



You have downloaded a document from  
**RE-BUŚ**  
repository of the University of Silesia in Katowice

**Title:** Pomiędzy kreacją a interpretacją : środowiska dźwiękowe filmów fabularnych i gier wideo o tematyce historycznej

**Author:** Mojżysz Zenon

**Citation style:** Mojżysz Zenon. (2019). Pomiędzy kreacją a interpretacją : środowiska dźwiękowe filmów fabularnych i gier wideo o tematyce historycznej. W: W. Jacyków, R. Solik (red.), "(Re)interpretacje : między praktyką twórczą a dyskursem" (S. 93-108). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.

# Pomiędzy kreacją a interpretacją – środowiska dźwiękowe filmów fabularnych i gier wideo o tematyce historycznej

ποταμοῖσι τοῖσιν αὐτοῖσιν ἐμβαίνουσιν ἕτερα καὶ ἕτερα  
ὔδατα ἐπιρρεῖ·  
[...] na tych, którzy wchodzą do tej samej rzeki, coraz  
to różne napływają wody<sup>1</sup>.

Heraklit z Efezu

Podjmując temat interpretacji w kontekście udźwiękowania filmów fabularnych i gier wideo<sup>2</sup>, należy od razu zaznaczyć, że mamy tu do czynienia z problematyką bardzo złożoną, dotyczącą wielu różnych zagadnień nie tylko z dziedziny teorii sztuki, ale także filozofii, estetyki oraz psychologii. Ograniczone ramy tego tekstu nie pozwalają na jej wyczerpującą analizę, dlatego też skoncentruję się tylko na niektórych z jej aspektów, i to w odniesieniu do bardzo wąskiego wycinka spektrum tematycznego filmów i gier: takich, których fabuła osadzona jest w realiach minionych epok historycznych, ze szczególnym uwzględnieniem średniowiecza.

## Interpretacja w kontekście dzieł sztuki syntetycznej

Zarówno film, jak i gry wideo należą do gatunków sztuki syntetycznej, to znaczy takich, w których „dzieło opiera się na organicznym współdziałaniu środków różnych sztuk, istniejących również samoistnie”<sup>3</sup>. Jednym z typowych gatunków sztuki syntetycznej jest opera. Powstała ok. roku 1600, jest gatunkiem o wielkim znaczeniu dla europejskiej kultury muzycznej. W ciągu wieków swego istnienia była ona nie tylko odzwierciedleniem różnych trendów i tendencji estetycznych w sztuce, ale też bezpośrednio i pośrednio na nie wpływała i pomagała je kształtować. Wynika to między innymi z faktu, że do początków XX wieku to właśnie opera mogła uchodzić za najpełniejszą syntezę literatury (dramatu), muzyki i elementów sztuk wizualnych. Pod wieloma również względami operę — u której podstaw leżała koncepcja muzycznej reformy opierająca się na estetycznych ideałach myślicieli sta-

<sup>1</sup> Oryginał tekstu pochodzi ze strony: <http://www.heraclitusfragments.com/B12/index.html> [data dostępu: 15.03.2019]; tłumaczenie moje na podstawie przekazu angielskiego z tej samej strony.

<sup>2</sup> Termin „gry wideo” jest tu terminem uogólniającym, przejętym z nomenklatury anglojęzycznej (*video games*) i odnosi się do wielu różnych typów gier, których cechą charakterystyczną jest elektroniczne przetwarzanie danych w celu osiągnięcia określonego efektu audiowizualnego. Równie często w literaturze przedmiotu spotyka się na przykład określenie „gry komputerowe” (*computer games*).

<sup>3</sup> Z. Lissa: *Estetyka muzyki filmowej*. Kraków 1964, s. 32.

rożnych — można uznać za gatunek prekursorski w stosunku do filmu (dźwiękowego)<sup>4</sup>. Podobieństwa między tymi gatunkami stają się szczególnie wyraźne, jeśli porównamy opery<sup>5</sup> i filmy o tematyce historycznej. Zanim jednak zajmiemy się bardziej szczegółową analizą poszczególnych przypadków, trzeba zastanowić się, w jaki sposób termin „interpretacja” może zostać w ogóle odniesiony do filmów i gier czy też, ogólniej, do dzieł sztuki syntetycznej, i zwrócić uwagę na najważniejsze problemy z tego wynikające.

