

Odgłosy w bezgłosie: niesamowitość dźwięku według Davida Toopa

Katarzyna Marak

Odgłosy w bezgłosie: niesamowitość dźwięku według Davida Toopa

Katarzyna Marak

Nasłuchiwanie i słyszenie są tyleż doświadczeniem, co przeżyciem. Dźwięk jest ważnym elementem wielu form sztuki i popkultury, jak również kultury w ogóle – jednak jego rola jest rzadko wspomniana i dyskutowana w rozprawach naukowych. Także w badaniach konwencji fantastyki grozy teoretycy nierzadko analizują techniczne zalety, wady lub funkcje dźwięku w filmie czy grach wideo, nie zatrzymując się jednak nad kwestią, dlaczego dźwięk jest w stanie oddziaływać na odbiorców w taki a nie inny sposób. Celem tego tekstu będzie zatem zarysowanie problematyki roli dźwięku w tekstach fantastyki grozy na podstawie rozważań badacza, którego dzieła są wyjątkowo odkrywczym i pouczającym w tej kwestii – Davida Toopa.

Toop jest angielskim pisarzem, kuratorem, muzykiem i autorem książek na temat muzyki, dźwięku i ich doświadczenia przez słuchających. Istotną rolę w jego podejściu do tych zagadnień odgrywa jego doświadczenie artystyczne, zakorzenienie w brytyjskiej kontrkulturze hipisowskiej i nieustanna obecność na scenie muzyki improwizowanej. Do szczególnie ważnych dzieł Toopa zaliczają się publikacje: *Rap Attack*; *Exotica: Fabricated Soundscapes in a Real World*; *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*; *Haunted Weather*:

Katarzyna Marak

– doktor literaturoznawstwa w Katedrze Filologii Angielskiej UMK, autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*, oraz rozmaitych artykułów na temat fantastyki grozy oraz japońskiej i amerykańskiej kultury popularnej. Zainteresowania badawcze: kultura popularna Stanów Zjednoczonych i Japonii, komparatystyka kulturowa, *game studies*, *reception studies*.

Music, Silence, and Memory oraz *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*. Najwcześniejsza z nich (wyłączając *Rap Attack*), *Exotica: Fabricated Soundscapes in a Real World*, wydana w roku 1999, jest niezwykle ważną pracą dotyczącą problemu „dźwiękowych światów możliwych”; Toop porusza w niej wątek oddziaływania muzycznego stylu *exotica* na słuchacza, który słuchając, fantazjuje, stymulowany egzotyczną stylizacją i aranżacją muzyki. Wątek ten staje się jeszcze ciekawszy w kontekście konstruowania wyobrażonych miejsc i kultur za pomocą dźwięków oraz muzyki jako swoistych narzędzi artystycznego orientalizmu. Refleksje te Toop kontynuuje w *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*, którego centralną myślą jest tytułowa idea „oceanu dźwięku”, na który składają się otaczające nas struktury oraz incydenty akustyczne; ludzie żyjący w tym „oceanie” zwracają się ku osobistym, spersonalizowanym źródłom muzyki, aby stworzyć wokół siebie własne środowisko dźwiękowe¹. *Haunted Weather: Music, Silence, and Memory* przenosi nacisk z muzyki na sam dźwięk i to, w jaki sposób wiąże się on z miejscami, doznaniem i wspomnieniami. Motyw wspomnień pojawia się także w *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener* – pracy, której tematem jest wszechobecna, niesamowita natura dźwięku oraz specyfika subiektywnego doświadczenia, jakim jest słyszenie i słuchanie.

Niezwykle ważne aspekty prac Toopa to bardzo osobiste, eseistyczne podejście do tematu oraz specyficzny, pełen metafor język, którym posługuje się on w swoich książkach. Toop odchodzi bowiem od formalnych konwencji pisania o muzyce i dźwięku, łącząc elementy dziennikarstwa muzycznego z rozważaniami teoretycznymi, w których granica między „muzyką” a „dźwiękiem” zaciera się i przestaje być istotna, w równym stopniu jak różnica między subiektywnym doświadczeniem a jego obiektywizującym ujęciem. Ten otwarty i wolny od ograniczeń, hybrydyczny styl oraz podejście do słuchania, którego Toop jest pionierem, pozwala na eksplorację tego, co niespodziewane i przypadkowe w ramach pozornie pogmatwanej i nieprzemysłanej płątaniny osobistych myśli i spostrzeżeń, wspomnień, cytatów i dywagacji, których źródłem niezmiennie staje się doświadczenie akustyczne (słuchanie). Toop nie pisze według logiki uporządkowanych, linearnych struktur refleksji teoretyka,

1 Interesującym aspektem *Ocean of Sound* jest to, że książka ta została wydana wraz z albumem zawierającym kompilację utworów, która miała stanowić historyczny przegląd muzyki *ambient*, jak również auralne uzupełnienie do samej książki – umożliwiające czytelnikowi usłyszenie tego, czego dotyczy sam tekst. Toop jest edytorem i wydawcą tej kompilacji (podobnie jak kompilacji towarzyszącej tytułowi *Haunted Weather* i innych), co jest godne uwagi, jako że dowodzi pewnej komplementarności i zamysłu multimedialnego w jego pracach.

lecz według logiki indywidualnych, oryginalnych kadencji artysty-muzyka; jego zapiski są zmienne i „skażone” jego punktem widzenia – dokładnie tak samo, jak każdy akt słuchania². W ten sposób Toop zgłębia i analizuje najróżniejsze cechy dźwięku, takie jak jego otwartość, niematerialność czy wreszcie „niesamowitość”.

