z Zimmerem różnych rozwiązań, sprawdzając, które są najbardziej skuteczne. Właśnie w ten sposób definitywnie odrzucili oni brzmienia orkiestrowe i wszelką „melodyjność”, ponieważ uznali, że elementy te nie łączą się ze światem ukazany w filmie. Można więc zauważyć, że doszło tu do jeszcze większej syntetyzacji dźwięków niż w dziele Vangelisa.

Warto podkreślić, że koncepcja muzyczności *Blade Runnera 2049* nie była zależna jedynie od Zimmera i Wallfischa, bowiem kompozytorzy brali również pod uwagę sugestie reżyserskie. Tak właśnie powstały przewijające się podczas całego filmu charakterystyczne niskie, basowe dźwięki, przypominające odgłos silnika motorowego. Jak opowiadał Wallfisch, proces generowania tego dźwięku zaczęto od przetworzenia brzmienia chóru męskiego, który następnie poddano m.in. działaniu octavera (pozwalającego na zmianę wysokości dźwięku o oktawę w górę lub w dół) czy filtra LFO (generatora wolnych przebiegów, wykorzystywanego np. w dubstepie) – dopiero po tak długich poszukiwaniach powstały słyszalne w końcowym obrazie efekty³⁹.

³⁷ Benjamin Wallfisch, *Blade Runner 2049 Composer Benjamin Wallfisch on the Unique Score, Experimenting & Vangelis*, rozm. przepr. Adam Chitwood, online: *Collider*, <http://collider.com/blade-runner-2049-benjamin-wallfisch-interview>. [dostęp: 15.07.2019].

³⁸ Tamże.

³⁹ Tamże.

Leitmotivy

W muzyce z *Blade Runnera 2049* może uderzać brak wyraźnych *leitmotivów*. Zwłaszcza dla widzów przyzwyczajonych do tradycyjnych brzmień orkiestrowych ta ścieżka dźwiękowa okazuje się momentami nieprzyjemna. Wylimitowanie oczywistej melodyjności powoduje, że powracające motywy niełatwo dostrzec, jednak nie oznacza to, że są one nieobecne w kompozycjach Zimmera i Wallfisch. Trudno wyodrębnić jednoznacznie *leitmotivy* związane z konkretnymi postaciami (choć i z tym można by dyskutować), ale przy dokładnym odsłuchaniu wyróżniają się w filmie trzy powtarzające się tematy. Pierwszy z nich to czterodźwiękowy *soul theme*⁴⁰. Nieprzypadkowo kompozytorzy użyli właśnie czterech dźwięków do zbudowania tego tematu. Jednym z najważniejszych wątków fabuły jest poszukiwanie wspólnych elementów DNA, które teoretycznie nie mogą występować u replikantów – ci bowiem się nie rozmnażają i nie mogą być ze sobą spokrewnieni. Owe cztery dźwięki użyte w motywie muzycznym są tymczasem odwzorowaniem czterech rodzajów kwasów w łańcuchu DNA⁴¹. Warto dodać, że czterodźwiękowe tematy często występowały w historii muzyki – kompozytorzy szyfrowali w ten sposób literę swojego nazwiska. Wystarczy wspomnieć tu Johanna Sebastiana Bacha i pojawiający się w jego utworach – a później także u Franza Liszta czy Roberta Schumanna – motyw oparty na dźwiękach b-a-c-h, czy Dmitrija Szostakowicza i temat d-s-c-h (wzięty z niemieckiej pisowni jego nazwiska). *Soul theme* w *Blade Runnerze 2049* pojawia się w kluczowych momentach filmu, ma więc – typowy dla *leitmotiwów* – charakter przypominająco-powracający⁴². Słyszymy go na samym początku, kiedy pierwszy raz widzom ukazuje się grana przez Ryana Goslinga postać Oficera K. Motyw powraca m.in., gdy obserwujemy obrazy zaprogramowanych wspomnień z dzieciństwa K, a pod koniec rozbrzmiewa w rozbudowanej formie i znacznie gęstszej fakturze podczas sceny walki K z Luv. Muzyka ta podkreśla znaczenie danych momentów dla fabuły filmu, kierując uwagę widza w odpowiednią stronę i sterując jego percepcją. To wyraźny dźwiękowy komunikat, że oglądane zdarzenie nie jest wątkiem pobocznym, lecz stanowi ważny element lub punkt kulminacyjny fabuły.

Drugi temat, roboczo nazwany przez kompozytorów *Puzzle theme*, składa się z progresji kilku akordów fortepianu. Dźwięk instrumentu został tu jednak mocno przetworzony, co według Wallfisch ma znaczenie metaforyczne⁴³. W filmie niewiele jest miejsca na muzykę naturalną, akustyczną, bo w rzeczywistości 2049 roku cały świat nie jest już naturalny. *Puzzle theme* pojawia się subtelnie w momentach odkrywania przez K kolejnych elementów istotnej dla filmu układanki – wnosząc coś na kształt motywu nadziei, znamionującego docieranie do prawdy. Temat ten powraca także, gdy K rozwiązuje zagadkę i dowiaduje się, że to nie on (mimo wcześniejszych przypuszczeń) jest dzieckiem Rachel i Deckarda, lecz najlepsza twórczyni wspomnień – dr Ana Stelline.