W kontekście omawianego tematu **interpretację** należy rozumieć dość szeroko, przy czym dwa ze słownikowych znaczeń tego pojęcia: ‘wydobycie i wyjaśnienie sensu czegoś’ oraz ‘przypisywanie czemuś jakiegoś znaczenia’<sup>6</sup>, wydają się tu najbardziej adekwatne. W dyskursie na temat sztuki często pojawia się właśnie to drugie: „interpretacja odnosi się do przypisywania dziełu znaczenia”<sup>7</sup>.

W przypadku dzieł audiowizualnych (z natury syntetycznych) taka definicja interpretacji, choć trafna, może jednak okazać się niesatysfakcjonująca. Samo dzieło syntetyczne jest przecież rezultatem współdziałania różnych środków, które można analizować zarówno kompleksowo, jak i oddzielnie. Dlatego też interpretacja dzieła syntetycznego jako całości jest w pewnym sensie rezultatem i konsekwencją interpretacji jego poszczególnych elementów składowych. Już to sprawia, że interpretacja możliwa jest na wielu różnych poziomach. Dodatkowo, należy także wziąć pod uwagę podmiot interpretujący, czyli przypisujący znaczenie, i jego stosunek do dzieła. Podmiotem tym może być zarówno twórca, jak i odbiorca dzieła. W przypadku twórcy interpretację stanowi jego osobiste spojrzenie na prezentowany obiekt — temat — ideę i jego przedstawienie w taki, a nie inny sposób<sup>8</sup>. Taka interpretacja na poziomie twórcy staje się wtedy integralną częścią dzieła<sup>9</sup>, która może być z kolei poddana interpretacji przez odbiorcę na równi z całym dziełem, jak też i jego innymi elementami składowymi. Co więcej, interpretacja ze strony twórcy zazwyczaj w znaczący sposób wpływa na — a czasem wręcz determinuje — interpretację dokonywaną przez odbiorcę. W niniejszych rozważaniach skupiać będziemy się przede wszystkim na owej interpretacji (elementów historii) przez twórcę dzieła i jej wpływie na kształt tego dzieła w kontekście tzw. rzeczywistości historycznej, ze szczególnym uwzględnieniem jednego z jego elementów: muzyki jako części warstwy dźwiękowej.

Już na wstępie należy zwrócić uwagę na problematyczność wszelkich prób przypisywania muzyce znaczenia (czyli interpretacji). Dotyczy to interpretacji muzyki zarówno jako zjawiska samodzielnego, jak i jako jednego z elementów dzieła syntetycznego, zwłaszcza jeśli jest to muzyka niezwiązana ze słowem<sup>10</sup>. Z jednej strony należy tu zdecydowanie odrzucić możliwość domniemanej czy postulowanej asemantyczności muzyki<sup>11</sup>, z drugiej

<sup>4</sup> Nie tylko co do samej koncepcji dzieł i ich treści, ale też w odniesieniu do funkcji społecznych opery/kina oraz szczególnego statusu ich wykonawców.

<sup>5</sup> Dotyczy to zarówno barokowej opery seria, której bohaterami często były nawet rozpoznawalne postacie historyczne, dawni władcy i bohaterowie (jak na przykład: Aleksander Wielki, Neron i Poppea, cesarz Tytus, Otto i Teofano, Tamerlan, Montezuma i wielu innych), jak i oper, których akcja rozgrywa się w określonej (na przykład: *Nieszpory sycylijskie*, *Hugenoci*, *Don Carlos*) bądź umownej lub ledwie zarysowanej „przestrzeni historycznej” (na przykład: *Trubadur*, *Aida*, *Norma*, *Rigoletto*).

<sup>6</sup> <https://sjp.pwn.pl/szukaj/interpretacja.html> [data dostępu: 15.03.2019].

<sup>7</sup> „Interpretation in art refers to the attribution of meaning to a work”. L. SZU-YEN: *Art and interpretation*. Dostępne w Internecie: <https://www.iep.utm.edu/artinter/> [data dostępu: 27.02.2019]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia — Z.M.

<sup>8</sup> Jest to szczególnie istotne dla omawianego tu tematu, por. też: B.C. VAN FRAASSEN, J. SIGMAN: *Interpretation in science and in the arts*. In: *Realism and representation: Essays on the problem of realism in relation to science, literature and culture*. Ed. G. LEVINE. Madison 1993.

<sup>9</sup> Całkowicie pominięte, jako nieistotne dla specyfiki tematu, zostaje tu na razie rozumienie interpretacji jako sposobu wykonania stworzonego przez kompozytora dzieła/utworu muzycznego przez artystę muzyka.

<sup>10</sup> Czyli nie odnosi się do tekstu i nie interpretuje go.