W kontekście tego artykułu najbardziej interesujące refleksje dotyczące dźwięku David Toop formułuje w swojej ostatniej książce, *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*; tematem tej książki jest bowiem sposób, w jaki dźwięk istnieje i przenika wszystkie aspekty rzeczywistości i sztuki, oraz jego niesamowita (w sensie Freudowskim) natura. Zdaniem samego Toopa, głównym celem *Sinister Resonance* było pokazanie, że dźwięk, rozumiany jako niepodzielne kontinuum tego, co słyszalne i tego, co niesłyszalne – włączywszy w to ciszę, hałas oraz dźwięki domniemane i wyobrażone – istnieje i może być odczytany jako pod-tekst (*sub-text*), ukryta i tylko w pewnym stopniu wiarygodna (*uncertain*) historia w najróżniejszych mediach, także tych, które uważamy za nieme³. Aby osiągnąć ten cel, Toop nie ogranicza się do rozpatrywania dźwięku w sposób wyłącznie teoretyczny – choć czyni i to, oferując interesującą perspektywę, łączącą antropologię kulturową, *sound studies*, filozofię i nauki przyrodnicze – ale podejmuje starania, aby zilustrować swoje refleksje w praktyce, proponując wnikliwe interpretacje tekstów należących do świata wcześniej wspomnianych „niemych” mediów. Jednym ze słynniejszych przykładów zastosowania tego podejścia oraz jego implikacji w *Sinister Resonance* jest obszerny fragment poświęcony namalowanym przez Nicolaesa Maesa obrazom z cyklu *The Eavesdropper* (lub *The Listening Housewife*). Toop ilustruje domyślne istnienie dźwięku w tekstach niemych mediów przez zwrócenie uwagi na wszystkie sygnały wizualne wskazujące na zdarzenia, których naturalnym następstwem jest dźwięk, i przez ich omówienie. W następujący sposób rozważa różne „scenariusze akustyczne” sytuacji przedstawionej na obrazie *The Eavesdropper* (1657), przedstawiającą kobietę przysłuchującą się potajemnie nieświadomym domownikom:

Podsluchująca wylania się z cienia, jedynie domniemany dźwięk skrzypiącego stopnia sygnalizuje jej bezruch. Czy dzieci słyszą tę skrzypiącą

2 Zob. <https://enabime.wordpress.com/2012/03/08/this-sonorous-writing-of-nowhere-or-to-go-back-to-words-and-sounds-to-forget-about-deleuze/> (14.08.2015).

3 D. Toop *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*, Continuum, New York 2010, s. xiii. Wszystkie przekłady autorstwa K. Marak.

deskę i czy słyszy ją także służąca, skoro jej oczy zwrócone są w bok, nawet mimo pochłaniających ją uścisków? Jeśli zaś chodzi o podsłuchującą, wydaje się ona tak zaabsorbowana i rozbawiona, że istnieje ryzyko, iż upuści kieliszek, który trzyma w dłoni – przechyła się on niebezpiecznie w lewo [...] jak gdyby nakierowany na uchwycenie transgresyjnego dźwięku.⁴

Warto zwrócić uwagę na sposób, w jaki Toop buduje wokół dwuwymiarowego obrazu świat trójwymiarowy czy wręcz czterowymiarowy, ponieważ dźwięk z założenia jest zjawiskiem czasowym, przypominając odbiorcy właśnie o istnieniu czasu. Dzieło sztuki, pozornie bezgłośnie, w umysłach twórcy, odbiorcy oraz w przestrzeni między nimi brzmi dźwiękami życia. Pisząc o tym obrazie, jak również o innych dziełach malarskich, Toop zwraca uwagę na „zamrożone” na płótnie czynności i zdarzenia: konwersacje, schadzki, kroki i tajemnice, które albo wiążą się z odgłosami i hałasami, albo są świadectwem dźwięków, które właśnie zamilkły lub dopiero miały rozbrzmieć. Przez przypomnienie odbiorcy o istnieniu tych dźwięków Toop podkreśla także, że świat obrazu nie jest światem martwym, zastygłym w bezgłośnym bezruchu, lecz oknem otwartym na żywą, toczącą się opowieść.

Najistotniejszą z perspektywy tego tekstu kwestią, której Toop poświęca uwagę w swoich książkach, zwłaszcza w *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*, jest niesamowita natura dźwięku i zjawisk z nim związanych. W *Sinister Resonance* rozpatruje zagadnienia takie jak nienamacalność i brak formy dźwięku, powiązania dźwięku z ciszą, wspomnieniami i afektami (strach, lęk) oraz konkretyzacja dźwięku w pozornie niemych mediach; słuchanie zostało w książce przedstawione jako przeżycie subiektywne i niesamowite⁵. Toop omawia dominującą postawę kulturową, wynikającą ze zdroworozsądkowego (nawnie realistycznego) wyobrażenia świata, w którym rzeczywistość ma za podstawę obiekty, które poznajemy i określamy przez wzrok i dotyk. „Zobaczyć” oznacza wszakże w naszej kulturze „uwierzyć”⁶. Jesteśmy, jak przekonuje Toop, społeczeństwem wizualnym, które uprzywilejowuje materialność, jej łatwą prezentację i reprezentację:

4 Tamże, s. 86.

5 Zob. <http://bombmagazine.org/article/3622/david-toop> (14.08.2015).

6 Tamże.

W wielu społeczeństwach pierwszeństwo oddaje się temu, co materialne i namacalne – wszystkiemu temu, co możemy zobaczyć, czego możemy dotknąć, co możemy posiadać lub ocenić przez kontakt fizyczny, i temu, co możemy bez trudności opisać lub przedstawić. Powód tego stanu rzeczy można łatwo zrozumieć: wzrok jest zmysłem daleko precyzyjniejszym niż pozostałe zmysły. Ludzie, którzy nie cierpią na żadne wady wzroku, zakładają automatycznie, że odnajdują się w świecie przede wszystkim za pomocą tego zmysłu.⁷

Względy, jakimi cieszy się w naszej kulturze zmysł wzroku, wiąże się z lepszym zrozumieniem zarówno samego tego zmysłu, jak i mechanizmu jego działania. Dźwięk, w porównaniu ze świadectwem innych zmysłów, zawsze wiąże swą obecność z pewną dozą niewiedzy i niesamowitości.