Trzeci temat – *Creation theme* – tworzą prawie niezauważalne niepokojące akordy przetworzonego dźwięku kontrabasów grających w bardzo wysokim rejestrze. Motyw ten pojawia się w dwóch powiązanych znaczeniowo scenach. Pierwszy raz w jednym z najbardziej przejmujących obrazów – kiedy w siedzibie Wallace'a obserwujemy narodzi-

⁴⁰ Przyjęłam angielskie nazwy motywów używane nieoficjalnie (nie pojawiają się w tytułach na *soundtracku*) przez Zimmera i Wallfisch. Zob.: B. Wallfisch, msc. cyt.

⁴¹ Tamże.

⁴² Maria Wilczek-Krupa, *Funkcje muzyki w filmie. Teorie praktyków*, „Res Facta Nova” 2014, t. 24, nr 15, s. 110.

⁴³ B. Wallfisch, msc. cyt.

ny nowego modelu replikanta. Harmonie powracają później, gdy wychodzi stworzona na nowo nieżyjąca ukochana Deckarda – Rachael. Obie sceny sugerują, że oglądamy coś pięknego, a jednocześnie zupełnie nienaturalnego i wytworzonego sztucznie. Podobnie jak w przypadku *Puzzle theme*, także muzyka oddaje ten dysonans. Jak zauważa Wallfisch, wraz z Zimmerem celowo wykorzystali tak wysoki rejestr w *Creation theme*, gdyż z jednej strony brzmi on subtelnie i delikatnie, a z drugiej – jest niewygodny i nienaturalny do grania dla kontrabasu.

Mimo że Wallfisch wyróżnia tylko te trzy tematy, w *Blade Runnerze 2049* można odnotować jeden *leitmotiv* związany z postacią. Za każdym razem, kiedy akcja przenosi się do siedziby Wallace’a – wielkiego twórcy replikantów i najpotężniejszej postaci filmu – powraca złowrogi motyw, w którym przetworzone elektronicznie dźwięki przypominają śpiewy gardłowe⁴⁴. Użycie tej charakterystycznej dla muzyki Wschodu techniki być może jest lekkim ukłonem w stronę etnicznych inspiracji Vangelisa, widocznych w niektórych utworach ścieżki dźwiękowej *Lowcy androidów*. Najprawdopodobniej jednak kompozytorzy, łącząc to nagromadzenie ciemnych dźwięków basowych z postacią Wallace’a, sugerują w bardzo prosty sposób, że jest on w filmie szczególnie negatywnym bohaterem. To przypisanie dźwięków do postaci uwidacznia się zwłaszcza w scenie rozmowy Deckarda z Wallace’em. Za każdym razem, kiedy Deckard zdaje się tracić argumenty, przewaga Wallace’a podkreślana jest zbliżeniami na jego twarz i powracającym ponurym basowym motywem. W filmie chyba tylko Luv jest portretowana w bardziej mroczny sposób, ale to Wallace uosabia źródło zła i jako *Schwarzcharakter* aż prosi się o muzykę wykorzystującą ciemną barwę i niskie rejestry.

Metaforyka: obraz i dźwięk

Zimmer i Wallfisch często korzystają w *Blade Runnerze 2049* z symbolicznego znaczenia odwiecznych dychotomii dobro – zło czy światło – ciemność. W dużej mierze dobór dźwięków opiera się na tych właśnie przeciwieństwach: dobro i światło ukazywane są za pomocą jasnej barwy i wysokich rejestrów, zło i ciemność oddają natomiast ponure, niskie rejestry z przesterowanym basem. Można więc zaobserwować paralelizmy występujące pomiędzy obrazem i dźwiękiem.

Należy przypuszczać, że z dobrem w filmie zrównane jest także życie ludzkie i natura, czyli elementy, które właściwie nie istnieją w świecie wykreowanym przez reżysera i scenarzystów. Za każdym razem, kiedy K pojawia się pod drzewem (jedynym w tym filmie) lub kiedy ogląda je na zdjęciach, muzyka staje się lżejsza i jaśniejsza. Podobny zabieg kompozytorzy zastosowali podczas krótkiego ujęcia konika-zabawki, którego K znajduje – podążając śladami zaprogramowanych wspomnień – dokładnie tam, gdzie miał go zostawić w dzieciństwie. Muzyka przyjmuje tu zatem funkcję referencyjno-sygnifikatywną⁴⁵, sugerując znaczenie przedstawianych wydarzeń. Posiadanie duszy i cech ludzkich stanowi największe pragnienie bohaterów i wszystko, co z tym związane, jest nacechowane w filmie pozytywnie. Marzą oni, by doświadczyć tego, co ludzkie, naturalne, prawdziwe i dobre, a muzyka podąża za tymi marzeniami. Najlepszym przykładem tego dość banalnego, ale

⁴⁴ Śpiew gardłowy jest rodzajem śpiewu alikwotowego, w którym rezonujące w więzadłach głosowych i jamie ustnej powietrze daje efekt wydobywania więcej niż jednego dźwięku równocześnie.