<sup>11</sup> Por. A.J. NOWAK: *Paradoks postrukturalizmu i asemantyczność sztuki*. „Estetyka i Krytyka” 2011, nr 1 (20), s. 123–135.

jednak próby przypisania jej konkretnych znaczeń napotykać nieustannie właśnie problemy natury semantycznej. Proste analizy w rodzaju przysłowiowego: „co miał na myśli autor, mówiąc, że”, są w przypadku muzyki możliwe jedynie w bardzo ograniczonym stopniu, chociażby ze względu na jej abstrakcyjny i spekulatywny charakter. Do tego „muzyka nie wykląda się sama, lecz przez niezmiernie złożony kontekst: biografii, historii, filozofii, języka, innej muzyki”<sup>12</sup>, a muzyczna hermeneutyka w sposób płynny graniczy i częściowo przenika się „z historią, z krytyką artystyczną, rozważaniami stylokrytycznymi czy wreszcie z wybitniejszą analizą”<sup>13</sup>. Sprawy nie ułatwia fakt, że rozumienie muzyki, a więc i jej interpretacja — ponieważ rozumienie, czyli odczytywanie znaczenia, najczęściej idzie tu też w parze z przypisywaniem znaczenia — odbywa się na trzech nierozłącznie ze sobą splecionych poziomach: akognitywnym, kognitywnym i hermeneutycznym. Precyzując:

[...] akognitywne rozumienie muzyki to coś, czego nabywa się tak, jak rozumienia ojczyźnej mowy: rozumienie języka dzieł [...] [muzycznych — Z.M.] to spontaniczne odczuwanie działającego w nich prawa. Rozumienie kognitywne to upojęciowanie odczuwanego prawa: opanowanie skomplikowanej i trudnej teorii [...] formy muzycznej i [...] harmonii; teorii ujętej w różne systemy wykładu. I wreszcie rozumienie hermeneutyczne, które pragnie poznać znaczenie odczuwanego i upojęciowanego prawa, i znaczenie to odczytuje z „całości sensownej”<sup>14</sup>.

Samo zaś oddziaływanie muzyki na człowieka w znacznej mierze odbywa się na poziomie zjawisk natury fizjologicznej i psychologicznej, jak odczuwanie czy uczucia<sup>15</sup>. Jedną z ważniejszych konsekwencji przedstawionych uwarunkowań jest stosunkowo wysoki stopień subiektywizacji wszelkich prób zrozumienia poszczególnych utworów muzycznych, co z kolei ma daleko idące konsekwencje dla ich interpretacji<sup>16</sup>.

## Przedstawienia historii i rzeczywistości historycznej w dziełach sztuki syntetycznej

Na potrzeby niniejszych rozważań historię zdefiniować można „jako to, co już miało miejsce, to, co się wydarzyło, czyli jako zbiór minionych zdarzeń, zjawisk, ludzi itp.”<sup>17</sup>. Trzeba stwierdzić, że odniesienia do tak zdefiniowanej historii znajdujemy w sztuce od czasów starożytnych. Plastyczne przedstawienia, na przykład bitew czy oblężeń miast, pojawiają się już w starożytnym Egipcie oraz w dawnej Mezopotamii. Z kręgu tych kultur pochodzą też wczesne opisy literackie oraz przedstawienia plastyczne różnego rodzaju wydarzeń historycznych. Są to w znacznej mierze materiały o charakterze kronikarskim, które często

<sup>12</sup> M. PIOTROWSKA: *Hermeneutyka muzyczna: teoria i praxis*. „Studia Theologica Varsaviensia” 1987, R. 25, nr 2, s. 184.

<sup>13</sup> Ibidem, s. 181.

<sup>14</sup> Ibidem, s. 196; autorka odnosi się w swej analizie do muzycznego klasycyzmu, jednak ten fragment z zakończenia dotyczy nie tylko dzieł muzycznych tego okresu historycznego, ale muzyki w ogóle.

<sup>15</sup> Niestety, przy obecnym poziomie rozwoju medycyny i nauk ścisłych nie jest możliwe jednoznaczne i precyzyjne zbadanie wpływu muzyki na organizm i psychikę człowieka ani na poziomie osobniczym, ani grupowym, a tym bardziej na poziomie całej populacji — co mogłoby być bardzo pomocne przy analizie dzieł przeznaczonych dla odbiorcy masowego.

<sup>16</sup> Odrębnym problemem jest sama terminologia i język stosowany w opisach utworów muzycznych i zjawisk w nich występujących. Nie tylko wiele elementów terminologii muzycznej zostało zapożyczonych z innych sztuk (szczególnie literatury) i odpowiednio „dopasowanych” na potrzeby muzyki, ale też określenie ich dokładnego znaczenia oraz samo użycie w praktyce często są niewystarczająco precyzyjne.