Dźwięk jest, jak zauważa Toop, wszędzie i nigdzie; niejednokrotnie trudno mu przypisać jednoznaczną lokalizację. Choć możliwe jest precyzyjne skoszarzenie dźwięku z dającym się potwierdzić źródłem, to efekt samego doświadczenia, jakim jest słyszenie, nie jest zgodny z tą pozorną spójnością. Gdy zaczniemy nasłuchiwać uważniej; wręcz przeciwnie, tożsamość (*the self*) słuchającego zostaje podwojona lub rozszczępiona czy wręcz rozproszona: dźwięk jest z całą pewnością wyraźnie w danym miejscu (u swojego źródła), ale też dookoła słuchającego i w jego wnętrzu (także bardzo wyraźnie), w obrębie cielesnego i intelektualnego Ja, i równocześnie oscyluje zarówno między tymi wektorami, jak i wokół nich⁸. Zjawisko to daje się szczególnie dobrze zaobserwować w kinie, gdzie przestrzenny charakter dźwięku wyrażony jest za pośrednictwem systemu Dolby Digital Surround. Odgłosy prowokowane wydarzeniami na ekranie rozlegają się z różnych stron, a doświadczana iluzja głębi sytuuje się poza granicami samego obrazu; w takich sytuacjach dźwięk wydaje się oddzielony od rzeczywistości przedstawionej w narracji, ograniczonej do dwóch wymiarów, rozgrywającej się przed widzami, a zamiast tego staje się częścią ich przestrzeni⁹. Dźwięk jest tym samym zjawiskiem o kuriozalnej i, do pewnego stopnia, paradoksalnej naturze; jest nieobecnością tego, co było jego faktyczną przyczyną (źródłem):

7 D. Toop *Sinister Resonance...*, s. 46.

8 Tamże, s. 47.

9 Tamże, s. 47-48

Słowa odlatują; zapisane litery pozostają. Dźwięk jest złudną nieobecnością; to coś, czego nie można ani zobaczyć, ani dotknąć. Co było źródłem dźwięku? Kto tam jest? Dźwięk jest pustką, strachem i wątpliwością.¹⁰

Właśnie ta nienamacalność dźwięku jest też źródłem jego niesamowitości. Pozbawiony jednoznacznego zakotwiczenia w przestrzeni materialnej dźwięk jest bytem zjawiskowym, urzeczywistniającym się zarówno „w głowie” słuchającego, jak i w miejscu swojego źródła oraz wszędzie dookoła – dlatego też, jak zauważa Toop, niezmiernie trudno odróżnić go od halucynacji słuchowej¹¹. Dźwięk z samej swojej natury jest czymś, co wymyka się dotykowi i wzrokowi, lecz ma zdaniem Toopa aspekt czasowy i wartość pamięciową: jest czymś, co trwa, co wiąże się z pamięcią oraz przestrzenią; ponieważ dźwiękowi **trzeba** ufać, a jednocześnie **nie można** mu ufać („*sound must be trusted, cannot be trusted*”), ma on nad nami władzę¹².

Ta wyjątkowa natura dźwięku sprawia, że może on wpływać na odbieraną przez nas rzeczywistość, zmieniając charakter zjawisk i przedmiotów w sposób radykalny. Przykładem może być tu inna, przytoczona przez Toopa, osobista historia dotycząca choroby domowego kota:

Kilka lat temu nasza kotka umierała na białaczkę i była nocami niespokojna. Wydawane przez nią znajome dźwięki – tak znajome, że normalnie nawet by nas nie obudziły – stawały się kruchym wyznacznikiem jej stanu. Pewnej nocy obudził mnie cichy stukot i, zaraz po nim, odgłosy ssania. Poruszanie się przeraźliwie chudej kocicy po deskach podłogi w sypialni brzmiało jak chrobotanie pająka, zbyt wielkiego, by o nim myśleć; dźwięk ssania był odgłosem, który wydawała, pijąc, co było dla niej, z uwagi na rosnący w żuchwie guz, tak trudne, że aby uniknąć odwodnienia, musiała zanurzać w wodzie cały pyszczek, by napić się choć odrobinę. W ciemności, ukryte przed wzrokiem, takie dźwięki stają się monstrialne.¹³

Poczucie dyskomfortu i niepokoju jest tutaj wywołane głębokim dysonansem opierającym się na stopieniu tego, co znajome i niegroźne, z tym,

10 Tamże, s. vii.

11 Tamże, s. xv.

12 Tamże.

13 Tamże, s. 150.

co nieznane i odpychające. Słuchający, czyli w tym wypadku Toop, wie naturalnie, że źródłem dźwięków jest kot – w dodatku jego własny kot – ale jego zmysły (a konkretnie zmysł słuchu) malują w jego wyobraźni zupełnie inny obraz.