⁴⁵ Zob. A. G. Piotrowska, dz. cyt., s. 225.

skutecznego połączenia muzyki z obrazem, jest ostatnia scena filmu. Wprawdzie tu właśnie K umiera, więc można by się pokusić o zasugerowanie, że durowa harmonia w tym momencie jest elementem kontrapunktującym, ale umiera szczęśliwy, w myśl zasady, że umrzeć w słusznej sprawie to najbardziej ludzkie, czego może dokonać replikant. Scena ta jest oczywistym nawiązaniem do ostatniego kultowego monologu Roya Batty'ego z *Lowcy androidów*. Kompozytorzy podkreślili to powiązanie, wykorzystując pojawiającą się w tym momencie kompozycję Vangelisa *Tears in Rain* i jej charakterystyczny, melodyjny temat.

W *Blade Runnerze 2049* nie tylko w tym metaforycznym zestawieniu światło i muzyka interesująco ze sobą współdziałają. W siedzibie Wallace'a na ścianach o pomarańczowym zabarwieniu obserwujemy białe refleksy świetlne, jakby odbite od wody. Ten drobny ruch muzyka wspomaga bardzo cichymi akordami syntezatora w wysokich rejestrach, które są tak delikatne, że brzmią prawie jak szum, odbierane zaś równocześnie z obrazem, zdają się drżeć podobnie jak refleksy świetlne. To jeden z przykładów na to, jakiej iluzji doświadczamy w wyniku audio-wizualnego oddziaływania filmu. Słyszac samą muzykę, moglibyśmy ją odebrać zupełnie inaczej niż w zestawieniu z poszczególnymi kadrami.

Jednym z najbardziej sugestywnych przykładów współlistnienia dźwięku i obrazu w analizowanym filmie są wszystkie ujęcia z lotu ptaka, pokazujące ogromną, martwą, wyjałowioną przestrzeń. Już na samym początku doskonale zdjęcia Rogera Deakinsa ukazują farmy słoneczne, sprawiające wrażenie bezkresnych. W ten krajobraz wtapia się muzyka – niepokojący bas i czterodźwiękowy jaskrawy temat Yamahy CS-80, intensywnie połączony z rażącym światłem, zamazującym kontury obrazu. Widz obserwuje świat, w którym wszystko zdaje się puste i pozbawione życia, a koloryst ogranicza się tylko do kolejnych odcieni szarości. W takich scenach chyba najlepiej widać, z jakiego powodu Zimmer i Wallfisch nie mogli wykorzystać muzyki symfonicznej. Dopiero syntetyczne, chłodne i w wielu momentach nieprzyjemne dźwięki z dużym pogłosem pozwoliły stworzyć całość z tym obrazem. Mimo to kompozytorzy nie uciekli zupełnie od potężnego brzmienia imitującego symfonię. Usłyszeć je można w drugiej zapierającej dech w piersiach scenie ukazującej wielką betonową przestrzeń – kiedy K wraz z Joi lecą do sierocińca. Niezwykle kadry z wodospadami, ponura noc, deszcz i znów bezkresne budowle, zestawione z zafascynowaniem i przerażaniem w oczach Joi, podkreślają chłód i obcość świata *Blade Runnera 2049*. Kilkudźwiękowy temat, brzmiący jak potężna sekcja blaszana z orkiestry oraz wykorzystanie dużych skoków interwałowych, zdają się jeszcze bardziej rozszerzać ogrom ukazanej przestrzeni. Muzyka wchodzi w obraz i współkreuje świat, który tak starannie zaprojektowali twórcy.

W przestrzeni równie istotny jest ruch, zobrazowany przecinającymi kadr latającymi pojazdami. Co jednak ciekawe, Zimmer i Wallfisch zastosowali bardzo mało dźwięków tradycyjnie uznawanych za imitujące ruch, to znaczy dynamicznych, szybkich i krótkich. Najczęściej słyszymy odgłosy naśladowane dźwięk silnika, o zmiennym natężeniu, zgrabnie łączące się z kolistym ruchem pojazdów w filmie. Jest to nawiązanie do estetyki zaproponowanej przez Vangelisa, lecz Zimmer i Wallfisch nie są tak konsekwentni w stosowaniu ambientowej jednostajności. Odstępstwem jest choćby muzyka ilustrująca lot oficera K do siedziby policji po zabiciu saperskiego Mortona (starszego modelu replikanta), która uzupełniona została akcentowanym rytmem perkusji. Wywołuje to w stosunku do obrazu efekt kontrapunktujący, ujęcia są bowiem statyczne – obserwujemy głównie wnętrza po-

jazdu i twarz oficera K. Można uznać tę muzykę za prostą ilustrację burzy i deszczu, ale pilniejszy obserwator dostrzeże tu ciekawszą zależność – oddanie uczuć bohatera. K jest bowiem w pierwszym momencie przełomowym dla swego życia – obserwuje pojawianie się u siebie ludzkich (nietypowych więc dla replikanta) emocji – i, choć obraz nie pokazuje tego wprost, muzyka odmalowuje jego niepokój.