<sup>17</sup> J. BAŚISTA: *Historia, aksjologia, mit. Kilka uwag o relacjach między nimi*. W: *Historia, mity, interpretacje*. Red. A. BARSZCZEWSKA-KRUPA. Łódź 1996, s. 63.

służyły celom propagandowym: prezentowały i gloryfikowały „wielkie czyny” władców. To powoduje, że ich integralnym elementem jest interpretacja obiektywnych faktów, mająca na celu ich „odpowiednią” prezentację. Proces ten można znakomicie zaobserwować w przypadku przekazów pisanych i przedstawień plastycznych, które odnoszą się do bitwy pod Kadesz. Choć zachowany materiał umożliwia dość dokładną rekonstrukcję przebiegu tego starcia, to jego propagandowy charakter sprawia, że z dzisiejszego punktu widzenia nie można jednoznacznie ustalić, kto ową walkę wygrał. Tu interpretacje starożytnych autorów<sup>18</sup> w decydujący sposób wpłynęły nie tylko na samą formę i zawartość przedstawień tego wydarzenia historycznego, ale też na jego recepcję — i to zarówno przez odbiorców z epoki, jak i późniejszych.

Z innym rodzajem odniesień do historii mamy do czynienia, jeśli w jedną artystyczną całość łączone są elementy o charakterze historycznym (jakkolwiek zinterpretowane...), mitycznym i legendarnym. Takie przedstawienia często sięgają po środek fabularyzacji historii, przedstawiając lub opisując losy postaci fikcyjnych, jedynie osadzonych w pewnej historycznej rzeczywistości, albo nawet postaci historycznych, jednak przypisując im wypowiedzi, opinie i czyny na podstawie własnej interpretacji historii przez autora. Najbardziej chyba prominentnymi tego przykładami są dawne eposy, na przykład *Iliada*, *Eneida*, *Pieśń o Rolandzie* czy niektóre fragmenty cyklu arturiańskiego. Elementy historyczne — zinterpretowane i przetworzone przez autorów na potrzeby dzieła — są w nich tak bardzo zintegrowane z elementami fikcyjnymi, że oddzielenie ich jest bardzo trudne, a w niektórych przypadkach wręcz niemożliwe. Także tutaj jednak osobiste spojrzenie autora na prezentowany temat, to, w jaki sposób w danym utworze pokazana zostaje historia, należy potraktować jako interpretację. Jako że w większości eposów osadzenie ich akcji w pewnych historycznych realiach ma absolutnie pierwszorzędne znaczenie, jest ona tym ważniejsza dla wymowy dzieła.

Jeszcze inne podejście do rzeczywistości historycznej zaobserwować można w twórczości o charakterze czysto fabularnym. Do tej kategorii zaliczyć można nie tylko omawiane tu dzieła sztuki syntetycznej, ale również utwory zaliczane do literatury pięknej, na przykład powieści historyczne. Różne elementy historii traktowane są tu przede wszystkim jako barwne tło, na którym przedstawione są losy bohaterów<sup>19</sup>, ich wypowiedzi oraz uczucia. Dotyczy to w równej mierze starożytnego dramatu greckiego (przykładem mogą być *Persowie* Ajschylosa, ok. 472 rok p.n.e.), średniowiecznego dramatu liturgicznego (*Gra o proroku Danielu*, XII wiek), teatru elżbietańskiego (*Dzieje żywota króla Henryka Piątego* Williama Szekspira, ok. 1599), barokowej opery seria (*Tamerlan* Georga F. Haendla, 1724), dziewiętnastowiecznej powieści historycznej i jej późniejszej ekranizacji (*Krzyżacy* Henryka Sienkiewicza i Aleksandra Forda, 1897—1900 i 1960), wczesnego filmu historycznego (*Iwan Groźny* Siergieja Eisensteina, 1944), jak i współczesnych gier wideo (na przykład *Kingdom Come: Deliverance* studia Warhorse, 2018). W przypadku tych gatunków mamy do czynienia z bardzo kompleksowymi przedstawieniami rzeczywistości historycznej, które mogą do niej nawiązywać na wielu poziomach i w różnym stopniu. Jednak już na poziomie konceptualnym autor całego dzieła — lub autor każdego z jego poszczególnych elementów (jeśli mamy do czynienia z autorstwem zbiorowym) — dokonuje wielu wyborów, których suma definiuje ostateczny rezultat. Tym zaś nigdy nie jest bezpośrednia rekonstrukcja rzeczywistości historycznej — zadanie z wielu powodów niewykonalne<sup>20</sup> — ale jej artystyczna wizja,

<sup>18</sup> Sama problematyka autorstwa (indywidualnego bądź zbiorowego) dzieł tego typu, czyli określenie, kto (zamawiający, pomysłodawca, projektant, wykonawca) i w jakim stopniu odpowiadał za ich koncepcję oraz ostateczną formę oraz treść, a także to, do kogo i w jakim celu były one skierowane, musi tu pozostać nieomówiona.