Z tych względów dźwięk ma ogromny potencjał w budowaniu szeroko rozumianej grozy, w dowolnej sytuacji i niemal dowolnym medium. Potencjał ten pozostaje często niezauważony – zarówno przez twórców, jak i odbiorców sztuki, z uwagi na wcześniej wspomniane uprzywilejowanie wizualności w naszej kulturze. Strach także jest w tradycji kulturowej najczęściej wiązany ze wzrokiem i patrzeniem – co wynika z faktu, że dominującym sposobem przedstawiania tego, co ma za zadanie nas przerazić, jak zauważa Dariusz Brzostek, jest wyobrażenie wizualne¹⁴ – czy to na obrazie, czy w filmie, czy też w opisie tego, co widzi bohater literacki. Łatwiej i szybciej przychodzi nam rozpoznawanie źródła zagrożenia po widoku niż po dźwięku, ponieważ tego nauczyły nas teksty naszej kultury. Jako osoby widzące najczęściej nie mamy doświadczenia w poleganiu na sygnałach słuchowych, co powoduje, że słabiej wychwytywamy i identyfikujemy dźwięki. Mimo to nasz mózg podejmuje próbę ich interpretacji, tym samym konstruując zupełnie nowe źródła grozy w wyobraźni;

słuch nas zwodzi i nieustannie wystawia wyobraźnię na pokuszenie, podsuwając jej mniej lub bardziej chimeryczne interpretacje tego, co hałasuje, szeleści czy stuka, emitując dźwięki z trudem poddające się prostej kategoryzacji poznawczej.¹⁵

Choć rola dźwięku w fantastyce grozy była do tej pory i pozostaje do dziś w dużej mierze drugorzędna wobec obrazu, nie oznacza to, że dźwięk nie jest w tej konwencji skutecznie wykorzystywany. Brzostek zwraca uwagę, że już klasyczna literatura grozy

wyzyskiwała nieraz ów związek słuchu, lęku i fantazjowania, każąc swoim bohaterom – „skazanym na uszy” – domyślać się źródeł enigmatycznych dźwięków, dobiegających skądinąd (zza drzwi, z piwnicy, zza ściany) i działać w ciemności, po omacku, borykając się zarówno z rzeczywistym

14 D. Brzostek *Nasłuchiwanie hałasu: Audioantropologia między ekspresją a doświadczeniem*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2014, s. 110.

15 Tamże, s. 113.

zagrożeniem, jak i z, nie mniej groźnymi, fantazmatami zrodzonymi z nadinterpretacji słyszanego.¹⁶

Umiejętne korzystanie z dźwięku przyczynia się do realizacji podstawowego, zamierzonego efektu fantastyki grozy. Ukrywanie potwora przed wzrokiem widza należy do najskuteczniejszych zabiegów w tym gatunku filmowym: „najmniej perswazyjne momenty w horrorze”, jak zauważa Anita Has-Tokarz, to właśnie „sytuacje, kiedy pokazane jest monstrum”¹⁷. Te teksty, w których „konsekwentnie nie pokazuje się istoty tego, co dręczy i przeraża bohatera”, wywołują, jak przekonuje Has-Tokarz, „maksymalne przeżycia odbiorców”¹⁸. Warto jednak zauważyć, że mimo tego spostrzeżenia Has-Tokarz poświęca dźwiękowi w swojej – pod każdym innym względem niezwykle obszernej – rozprawie zaledwie półtorej strony; gdy znacznie bardziej szczegółowe rozważania dotyczą obrazu. Has-Tokarz nie jest w takim podejściu osamotniona – w całej literaturze akademickiej zajmującej się tym gatunkiem dźwięk należy do najogólniej i najwięcej omawianych elementów fantastyki grozy; jeśli tematyka ta jest już poruszana, dzieje się tak najczęściej w kontekście filmu. Rola efektów akustycznych, wskazuje dalej Has-Tokarz, wykorzystywana jest „w szczególności w horrorach filmowych, gdzie niesamowity rytm oraz klimat narastającej grozy wynikają przede wszystkim z efektu słuchowego”¹⁹. Wszelkie efekty dźwiękowe, w tym także cisza, stosowane są „dla wzmocnienia wymowy określonej sceny/ujęcia”, pojedyncze dźwięki zaś bywają często hiperbolizowane w stosunku „do właściwej ścieżki dźwiękowej”²⁰. Właściwa ścieżka dźwiękowa obejmuje w wielu horrorach filmowych narrację muzyczną²¹, będącą niezwykle istotnym narzędziem budowania nie tylko grozy i napięcia, ale też emocjonalnego odniesienia do bohaterów czy sytuacji. Inne kody audialne przeznaczone dla odbiorców obejmują „fałszywe, nieharmonijne lub niepokojące efekty dźwiękowe oraz sygnały muzyczne mające na celu tworzenie i podtrzymywanie napięcia, uwydatnianie wstrząsających momentów, jak również ogólną atmosferę

16 Tamże, s. 116.

17 A. Has-Tokarz *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2010, s. 211.

18 Tamże, s. 211.

19 Tamże, s. 216.

20 Tamże, s. 216.

21 B. Cherry *Horror*, Routledge, London 2009, s. 33.

niepewności”²². Brigid Cherry zwraca też uwagę na dodatkową, istotną rolę dźwięku, który jest oprócz obrazu używany w horrorach filmowych do stworzenia wszystkiego tego, co nie istnieje w rzeczywistości, czyli najróżniejszych stworzeń i zjawisk fantastycznych, lub do skierowania uwagi na to, czego normalnie nie zauważa się lub co się świadomie odrzuca w życiu codziennym, jak organy wewnętrzne, obrażenia, choroby i rozkład, substancje mediacyjne (krew, ropa czy fekalia²³). Obiekty czy zjawiska przedstawione bez dźwięku nie mogą przekonująco zaistnieć w świadomości widza²⁴. O roli dźwięku w horrorze filmowym wspomina także Noël Carroll, przywołując jako przykład scenę z *Ludzi-kotów*, w której Irena śledzi Alice w parku; sekwencja ta wykorzystuje naprzemienne ujęcia Ireny, w jej ludzkiej postaci, oraz samej Alice, przy dźwięku stukających obcasów Ireny. W pewnym momencie odgłos ustaje, co zwraca uwagę odbiorców na możliwość przemiany Ireny w panterę; nie widzimy tej przemiany, ale wnioskujemy z nagłej ciszy, że nastąpiła²⁵. W ten sposób dźwięk może angażować widza w stopniu dużo większym niż obraz.