Ilustrowanie lub dopowiadanie uczuć bohaterów to zresztą jedna z najbardziej czytelnych funkcji muzyki w *Blade Runnerze 2049*. Kompozytorzy wykorzystują tu technikę *mood*, generując dany nastrój sytuacji za pomocą muzyki⁴⁶. Widz odbiera emocje w dużej mierze dzięki zastosowanym środkom muzycznym, które mają powodować określone reakcje, muzyka przyjmuje więc funkcję intencjonalno-behawioralną⁴⁷. By zilustrować ten problem, warto skupić się na kilku charakterystycznych fragmentach. Pierwszym z nich jest mocno przesycona erotycznym napięciem scena inspirowana filmem *Her Spike'a Jonze'a*, w której Joi, chcąc zrobić przyjemność swojemu ukochanemu, sprowadza do domu prawdziwą dziewczynę, najprawdopodobniej prostytutkę. Faktura muzyki zagęszcza się, uwydatniając rosnące podniecenie bohaterów, pojawiają się rytmiczny bas i delikatna, ostinatowa melodia w otoczeniu rozproszonego akordu z dużym pogłosem. Drugim przykładem może być rozmowa Joi z K o tym, że powinien skasować ją z konsoli, by ścigający go ludzie Wallace'a nie mieli dostępu do jej wspomnień i szczegółów z jego życia. Wykasowanie Joi wiąże się także z ryzykiem, że w sytuacji zagrożenia bohaterowie mogą być skazani na rozstanie – K będzie miał Joi tylko na niewielkim przyrządzie przypominającym dysk przenośny. Wzmocniona basem jednostajna perkusja brzmi w tej scenie niczym nerwowe bicie serca, a pojedyncze dźwięki fortepianu z mocnym pogłosem układają się w pełną żalu melodię. Muzyka podkreśla tym samym emocje bohaterów, potęgując nastrój smutku i melancholii.

Szczególnie interesująco wypadają jednak te sceny, w których obraz nie mówi zbyt wiele, a dźwięki dopowiadają to, co przeżywają postaci. Tak właśnie dzieje się, gdy K w sierońcu znajduje zabawkę, która stanowi ważny element wpisanych w niego wspomnień z dzieciństwa. Widzimy jedynie statyczne zbliżenie na twarz K, a jego emocje zobrazowane są w warstwie muzycznej. Zimmer i Wallfisch niebywale dobrze dramaturgicznie zbudowali tę scenę – poprzez rosnącą dynamikę i zagęszczającą się fakturę. Gromadzą się tu dźwięki basowe i coraz bardziej dysonujące akordy. Muzyka ukazuje mętlik w głowie bohatera i wprowadza niepokój.

Nietypowo pod względem dźwiękowym zostały rozegrane w *Blade Runnerze 2049* sceny akcji. Jedną z nich jest walka K z Luv, w której to jednak nie muzyka buduje napięcie, a same dźwięki. Każdemu uderzeniu towarzyszy jakby przesterowany bas – i nawet odgłosy duszonej pod wodą Luv są przerysowane. Być może w tej scenie Zimmer i Wallfisch osiągnęły największą symfoniczność brzmienia, poprzez nałożenie na siebie wielu warstw różnorodnych dźwięków imitujących instrumenty smyczkowe i dęte blaszane. Kompozycja nie podąża tu za dynamizmem akcji, słyszymy tylko wydłużone, pełne pogłosu poszczególne składniki akordów i powracający jak mantra czterodźwiękowy temat, zagrany znacznie wolniej niż w całym filmie. To tutaj dochodzi do bodaj najmocniejszego w całym *Blade Runnerze 2049* połączenia zjawisk akustycznych i muzyki. Przelewająca się woda

⁴⁶ M. Wilczek-Krupa, dz. cyt., s. 108.

⁴⁷ Zob.: A. G. Piotrowska, dz. cyt., s. 189.

i odgłosy walki splatają się z orkiestrową stylizacją, co sprawia, że odbieramy tę scenę jako dźwiękowo-wizualną całość, w której współczesny widz nie jest już w stanie rozgraniczyć poszczególnych elementów. Muzyka nie przytłacza – mimo intensywności dźwięków – ani nie podsycza akcji w banalny sposób, pozwalając dokładniej chłonąć szczegóły warstwy fabularnej i kompozycje poszczególnych kadrów.