<sup>19</sup> Mogą to być zarówno postaci historyczne, jak i fikcyjne.

<sup>20</sup> Jednym z podstawowych jest chociażby to, że nasz obraz historii zawsze jest przefiltrowany przez nasze osobiste doświadczenia, nabyte w czasie, w którym żyjemy. Nasze rozumienie poszczególnych wydarzeń historycznych nie jest i nie może być tożsame z rozumieniem ich przez bezpośrednich uczestników bądź świadków,

budowana na podstawie rozumienia różnych elementów historii i nadania im w ramach całego dzieła określonego znaczenia.

Kilkakrotnie już pojawiło się w niniejszym tekście pojęcie „rzeczywistość historyczna”. Jest ono nie do końca określone i często rozumiemy je instynktownie w związku z przedstawianiem różnych elementów historii. Należy zaznaczyć, że odnosi się ono do historii w kontekście jej doświadczania: rzeczywistością historyczną jest zarówno zbiór tego wszystkiego, co o historii wiemy (rzeczywistość historyczna tworzona i kształtowana jest przez akumulację wiedzy na tematy historyczne i refleksję nad nią), jak i doświadczenie historii z punktu widzenia jednego lub wielu jej uczestników<sup>21</sup> (istota tego doświadczenia pozostaje z dzisiejszego punktu widzenia jedynie w sferze spekulacji, które jednak można do pewnego stopnia opierać na już rozpoznanych faktach historycznych). W dziełach sztuki syntetycznej, a przede wszystkim (dzięki specyfice tych gatunków) w filmach i grach, twórcy nie tyle lepiej lub gorzej odwzorowują elementy historii, ile z ich użyciem kształtują pewien obraz rzeczywistości historycznej. Dotyczy to zarówno fabuły, przedstawienia oraz charakterystyki postaci, jak i elementów świata materialnego doświadczalnych zmysłowo. Autor może obrać trzy podstawowe strategie ich kształtowania:

- przedstawienie w formie tak dalece uwzględniającej fakty historyczne, że mamy do czynienia raczej ze sfabularyzowanym dokumentem niż z samodzielną narracją,
- wykorzystanie elementów historii w taki sposób, aby przedstawiona rzeczywistość historyczna odpowiadała w mniejszym lub większym stopniu realiom epoki,
- przedstawienie, w którym realia historyczne stanowią jedynie tło dla współczesnej narracji, natomiast poszczególne jej elementy mają niewiele wspólnego z historycznymi faktami<sup>22</sup>.

Użycie jednej z tych strategii determinuje zazwyczaj ostateczny kształt dzieła, jednak nie oznacza to wcale, że w odniesieniu do poszczególnych jego elementów nie może zostać obrana inna: przykładowo, w produkcji o całkowicie fikcyjnej fabule mogą zostać użyte kostiumy zgodne z realiami epoki albo też autentyczna muzyka z epoki może zostać użyta w sposób anachroniczny.

## Udźwiękowanie i muzyka w filmach historycznych

To, co słyszymy w filmie (dźwiękowym), najczęściej można zaliczyć do dwóch kategorii: tzw. tła dźwiękowego (efektów dźwiękowych), na które składa się wiele różnych efektów akustycznych (w całościowym ujęciu element ten może być określany jako krajobraz dźwiękowy<sup>23</sup>), oraz muzyki<sup>24</sup>. Tło dźwiękowe jest tradycyjnie dość ściśle związane z warstwą wizualną dzieła: najczęściej to, co słyszymy, albo w bezpośredni sposób łączy się z tym, co widzimy (na przykład odgłosy uderzeń końskich kopyt w scenie, w której widać galopującego konia, odgłosy uderzającego o siebie metalu w scenie walki na miecze itp.), albo jest prawdopodobne w danym miejscu (na przykład odgłosy wiatru na szczycie góry, śpiew

ponieważ patrzymy na nie z całkiem innej perspektywy, obarczeni innym bagażem wiedzy, doświadczeń, przyzwyczajzeń, opinii itp.

<sup>21</sup> Można w takim przypadku mówić o subiektywizacji rzeczywistości historycznej.