Dźwięk stosowany jest w podobnych celach w grach wideo; tam jednak służy nie tylko podkreśleniu atmosfery grozy, lecz także, w dużej mierze, tworzeniu i pogłębianiu immersji²⁶. Rolą dźwięku w grze jest uczynienie świata przedstawionego bardziej realistycznym, przy jednoczesnym „zawieszeniu niewiary” wobec nawiedzających go elementów fantastycznych, łamiących znane i akceptowane przez gracza „prawa natury”, rekonstruowane na zasadzie „założenia oczywistości” na płaszczyźnie fikcji fabularnej. Gra może

22 Tamże, s. 55.

23 Tamże, s. 60.

24 W epoce filmów dźwiękowych oprawa akustyczna stała się niezbędna do tworzenia świata realistycznego, jednak jej znaczenie było oczywiste już w czasach kina niemego. W okresie świetności niemieckiego ekspresjonizmu widzowie sami wyposażali filmy grozy w dźwięk, krzycząc, pomrukując lub bucząc stosownie do oglądanej na ekranie akcji [B. Cherry *Horror*, s. 68], co pokazuje, że widzowie zarówno świadomie, jak i nieświadomie rozumieją rolę dźwięku w budowaniu realistycznej grozy. Gdy tylko technologia umożliwiła powszechne zastosowanie dźwięku w kinie na skalę masową, twórcy filmów grozy zaczęli korzystać z niej na wiele sposobów. Zob. tamże.

25 N. Carroll *The Philosophy of Horror, Or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York 1990, s. 153.

26 Immersja w tym kontekście oznacza możliwie jak najgłębsze „zanurzenie się” odbiorcy w tworzonej w grze rzeczywistości, zwłaszcza w odniesieniu do doznań zmysłowych. Efekt ten osiąga się zazwyczaj przez budowanie środowiska przekonującego zarówno pod względem dźwiękowym, jak i wizualnym.

budować napięcie i niepokój za sprawą wykorzystania hałaśliwego i nieprzewidywalnego środowiska akustycznego; zastosowanie różnorodności efektów dźwiękowych, pozbawionych widocznej przyczyny, lub dźwięków, których nie można w sposób oczywisty przypisać do środowiska (takich jak skrobanie, chrobotanie, szeleszczenie czy szuranie), tworzących świat gry, który gracze odbierają jako żywy, nieprzewidywalny i tym samym potencjalnie wrogi²⁷. W niektórych grach świat przedstawiony jest wręcz celowo konstruowany jako pełen życia, rozumny i zdolny do podejmowania akcji przeciwko graczowi; warto zauważyć, że ten efekt najczęściej osiąga się przy użyciu antropomorficznych odgłosów, takich jak „wyjące przeciągle wiatry i przeciągi” czy różne modyfikacje ludzkiego głosu²⁸. Dźwięk wpływa też na procesy interpretacyjne; dźwięki w grze pełnią rolę funkcjonalną, rzutując na to, jak gracze odbierają scenariusz, lub modyfikują go przez podkreślanie lub wstrzymywanie informacji niezbędnych do dokonywania sądów poznawczych²⁹. Dźwięk manipuluje rozumieniem i odbiorem historii, selektywnie eksponując lub marginalizując sytuacje w zależności od tego, jak ważne są one dla zrozumienia fabuły³⁰; na ten efekt składają się zarówno dźwięki otoczenia, *SFX* (czyli „dźwiękowe efekty specjalne”), dźwięki zdarzeń, jak i narracja muzyczna. Dźwięki oddziałują też na emocje graczy, wywołując emocjonalne reakcje niskiego poziomu (*low-level emotional responses*) oraz biorą udział w procesach automatycznych³¹, zaś „w kontekście wspomagania rozumienia narracji” główną rolą dźwięku jest „sprawienie, aby postacie i wiążące się z nimi wydarzenia wydawały się możliwie wiarygodne”, ułatwiając graczom utożsamienie się z bohaterami i wczucie w sytuację³². Oczywiście z uwagi na pokrewieństwo mediów, większość ze wspomnianych wyżej zabiegów stosuje się zarówno w grach, jak i w filmach grozy.

Co dokładnie sprawia, że dźwięk jest tak znakomitym, wszechstronnym narzędziem w rękach twórców fantastyki grozy? W tej kwestii pomocne są

27 I. Ekman, P. Lankoski *Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure In Silent Hill 2 and Fatal Frame*, w: B. Perron *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Co., Jefferson 2009, s. 193.