Muzyka diegetyczna

Warto zauważyć, że na brzmienie *Blade Runnera 2049* składa się nie tylko skomponowana na potrzeby filmu muzyka niediegetyczna, lecz także diegetyczna. Pojawia się ona pod postacią przebojów amerykańskich, a także subtelnych odwołań do muzyki klasycznej czy kompozycji Vangelisa z *Lowcy androidów*. Pierwszą piosenką dobiegającą do nas z ekranu jest *Summer Wind* w wykonaniu Franka Sinatry, brzęcząca cicho podczas romantycznej kolacji, którą Joi przygotowuje dla K. Dialogi bohaterów jednak wyraźnie nakierowują na nią uwagę widza i staje się ona impulsem do fabularnego zbudowania sceny. Joi wspomina, że piosenka została nagrana w 1966 roku dla Reprise Records i przez wiele tygodni utrzymywała się na pierwszym miejscu list przebojów. Strój Joi z kolei, gdy podaje ona posiłek do stołu, idealnie nawiązuje do mody lat sześćdziesiątych, by później zmieniać się, tworząc jakby kalejdoskop epok. Być może *Summer Wind* przemknęłoby przez tę scenę niezauważone, gdyby nie tych kilka elementów obrazu i dźwięku, które dodatkowo nadają sens umiejscowieniu melodii. Sinatra tymczasem śpiewa dalej, wkomponowując się w romantyczną kolację bez względu na czasy, w których ma ona miejsce. W pewnym momencie dźwięki piosenki zaczynają mieszać się z ponurymi, odrealnionymi odgłosami miasta. Coraz bardziej wyraźny staje się dysonans pomiędzy ciepłem i domową atmosferą, którą Joi i K próbują stworzyć, a wyjałowionym światem, w którym nie ma miejsca na ludzkie przeżycia. Motyw ten jest również nawiązaniem do nostalgicznej wymowy *Lowcy androidów*. Podobnie jak w tamtym filmie, elementy jazzowe są tu wyrazem tęsknoty za minionym czasem, który w futurystycznej przyszłości istnieje już tylko we wspomnieniach.

Sinatra powraca w dalszej części filmu, tym razem nawet zjawiając się osobiście w postaci hologramu w nowoczesnej maszynie grającej. Jego *One For My Baby (And One More For The Road)* sprawia wrażenie, jakby cała scena została właściwie napisana pod tę piosenkę, skutkiem czego utwór staje się elementem akcji. K i Deckard spotykają się w miejscu przypominającym dawne kasyno. Początkowo wrogo do siebie nastawieni, po długiej bijatyce w końcu próbują nawiązać dialog i popijają whisky. Pierwsze wersy *One For My Baby* niemal dokładnie opisują przedstawioną w filmie sytuację:

It's quarter to three,
There's no one in the place except you and me;
So set 'em up, Joe,
I've got a little story I think you should know
We're drinking, my friend,
To the end of a brief episode
Make it one for my baby
And one more for the road⁴⁸.

⁴⁸ Wersja Sinatry różni się nieznacznie od oryginału napisanego przez Johnny'ego Mercera do musicalu *The Sky's the Limit* (1943), gdzie wykonywał tę piosenkę Fred Astaire. Pierwotnie czwarty wers brzmiał: „I've got a little story you oughta know”. Zob: Johnny Mercer, *One for My Baby (and One more for the Road)*, w: *The Complete Lyrics of Johnny Mercer*, red. Robert Kimball, Barry Day, Miles Kreuger, Eric Davis, New York: Knopf 2009, s. 138.

Piosenka Sinatry pełni funkcję subtelnego żartu z całej sytuacji, ale uderza powiązanie scenerii (K i Deckard siedzą w pomieszczeniu, które w czasach świetności było zapewne barem) i tekstu napisanego przez Johnny'ego Mercera w latach czterdziestych XX wieku. Nieprzypadkowo pojawia się tu również Joe. K przyjął takie imię za namową Joi, kiedy uwierzył, że to on jest wyjątkowym dzieckiem urodzonym przez replikantkę – bohaterowie uznali, że brzmi bardziej „ludzko” niż K i numer seryjny.

Odniesienia do znanych artystów amerykańskich nie kończą się na Sinatrze. Podczas bójki Deckarda z K w sali, w której kiedyś mogły odbywać się występy rewiowe lub koncerty, na scenie co chwila wyświetlają się (z zakłóceniami) hologramy z kultowymi postaciami. Przez chwilę widzimy Marilyn Monroe, ale w warstwie dźwiękowej na dłużej zostaje z nami Elvis Presley. Początkowo rozbrzmiewa urywana piosenka *Suspicious Minds*, której pierwsze wersy znów sprawiają wrażenie żartu z sytuacji przedstawionej w filmie:

We're caught in a trap
I can't walk out
Because I love you too much, baby
Why can't you see
What you're doing to me,
When you don't believe a word I say?⁴⁹

Jak podkreśla William Whittington, to w szczególności w estetyce *science fiction* wykorzystuje się często muzykę diegetyczną do osiągnięcia efektu ironii i groteski – tego typu zestawienie wpisuje się więc w charakterystykę gatunku⁵⁰. Deckard i K znajdują się w zamkniętym pomieszczeniu, a ich konflikt spowodowany jest w dużej mierze tym, że były łowca androidów nie wierzy w pokojowe intencje K i traktuje go jak wroga. Sytuacja staje się jeszcze bardziej absurdalna, kiedy K przestaje się bronić i tylko przyjmuje ciosy rywala. *Suspicious Minds* ustępuje miejsca innemu wielkiemu przebojowi Presleya – *Can't Help Falling In Love With You* – a Deckard stwierdza jedynie na koniec, że lubi tę piosenkę.