<sup>22</sup> W identyczny sposób do odwzorowywania rzeczywistości historycznej podchodzą twórcy powieści historycznych.

<sup>23</sup> Z języka angielskiego: *soundscape*; termin ten został wypromowany w latach 60. i 70. XX wieku przez R.M. Schafera.

<sup>24</sup> W niniejszych rozważaniach celowo pominięte zostają głosy aktorów. Mowa, choć też składa się z dźwięków, jest elementem odbieranym przez adresatów dzieł syntetycznych w inny sposób niż pozostałe komponenty brzmieniowe.

ptaków w lesie, zgiełk i hałas w mieście itp.). Tło dźwiękowe może być mniej lub bardziej realistyczne, jednak regułą jest, że występują w nim przynajmniej w części brzmienia, które odbiorca może jednoznacznie przyporządkować poszczególnym elementom przedstawienia wizualnego<sup>25</sup>.

Zagadnieniem ważnym dla naszych rozważań jest to, czy i w jakim stopniu tło dźwiękowe odzwierciedla (lub może w ogóle odzwierciedlać) rzeczywistość historyczną prezentowanej epoki. Wiele elementów historycznych krajobrazów dźwiękowych opisał na podstawie źródeł i doświadczenia R. Murray Schafer<sup>26</sup>. Wśród wczesnych, czyli preindustrialnych, krajobrazów dźwiękowych wyróżnił on brzmienia naturalne (dźwięki przyrody nieożywionej, powstające bez udziału człowieka, na przykład odgłosy morza czy wiatru), dźwięki wydawane przez zwierzęta (na przykład śpiew ptaków czy odgłosy owadów) oraz brzmienia związane ze środowiskiem zamieszkałym przez człowieka, które z kolei podzielił na wiejskie (na przykład odgłosy łąki, dźwięki wydawane przez wiejskie narzędzia pracy, odgłosy polowania) oraz miejskie (na przykład podstawowe brzmienia ulicy, dźwięki dzwonów i zegarów, rytmiczne brzmienia związane z pracą rzemieślników, nawoływania ulicznych sprzedawców itp.). Autor odróżnia przy tym krajobrazy *hi-fi* (w których poszczególne sygnały akustyczne są wyraźnie rozróżnialne) od *lo-fi* (gdzie wiele brzmień zlewa się w jedno wrażenie dźwiękowe, a rozróżnialność pojedynczych sygnałów dźwiękowych jest wyraźnie utrudniona)<sup>27</sup>. Analiza Schafera, choć nie dotyczy bezpośrednio udźwiękowienia dzieł audiowizualnych o tematyce historycznej, może posłużyć za dobry punkt odniesienia, dlatego że w znakomity sposób obrazuje różnorodność akustyczną dawnych krajobrazów.

Wielorakie funkcje, jakie muzyka może pełnić w filmie, zostały z kolei drobiazgowo opisane przez Zofię Lissę w jej fundamentalnej pracy na ten temat<sup>28</sup>. Analiza tam zawarta jest zbyt szczegółowa, aby pokusić się tu chociażby o jej krótkie streszczenie. Należy jednak zaznaczyć, że jako jeden z elementów dzieła audiowizualnego muzyka w odniesieniu do innych jego składowych może pełnić chociażby funkcje narracyjne, ilustracyjne, sygnalizacyjne czy komentujące. Jej podstawowym zadaniem jest natomiast w znakomitej większości przypadków zwiększenie immersji (czyli „zanurzenia” w przedstawianym świecie) dzięki oddziaływaniu na emocje odbiorcy. Na potrzeby dalszych rozważań trzeba tu też wspomnieć o dwóch podstawowych odmianach muzyki filmowej: diegetycznej (gdy źródło muzyki umiejscowione jest w rzeczywistości świata filmu) i niediegetycznej (gdy muzyka pochodzi spoza prezentowanej rzeczywistości).