28 Tamże.

29 Tamże, s. 183.

30 Tamże, s. 185.

31 Tamże, s. 183.

32 Tamże, s. 184.

wspomniane wcześniej rozważania Toopa, poświęcone „niesamowitości dźwięku”. Toop zwraca uwagę na rolę i zastosowanie dźwięku w literaturze grozy w sposób pozornie podobny do swojej analizy dźwiękowego wymiaru dzieł malarskich. Interpretacja dźwięku, przekonuje on, „jako nietrwalego, czasowego zdarzenia usytuowanego niejednoznacznie gdzieś pomiędzy psychologicznym urojeniem, możliwym do zweryfikowania zjawiskiem naukowym, a wizytą widmowych sił, jest częstym motywem [*trope*] w fikcji fantastycznej”³³. Historie tworzone przez twórców fantastyki grozy, jak przekonuje Toop, koncentrujące się na przerażeniu, nawiedzeniu i tym, co nadprzyrodzone, robią użytek zarówno z dźwięku, jak i z ciszy jako narzędzi przeczucia i ostrzeżeń, oraz szeroko rozumianych przejawów niesamowitości wiążących się ze wszystkim, co leży poza granicami życia i świata rzeczywistego³⁴. Ponieważ strach jest czymś, co trwa we wspomnieniach³⁵, emocja ta może dołączyć do pewnych dźwięków i związać się z nimi w pamięci³⁶. Odgłosy w ciemności, cisza, w której coś jednak można usłyszeć – wszelkie dźwięki, których źródło ukryte jest przed wzrokiem lub które zdają się nie mieć celu ani sensu, wzbudzają niepokój i przerażenie³⁷. Wśród tych zjawisk na szczególną uwagę zasługuje właśnie cisza – zarówno doskonała, jak i niedoskonała – jako swoista antyteza dźwięku. Każda cisza jest tak naprawdę, jak sugeruje Toop, niesamowita:

Wszelka cisza jest niesamowita, ponieważ odzwyczailiśmy się od nieobecności dźwięku. Niesamowita cisza zapada, kiedy spowija ona lub opada na pełen dźwięku świat, jak spadający śnieg, który tłumi zgiełk miasta – jakby obecność niczego mogła wchłonąć hałas, niczym biała bibuła, nie tracąca nic ze swojej bieli bez względu na to, ile atramentu wchłonie. Wtedy słyhać ciszę wyraźniej, jak mgłę, poprzez nieokreślone kształty, które w niej majaczą. Nie ma tam ciszy; nie ma także ciszy tutaj, choć istnieje wiele gatunków ciszy.³⁸

33 D. Toop *Sinister Resonance...*, s. 130.

34 Tamże, s. 154.

35 Tamże.

36 Tamże, s. 151.

37 Tamże, s. 125.

38 Tamże, s. 182.

Podobnie jak dźwięk, cisza może pełnić rolę niezwykle interesującego i bogatego narzędzia fantastyki grozy. W ciszy dźwięki objawiają się przez akt słuchania: z subiektywnego punktu widzenia to odbiorca wypełnia ciszę dźwiękami. W swoich rozważaniach dotyczących ciszy i wywoływanych przez nią doznań Toopa porusza kwestię wyjątkowo intrygującego (i niesamowitego w samej swojej naturze) zjawiska, jakim jest hiperakuzja (*hyperacusis*). Hiperakuzja, przywołana przez Toopa nie w kontekście medycznym, lecz psychologicznym, dotyczy sytuacji, gdy postaci wystawione na atmosferę przygnębienia, samotności lub strachu wychwytyują w ciszy dźwięki, które zazwyczaj byłyby ledwo słyszalne lub takie, które wydają im się nieprawidłowe; emocje wyolbrzymiają lub wykrzywiają postrzegane sygnały, w efekcie zarówno cisza, jak i półsłyszane, półwyobrażone dźwięki stają się prześladowcze i złowrogie, tworząc zmysłowo-emocjonalną sieć pętającą bohatera³⁹. Zarówno istniejące, jak i nieistniejące dźwięki ujawniają się w akcie świadomego, intensywnego nasłuchiwanie – dlatego też nawet wtedy, gdy bohatera otacza kompletna cisza, jego zdenerwowany, pełen obaw umysł wypełnia tę zmysłową pustkę dźwiękami fantomowymi. Jeśli wierzymy, że nie możemy poznać tego, czego nie widzimy, ani o tym wiedzieć, musimy też dopuścić możliwość, że wokół nas istnieje sekretne życie, które ujawnia się tylko wtedy, kiedy nie patrzymy⁴⁰. Efekt ten jest szczególnie sugestywny w literaturze, gdzie wszystkie wydarzenia i zjawiska trafiają do czytelnika przez filtr narracji (wyjątkiem jest tu, dość rzadki w horrorze, narrator wszechwiedzący). Być może właśnie dlatego w literaturze grozy tak często scenariusz dotyczy bohatera uwięzionego w mroku, w którym oczy są bezużyteczne, pozbawione swojej zwyczajowej władzy nad otoczeniem (*powerless*)⁴¹. Bohater musi polegać wtedy na uszach (a czytelnik – na uszach bohatera), którym z kolei nie może w pełni zaufać. Z tym właśnie wiąże się potencjał dźwięku jako znakomitego narzędzia grozy – uprzywilejowanie dźwięku automatycznie oznacza dyskryminowanie wzroku; celowe odcięcie bohatera od wzroku, któremu ufa on w sposób niekwestionowany i bliski, jest równoznaczne z wepchnięciem go w mrok niewiedzy i nieświadomości. Dzięki temu twórcy horrorów mogą

39 Tamże, s. 162.

40 Tamże, s. 125-126. Dobrym przykładem byłaby tu „niesamowita” nowela Stefana Grabińskiego *Spojrzenie*.

41 Tamże, s. 164. Pozbawiony także tej władzy, którą przypisuje spojrzeniu Jacques Lacan. Zob. J. Lacan *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse. Le séminaire. Livre XI*, Éditions du Seuil, Paris 1973.

potencjalnie osiągnąć bardzo wiele, od potęgowania efektu grozy, przez dostarczenie bohaterowi (a zatem także czytelnikowi) gamy odgłosów, na podstawie której stara się on ocenić dokładny charakter zagrożenia, co w konsekwencji prowadzi do intensyfikacji oddziaływania czynnika grozy, aż do zupełnego przeciwieństwa różnorodności dźwięków, jakim jest kompletna cisza, skutkująca prowadzącą bohatera do szaleństwa niewiedzą.