Claudia Gorbman podkreśla, że muzyka diegetyczna znacznie lepiej niż niediegetyczna uwypukla ironię⁵¹, czego przykładem może być właśnie wykorzystanie utworów Sinatry i Presleya w przytoczonym kontekście. Wydaje się, że stworzona na potrzeby filmu muzyka niediegetyczna nie byłaby tu czynnikiem równie mocno współtworzącym fabułę.

Innym interesującym dźwiękowym nawiązaniem są odgłosy, które wydaje przenośne urządzenie, na którym K przechowuje Joi – za każdym razem włącza się ono tą samą krótką melodią. Tutaj twórcy zabawili się odniesieniem do znanego motywu z muzyki klasycznej. Podczas włączania słyszymy fragment tematu Piotrusia z bajki symfonicznej *Piotruś i Wilk*, skomponowanej w 1936 roku przez Prokofiewa⁵². Użycie tego motywu, podobnie jak wcześniejsze omawiane przykłady muzyki diegetycznej, niewątpliwie można odczytywać w charakterze żartu, ale zwraca też uwagę kontrast tego zestawienia. Niczym u Kubricka, najnowsza technologia zilustrowana została muzyką klasyczną i frywolną. Sztuczności i nowoczesności odpowiada ponadczasowa symfonia jako element natu-

⁴⁹ Mark James, *Suspicious Minds*, w: *Elvis Presley: Words – The Complete Lyrics Volume 8 Su-Thev*, Dark Moon Publications 2003, s. 7.

⁵⁰ Zob. W. Whittington, dz. cyt., s. 42.

⁵¹ C. Gorbman, dz. cyt., s. 23.

⁵² Siergiej Prokofiew, w: *Encyklopedia muzyczna. Część biograficzna: P-R*, red. Elżbieta Dziębowska, Kraków: Państwowe Wydawnictwo Muzyczne 2004, s. 198.

ralności. Zasadne jest także rozpatrywanie tego muzycznego zabiegu jako nawiązania do wszechobecnej Bladerunnerowskiej nostalgii.

Oprócz fragmentów nagrań z pierwszej części – *Łowcy androidów* – i wykorzystania utworu Vangelisa w ostatniej scenie, symbolicznym nawiązaniem do filmu sprzed trzydziestu lat jest dźwięk fortepianu. W jednej z początkowych scen, K, oglądając stare pianino w domu sapera Mortona, znajduje w nim pudełeczko z dziecięcą skarpetką – ale zauważa również zepsuty klawisz. Ten sam dźwięk uderza później na fortepianie, szukając Deckarda. I tym razem nie jest to przypadkowe działanie twórców, to rodzaj retrospekcji dźwiękowej⁵³ – Rachel bowiem potrafiła grać na fortepianie, instrument ten w filmie przywołuje jej ducha.

Cisza jako element budujący emocje

Nie tylko muzyka i dźwięki zasługują na uwagę w *Blade Runnerze 2049*, ale także cisza i jej wykorzystanie. W wielu scenach zbyt intensywne dźwięki mogłyby niepotrzebnie ingerować w wyobraźnię widza. Brak muzyki w niektórych momentach może paradoksalnie znacznie silniej oddziaływać na odbiorcę niż jej obecność. Zimmerowi i Wallfischowi udało się tak dopasować ją do obrazu, że nigdy nie odczuwa się przesytu. Już na samym początku, gdy K chodzi po domu sapera Mortona, słyszalne są jedynie jego kroki. Ta cisza doskonale potęguje nastrój grozy i przygotowuje na to, że za chwilę wydarzy się coś ważnego. Drugim taki momentem jest wizyta K w domu dziecka – muzyka dopowiada tam bardzo niewiele. Najwyraźniej widać to, gdy K chodzi po metalowych konstrukcjach, które pamięta z dzieciństwa. Znając wcześniejsze wątki, wiemy, dlaczego K się zatrzymuje, i razem z nim w wyobraźni oglądamy jego wspomnienia – muzyka jednak nie mówi nam nic dodatkowo. Ta oszczędność dźwiękowa przysłużyła się również scenie, w której K – poszukując miejsca zamieszkania Deckarda – krąży pomiędzy zwalistymi, humanoidalnymi rzeźbami. Wszystko jest niewyraźne, skąpane w pomarańczowej poświacie, niczym w burzy piaskowej. Napięcie potęguje cisza – i tylko co jakiś czas pojawiające się uderzenia perkusji z mocnym basem.

Zakończenie

Paweł Frelik, analizując charakterystyczne elementy wizualnych przejawów estetyki *science fiction*, zwraca uwagę na to, że dzieła te wciąż są przede wszystkim analizowane z perspektywy narracyjnej. Jak czytamy w jego *Kulturach wizualnych science fiction*:

Zaangażowanie filozoficzne i polityczne części literackiej SF, która jednocześnie jest częścią gatunku najczęściej opisywaną przez krytyków, doprowadziło w ciągu kilku ostatnich dekad do deficytu uwagi skierowanej na estetykę i walory afektywne – a to właśnie one często dochodzą do głosu w wizualnych tekstach *science fiction*⁵⁴.