Z uwagi na sporą liczbę filmów o tematyce średniowiecznej<sup>29</sup> wybór przykładów do omówienia jest w niniejszym tekście subiektywny. Głównym założeniem było tu pokazanie kilku możliwie różnych modeli muzyczno-filmowych opracowań podobnych tematów. W tym kontekście bardzo istotne było też stwierdzenie, czy i w jaki sposób w filmach tych wykorzystywana jest muzyka z epoki, w której umiejscowiono ich akcję, gdyż wybór ten jest kluczowy dla prezentowanego obrazu rzeczywistości historycznej. Dlatego analizując poszczególne przykłady, skupiono się przede wszystkim na następujących zagadnieniach:

- jak zbudowana jest warstwa dźwiękowa filmów „średniowiecznych” i czy muzyka średniowieczna w ogóle znajduje zastosowanie w tego typu produkcjach filmowych?,
- jeżeli jest używana, to w jakim stopniu przyczynia się ona do kreowania specyficznego, „średniowiecznego” charakteru dzieła?,
- jeżeli nie, to jakiego typu muzyka jest w takich filmach stosowana i dlaczego?,

<sup>25</sup> Por. Z. LISSA: *Estetyka...*, s. 71–75; autorka nazywa te elementy, „do których należą w zasadzie wszelkiego rodzaju odgłosy rzeczywistości”, zjawiskami szmerowymi. Ibidem, s. 71.

<sup>26</sup> Por. R.M. SCHAFER: *Die Ordnung der Klänge*. Mainz 2010, s. 52–133.

<sup>27</sup> Ibidem, s. 91–92.

<sup>28</sup> Por. Z. LISSA: *Estetyka...*, s. 133–268 i 279–286.

<sup>29</sup> Por. A. ELLIOTT: *Remaking the Middle Ages: The methods of cinema and history in portraying the medieval world*. Jefferson 2011.

— jak muzyka (średniowieczna) wkomponowuje się w całość udźwiękowania poszczególnych filmów?

Za typowy przykład tradycyjnego filmowego opracowania tematyki średniowiecznej można uznać obraz *Bóg wojny* (1965)<sup>30</sup>. Mimo iż jego fabuła nie jest oparta na konkretnych wydarzeniach historycznych, w porównaniu z innymi produkcjami z tamtego czasu jest dobrze osadzona w rzeczywistości historycznej epoki. Kilka podstawowych wątków (między innymi miłość głównego bohatera — rycerza<sup>31</sup> do prostej dziewczyny, jego konflikt z bratem, walka z najeźdźcami i zderzenie dwóch światów: chrześcijańskiego, reprezentowanego przez normańskich rycerzy, i pogańskiego, którego przedstawicielami są miejscowi chłopci oraz najeźdźcy zza morza, Fryzowie) zostało splecionych w spójną dramatycznie całość. Co do warstwy dźwiękowej to już w pierwszych minutach (00:00:00-00:08:22), w czołówce i płynnie z nią połączonych scenach otwierających, zaobserwować można wszystkie podstawowe elementy charakteryzujące użycie muzyki i dźwięku w całym tym filmie:

- stosowanie dużej ilości bardzo różnorodnej muzyki — stanowi ona podkład dźwiękowy zarówno w scenach z dialogami, jak i bez dialogów, zmieniający się w zależności od specyfiki danej sceny: od lirycznego nawiązania do otaczającej bohaterów przyrody do dramatycznego opracowania scen walki,
- używanie techniki „motywów przewodnich” — charakterystycznych melodii albo innych, rozpoznawalnych muzycznie elementów, pojawiających się w podobnych sytuacjach, jak na przykład liryczny „temat miłosny”<sup>32</sup> (00:01:28—00:02:38), słyszalny wielokrotnie w różnych wariantach, przeważnie w scenach związanych z rycerzem i jego ukochaną (00:23:08, 00:34:13, 00:41:04, 00:44:38, 01:01:47, 01:07:04, 01:13:50, 01:15:23, 01:17:13, 01:37:48, 01:57:17, 01:59:52), albo podkład dźwiękowy scen rozgrywających się w pogańskim świętym gaju (po raz pierwszy w 00:04:01),
- brak dosłownych cytatów z „właściwej” muzyki średniowiecznej — muzyka stylistycznie i brzmieniowo utrzymana jest w konwencji późnoromantycznej muzyki programowej; za pewne nawiązanie do muzyki dawnej uznać można samą melodię „tematu miłosnego”, opracowaną harmonicznym w archaizujący, *quasi*-chorałowy sposób; kolorytowe (a częściowo także archaizujące) nawiązania do folkloru znaleźć można z kolei w scenach chłopskich obrzędów weselnych (00:50:15—00:53:10) i tanecznego korowodu (00:55:57—00:58:25).