W *Sinister Resonance* Toop poświęca krótki fragment rozdziału *Chair creaks but no one sits there*, aby zilustrować część powyższych spostrzeżeń w kontekście medium druku – a konkretnie literatury grozy. Przywołuje on kilka przykładów, na podstawie których omawia strategie narracyjne i zabiegi wykorzystane w tekście dla osiągnięcia konkretnego efektu. Jako jeden z przykładów przytacza scenę z *Drakuli* Brama Stokera, w której wampir przybywa do Whitby; Toop zwraca uwagę, że w tej konkretnej scenie dźwięk pełni niezależną od obrazu i odmienną rolę:

Podczas gdy inne znaki opisane są jako współdzielone przeżycia wzrokowe – chaotyczny kurs Demeter, statku, na pokładzie którego Dracula leży w wypełnionej ziemią skrzyni, czy niespotykane wyrazisty wschód słońca – znaki dźwiękowe przedstawione są w sposób bardziej indywidualny. Słyszenie anormalnych dźwięków sugeruje pewien stopień niższości, graniczący z halucynacją lub szaleństwem; jednak przez tę niejasność miejsce dźwięku w naturalnym porządku zostaje podane w wątpliwość. Zostaje ustanowiony fikcyjny archetyp, w którym nagła i nienaturalna nieobecność dźwięku tworzy miejsce dla dźwięku nadprzyrodzonego, dźwięku, który dzieli wiele cech dźwięku [rzeczywistego], lecz któremu brak jego realności.⁴²

Toop zwraca tutaj uwagę na aspekty zastosowania dźwięku w charakterze podkreślenia (w tym wypadku nadprzyrodzonej) istoty danego zjawiska. Kluczowy jest tutaj wcześniej wspomniany bliski związek – czy wręcz graniczenie – słyszanego dźwięku z halucynacją słuchową. Fakt, że dźwięk jest zjawiskiem, które istnieje zarówno subiektywnie w samym słuchaczu, jak i obiektywnie poza nim, znajduje w przytoczonej scenie – jak pokazuje Toop – zastosowanie, pozwalając na naturalne nawiązanie do koncepcji szaleństwa oraz skorzystanie z dźwięku nadprzyrodzonego jako narzędzia graniczącego z Todorowskim „fantastycznym”.

42 D. Toop *Sinister Resonance...*, s. 130-131.

Inne wykorzystanie dźwięku w literaturze grozy Toop pokazuje na przykładzie *Nawiedzzonego* Shirley Jackson. W tym przypadku niesamowitość budowana za pomocą dźwięku opiera się na jego właściwościach związanych z mechanizmami pamięci. W powieści czytelnicy obserwują swoiste stopienie się zmysłów Eleanor z domem właśnie za sprawą dźwięku:

Wydarzenia, do których dochodzi w samym domu, nie rozstrzygają niczego, lecz mimo to są jednocześnie tajemnicze i potężne. Groza jest tu [...] zagrożeniem o charakterze dźwiękowym. Zaraz po przybyciu na miejsce Eleanor czuje się wciągana przez ciszę – stara się odkładać swoje rzeczy i poruszać bezgłośnie, świadoma tego, że gospodyni poruszała się bezgłośnie: „Kiedy tak stała pośrodku pokoju, nieruchomo, ponownie otoczyła ją przytłaczająca cisza Domu na Wzgórzu. *Jestem niczym małe stworzonko, połknięte w całości przez potwora – pomyślała – a potwór czuje moje nieważne ruchy w swoim wnętrzu*”. Mimo aluzji do połknięcia, Dom wymyka się wszelkim próbom zrozumienia jego logiki przestrzennej [...]. Istotne jest to, że chociaż czytelnik spodziewa się pojawienia się duchów, pierwszą ich manifestacją, do której dochodzi, jest głośne łomotanie do drzwi sypialni, w której śpią Eleanor i Theodora, druga asystentka doktora Montague. Wybudzona ze snu tym hałasem, Eleanor jest przeświadczona, że jest z powrotem w domu, a jej matka stuka laską w ścianę.⁴³

Hill House oddziałuje na Eleanor przez większość czasu głównie dźwiękami, z których określone ponad wszelką wątpliwość odnoszą się do jej przeszłości, i dzięki temu ma nad nią władzę; celowość, z jaką dźwięki poruszają się i prześladują Eleanor⁴⁴, wskazują, że Hill House cechuje się pewnego rodzaju nieożywioną świadomością, a jednocześnie trafnością w swojej napaści na Eleanor. Interpretacja Toopa pozwala nie tylko dostrzec, że zdarzenie to wzbudza w Eleanor przerażenie na poziomie znacznie głębszym niż w Theodorze, ale też zrozumieć, dlaczego tak się dzieje.

Na jeszcze inne zastosowanie dźwięku Toop zwraca uwagę, omawiając *Podłużną skrzynię* Edgara Allana Poego. Dźwięk pełni tam funkcję informatywno-twórczą, pozwalając czytelnikom uczestniczyć w scenie, do której sam bohater nie ma dostępu:

43 Tamże, s. 132.

44 Zob. tamże.

Podłużna skrzynia jest historią, w której wątpliwa moralność podsłuchiwnia powraca, by dokonać zemsty za pośrednictwem zmysłu słuchu [*auditory revenge*]. Ponury, lecz dociekliwy narrator rozmyśla nad rozmieszczeniem pomieszczeń na statku oraz nad zawartością podłużnej skrzyni należącej do podróżującego tym samym statkiem artysty; narrator wierzy, że skrzynia zawiera kopię *Ostatniej wieczery* Leonarda da Vinci. [...] Nie mogąc zasnąć z powodu mocnej zielonej herbaty, jak i własnej ciekawości, zwabiony ostrożnymi, ściszonymi odgłosami z sąsiedniego pokoju, narrator nasłuchuje świadomie i uważnie, pomyślnie przekładając te dźwięki na przestrzennie adekwatne obrazy i czynności. Uświadamia sobie, że artysta podważa wieko skrzyni za pomocą dłuta i podbijaka, „wyłumionego miękkim wełnianym lub bawełnianym materiałem owiniętym wokół obucha”. [...] Dźwięki te, których narrator nie był w stanie rozpoznać (będące jednocześnie zbyt otwarte na interpretację), powracają w postaci melodramatycznych szumów usznych – odpowiedniej kary dla podsłuchiawcza: „Ostatnimi czasy jednakże rzadko zdarza się, aby spał spokojnie. Gdziekolwiek się nie zwrócę, prześladowuje mnie zjawia, a w moich uszach już zawsze będzie rozbrzmiewał historyczny śmiech”.⁴⁵

Odtworzenie rozgrywającej się za ścianą, niewidzianej sceny za pomocą dźwięku służy oczywiście, poza rozwinięciem fabuły, uzyskaniu efektu grozy; dźwięki i odgłosy perfekcyjnie przez bohatera odgadnięte zostają skontrastowane z dźwiękami, których nie umie on rozpoznać. To właśnie te nierozpoznane dźwięki są przerażające i to one później stają się, jak zauważa Toop, głównym narzędziem nawiedzenia. Uwagi Toopa wskazują na relację między bohaterem i dźwiękami, gdzie początkowo dźwięk jest czymś, nad czym bohater panuje i czego używa do swoich celów, później zaś tym, co bohatera prześladowuje – zatem panuje nad nim.

David Toop i jego dorobek są warte uwagi nie tylko ze względu na niesablonowe podejście tego badacza do zagadnienia dźwięku w prowadzonych badaniach, ale przede wszystkim z uwagi na niezwykle istotną, a częstokroć niedocenianą rolę, jaką dźwięk odgrywa w sztuce i tekstach kultury popularnej. W fantastyce grozy rola dźwięku jest bardzo istotna – w przypadku filmu czy gry wideo dźwięki nieprawidłowe (niepotrzebne lub brzmiące fałszywie), dźwięki brakujące lub muzyka rozlegająca się „nie w tym momencie, co trzeba”, mogą zrujnować nie tylko atmosferę odbioru, ale i wiarygodność świata

45 Tamże, s. 164-165.

przedstawionego i rozgrywanej się w nim historii. Toop jednak posuwa się o krok dalej, obejmując swoimi przemyśleniami i analizami także teksty literackie, i pokazuje tym samym, że również w literaturze, wbrew pozorom, dźwięk jest obecny i ważny – zarówno ten zaznaczony przez autora (opisem), jak i ten, którego „obecność”/istnienie czytelnik dedukuje z opisu⁴⁶. Jednak umiejętność (od)tworzenia tego świata dźwięku zależy od spostrzegawczości i – w dużej mierze – wiedzy czytelnika: czego bowiem odbiorca nie zauważy w opisie lub o czym nie wie, tego „nie usłyszy”, i dźwięk po prostu nie zaistnieje w jego umyśle.

Wielu twórców fantastyki grozy korzysta z narzędzia, jakim jest świat dźwięku i jego moc oddziaływania, bardzo umiejętnie. W filmach grozy i grach typu *survival horror* zwyczajowo angażuje się słuch odbiorców, manipulując zarówno dźwiękami, które mogą zwiastować niebezpieczeństwo i grozę (takimi jak dźwięki pochodzące z budzącego przerażenie źródła, dźwięki z nieznanego źródła, dźwięki atypowe lub „nie na miejscu”), jak i ich brakiem (jak choćby cisza pełna napięcia, cisza, w której nie można się ukryć, czy cisza świadcząca o tym, że „coś jest nie tak”). W przypadku tekstu pisanego dużo zależy od czytelnika i jego aktywności odbiorczej lub umiejętności przeżywania dźwięków, które miały zostać zaszczerpione w jego umyśle przez przedstawione przez autora sceny. Literatura grozy jako forma estetyczna mogłaby tylko skorzystać z ekspozycji warstwy akustycznej dla odbiorców doceniających w pełni wagę dźwięku i ciszy – nie tylko tych odbierających tekst ze zrozumieniem, ale przede wszystkim tych aktywnie wsłuchujących się w tekstowy świat i świadomie odkrywających ten wymiar ukryty między słowami.

46 Przykładami takich dających się wydedukować z tekstu dźwięków są najczęściej odgłosy towarzyszące czynnościom lub dobrze znanym zjawiskom, gdy np. bohater przystaje, zmęczony po biegu, a czytelnik „słyszy” jego ciężki, chrapliwy oddech, lub łoskot towarzyszący potknięciu, sygnał zajętej linii telefonicznej, gdy druga osoba odłoży słuchawkę, szum deszczu po informacji, że w świecie przedstawionym zaczęło padać, etc.

Abstract

Katarzyna Marak

NICOLAUS COPERNICUS UNIVERSITY (TORUŃ)

Echoes in Silence: David Toop on the Uncanniness of Sound

This article introduces David Toop's work into Polish literary and cultural studies. Even though Toop represents an important point of reference in the field of sound studies, his work remains largely unknown among scholars in Poland. Marak introduces Toop's work by focussing on his most important books, but she also demonstrates how his ideas and analytical tools can be applied to literary studies, particularly in the context of horror fiction.

Keywords

David Toop, horror fiction, sound, sound studies, the uncanniness of sound, sound in horror