W przypadku filmów trudno jednak mówić o samej wizualności, nie biorąc pod uwagę muzyki i dźwięku. Warstwa audialna nie tylko wywołuje u widza emocje na równi z obrazem, lecz także kształtuje świat filmowy. Wydaje się więc, że rola muzyki w estetyce *science fiction* jest szczególnie istotna. Futurystyczne wizje miast i wizerunki obcych

⁵³ Janusz Plisiecki, *Język filmu i jego mowa*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2010, nr 1, s. 169.

⁵⁴ P. Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Wydawnictwo Prac Naukowych Universitas 2017, s. 17.

istot dopełniane są dźwiękami, które nadają filmowym wyobrażeniom kompletny wyraz. Nieodłącznym elementem każdego nowego świata fantastycznonaukowego jest charakterystyczne brzmienie. Twórcy *science fiction* od zawsze wykorzystywali filmotwórczy potencjał muzyki i to właśnie na niwie tego nurtu znalazło się miejsce na liczne eksperymenty związane z rozwojem technologii, a także powstawaniem nowych instrumentów. Dzięki nim muzyka awangardowa miała szansę trafić do szerokiego grona odbiorców, a trudne w odbiorze brzmienia, towarzysząc takim właśnie produkcjom, zaczynały nabierać nowego sensu⁵⁵. Jednocześnie światy przyszłości również zyskiwały na wykorzystaniu niekonwencjonalnych dźwięków.

Trudno mówić jednoznacznie o cechach charakterystycznych muzyki w filmach *science fiction*. Kompozytorzy stosują wiele konwencjonalnych technik, które ukonstytuowały się już w klasycznej erze kina Hollywood i – bez względu na gatunek filmowy – są skuteczne w oddziaływaniu na widza. Do dziś dość powszechnym zabiegiem jest również dźwiękowe kontrastowanie wizerunku obcych i ludzi – tym pierwszym często przypisywane są brzmienia atonalne lub powstające z wykorzystaniem instrumentów elektronicznych. Philip Hayward wskazuje, że od roku 1977 (czyli po premierze *Gwiezdnych wojen*) muzyka w *science fiction* ulega bardzo różnym wpływom. W wysokobudżetowych produkcjach, oprócz monumentalnej symfoniki, pojawiają się wciąż dźwiękowe eksperymenty z wykorzystaniem nie tylko instrumentów akustycznych, ale także nawiązania do muzyki popularnej⁵⁶. To połączenie wyraźnie widać na poziomie muzyki niediegetycznej i diegetycznej w *Lowcy androidów* oraz omawianym tu szerzej sequele.

Brzmienie *Blade Runnera 2049* tworzy spójną całość z jego warstwą wizualną i wskazuje na to, jak bardzo muzyka elektroniczna jest adekwatna do zilustrowania futurystycznych wizji. Odbieramy ją bowiem jako nienaturalną i syntetyczną w przeciwieństwie do akustycznej, która kojarzona jest z naturalnością⁵⁷. Dźwięki syntezatorów w tym filmie są niczym przyszłość bez światła i natury w wielkich betonowych miastach albo zamieszkujący je sztuczni replikanci. Jednocześnie Zimmerowi i Wallfischowi udaje się połączyć w wyważony sposób sonorystyczne poszukiwania z brzmieniową familiarnością i konwencjonalnymi technikami zestawienia obrazu z muzyką, co można dostrzec na przykładzie poszczególnych scen analizowanych w artykule. W *Blade Runnerze 2049* rolą muzyki jest głównie budowanie emocji bohaterów i podkreślanie wizualnych pomysłów twórców. Kompozycje te nie są powrotem do awangardowych eksperymentów, lecz raczej nawiązaniem do wieloletniej tradycji wykorzystywania muzyki elektronicznej na różne sposoby w filmach fantastycznonaukowych.

Dzisiaj ścieżkę dźwiękową z *Zakazanej planety* traktuje się bardziej jako muzyczną ciekawostkę, z jednej strony ważną i przełomową, z drugiej archaiczną. Kompozycje Vangelisa często także wydają się nieco staroświeckie dla współczesnego pokolenia. Przy obecnym postępie technologicznym muzyka elektroniczna, siłą rzeczy zawsze osadzona mocno stylistycznie w epoce, w której powstaje, szybko staje się przestarzała. Być może muzyka symfoniczna, jako ta ponadczasowa, broni się lepiej, ale z pewnością trudniej sugestywnie opisywać nią świat przyszłości pojawiający się w filmach *science fiction*. Muzyka Zimmera

⁵⁵ L. M. Schmidt, dz. cyt., s. 37.

⁵⁶ Philip Hayward, *Introduction. SciFi Fidelity: Music, Sound and Genre History*, w: *Off the Planet...*, dz. cyt., s. 2.

⁵⁷ L. M. Schmidt, dz. cyt., s. 37.

i Wallfische stanowi swoiste połączenie tych dwóch stylistyk, przeplatających się na przestrzeni lat. Kompozycje z *Blade Runnera 2049* są zatem próbą stworzenia symfonicznego brzmienia na miarę przyszłości, w której nie ma już miejsca na naturalność i akustyczne instrumenty, a klasyczne piękno czy romantyczne melodie zastępują dźwięki tak ostre i przerażające, jak wykreowana wizja świata. Wydaje się więc, że nurt ten ma szansę zdominować się na dobre w kinie *science fiction* i dalej kształtować wyobraźnię widzów.

Źródła cytowań

- Bartkowiak Mathew J., *Introduction*, w: *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, red. Mathew J. Bartkowiak, Jefferson: McFarland 2010, ss. 1–7.
- Deleon Cara Marisa, *A Familiar Sound in a New Place: The Use of the Musical Score Within the Science Fiction Film*, w: *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, red. Mathew J. Bartkowiak, Jefferson: McFarland 2010, ss. 10–21.
- Camilla Eyre, Joanna McIntyre, *Traversing National Borders, Transcending Cinematic Borders: The Sojourner Cinema of Denis Villeneuve*, „*Trespassing Borders*” 2018, nr 7, ss. 33–48, online: http://trespassingjournal.org/Issue7/TPJ_I7_C-Eyre-J-McIntyre_Article.pdf [dostęp: 15.07.2019].
- Frelík Paweł, *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas 2017.
- Gajewski Maciej, *Nie tylko Gwiezdne Wojny. Na planie Blade Runnera 2049 również zmiany kadrowe*, online: *SpidersWeb*, <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2017/09/13/blade-runner-2049-muzyka> [dostęp: 15.07.2019].
- Gorbman Claudia, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Indianapolis: Indiana University Press, London: BFI Publishing 1987.
- Hannan Michael, Carey Melissa, *Ambient Soundscapes in „Blade Runner”*, w: *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, red. Philip Hayward, Bloomington: Indiana University Press 2004, ss. 149–164.
- Helman Alicja, *Muzyka w filmie*, w: *Krytycy przy okrągłym stole*, red. Elżbieta Dziębowska, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe 1966, ss. 135–143.
- Hayward Philip, *Introduction: SciFi Fidelity. Music, Sound and Genre History*, w: *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, red. Philip Hayward, Bloomington: Indiana University Press 2004, ss. 1–29.
- James Mark, *Suspicious Minds*, w: *Elvis Presley: Words – The Complete Lyrics Volume 8 Su-Thev*, Dark Moon Publications 2003, s. 7.
- McLeod Ken, *Music*, w: *The Routledge Companion to Science Fiction*, red. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint, London, New York: Routledge 2009, ss. 393–402.
- Mercer Johnny, *One for My Baby (and One more for the Road)*, w: *The Complete Lyrics of Johnny Mercer*, red. Robert Kimball, Barry Day, Miles Kreuger, Eric Davis, New York: Knopf 2009, s. 138.
- Morin Edgar, *Kino i wyobraźnia*, przekł. Karol Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1975.
- Nerdwriter1, *Listening to Blade Runner*, online: *YouTube*, https://www.youtube.com/watch?v=4T_sSSka9pA [dostęp: 15.07.2019].
- Piotrowska Anna G., *O muzyce i filmie: Wprowadzenie do muzykologii filmowej*, Kraków: Musica Iagellonica 2014.
- Plisiecki Janusz, *Język filmu i jego mowa*, „*Roczniki Kulturoznawcze*” 2010, nr 1, ss. 163–174.
- Redner Gregg, *Strauss, Kubrick and Nietzsche: Recurrence and Reactivity in the Dance of Becoming That Is 2001: A Space Odyssey*, w: *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, red. Mathew J. Bartkowiak, Jefferson: McFarland 2010, s. 177–191.
- Schmidt Lisa M., *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. Mathew J. Bartkowiak, Jefferson: McFarland 2010, ss. 22–41.

- Siergiej Prokofiew, w: *Encyklopedia muzyczna. Część biograficzna: P-R*, red. Elżbieta Dziębowska, Kraków: Państwowe Wydawnictwo Muzyczne 2004.
- Redmond Sean, *Film since 1980*, w: *The Routledge Companion to Science Fiction, The Routledge Companion to Science Fiction*, red. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint, London, New York: Routledge 2009, ss. 134–143.
- Wallfisch Benjamin, *Blade Runner 2049 Composer Benjamin Wallfisch on the Unique Score, Experimenting & Vangelis*, rozm. przepr. Adam Chitwood, online: *Collider*, <http://collider.com/blade-runner-2049-benjamin-wallfisch-interview> [dostęp: 15.07.2019].
- Wilczek-Krupa Maria, *Fukcje muzyki w filmie. Teorie praktyków*, „Res Facta Nova” 2014, t. 24, nr 15, ss. 99–119.
- Adam T. Wiczak, *Louis i Bebe Barron*, online: *Postindustry*, <http://www.postindustry.org/archive.php?id=3195> [dostęp: 15.07.2019].
- Whittington William, *Sound Design & Science Fiction*, Austin: University of Texas Press 2007.