Podobne strategie opracowania warstwy dźwiękowej dostrzec można w dwuczęściowym filmie *Lew w zimie* (2003)<sup>33</sup>. Muzyka filmowa odgrywa tu dużą rolę, przeważnie jako element budujący odpowiedni nastrój. Sporadycznie, w charakterze kolorytowego podkładu scen zbiorowych, pojawia się również muzyka dawna, wyraźnie odróżniająca się od innych wątków muzycznych (tylko w części pierwszej: uczta / jarmark — 00:33:47—00:34:42 i 00:37:22—00:38:48, błazeńskie przedstawienie teatralne — 00:50:48—00:55:23). Co ciekawe, w klasycznym (jednoczęściowym) pierwowzorze<sup>34</sup> tego remake’u udział muzyki filmowej w całości warstwy dźwiękowej jest dużo mniejszy — główny akcent położony został tu przede wszystkim na dialogi<sup>35</sup> i realistyczne tło dźwiękowe.

<sup>30</sup> *The War Lord*. Reż. F.J. SCHAFFNER. Scen. J. COLLIER, M. KAUFMAN. Muz. J. MOROSS, H.J. SALTER. USA 1965.

<sup>31</sup> Odtwórcą postaci głównego bohatera, Chrysaгона de la Croix, jest Charlton Heston, znakomicie się w tej roli sprawdzający.

<sup>32</sup> W języku angielskim potocznie: *love theme*.

<sup>33</sup> *The Lion in Winter*. Reż. A. KONCZAŁOWSKI. Scen. J. GOLDMAN. Muz. R. HARTLEY. USA 2003.

<sup>34</sup> *The Lion in Winter*. Reż. A. HARVEY. Scen. J. GOLDMAN. Muz. J. BARRY. USA—Wielka Brytania 1968.

<sup>35</sup> Zapewne nie bez znaczenia w tym kontekście była świetna gra aktorska odtwórców dwóch głównych ról: Petera O’Toole’a i Katherine Hepburn.



Wyjątkowo interesującym przykładem podejścia do dźwięku w filmie „średniowiecznym” jest francuska produkcja *Lancelot z jeziora* (1974)<sup>36</sup>. Cechą charakterystyczną warstwy dźwiękowej jest tu niemal całkowita rezygnacja z konwencjonalnego użycia muzyki filmowej. Pojawia się ona jedynie w czołówce, jako podkład do tekstu wprowadzającego do fabuły (00:02:30—00:03:35), i później, w czasie wyświetlania właściwych napisów wstępnych (00:04:30—00:06:24). Specyficzny, „celtycki” charakter nadaje jej adekwatne instrumentarium (perkusja oraz kobzy) i stylizacja melodii<sup>37</sup>. Jedynym innym fragmentem *stricte* muzycznym w filmie jest krótki fragment chorału gregoriańskiego w scenie w kaplicy zamkowej (00:12:22—00:13:05). Pojawiające się sporadycznie sygnały dźwiękowe (róg) zaliczyć należy raczej do tła dźwiękowego, a nie muzyki filmowej. Podobnie jako element tła można potraktować odgrywane na kobzie fanfary turniejowe (dziewięciokrotnie, przed każdą kolejną walką — 00:41:22—00:46:51), choć tu muzyk widoczny jest w kadrze. Są to jednak tylko rzadkie elementy dodatkowe w całej warstwie dźwiękowej, która (oprócz dziwnie beznamiętnych dialogów) zdominowana jest przez szcęk oręża (noszonych przez rycerzy niemal cały czas zbroi płytowych<sup>38</sup>, uderzających o siebie mieczy, trzaskających kopii), stukot kopyt końskich, skrzypienie drzwi, odgłosy wody, szelest siana itp. Wszystkie owe dźwięki są bardzo wyraźnie słyszalne, a ich przedstawienie jest wręcz hiperrealistyczne:

[...] raw sounds are heightened, forcing themselves upon the first level of consciousness and possessing the life and rhythmical significance of their own. The eye must not merely duplicate what is for the ear (and vice versa); each sense should work in turn, as in a series of alternating relays<sup>39</sup>.

Taka, bardzo specyficzna interpretacja świata dźwiękowego średniowiecza znakomicie wpisuje się w ogólny, przestylizowany sposób przedstawienia rzeczywistości historycznej w tym filmie<sup>40</sup>.

Bardzo nietypową oprawę muzyczną otrzymał też francuski dramat psychologiczny *Beatrice* (1987)<sup>41</sup>. Muzykę tu zastosowaną trudno przyporządkować jakiemuś konkretnemu stylowi. Znajdujemy w niej zarówno wątki archaizujące, jak i współczesne. W stylistycznie logiczną całość połączone są tu elementy pozornie do siebie niepasujące: *quasi*-improvizowane, niemalże atonalne struktury wykonywane na kontrabasie *pizzicato* (na przykład 01:18:40—01:19:15), melodyczne fragmenty na flet prosty solo, przypominające nieco muzykę japońską (00:19:02—00:19:24), dziwacznie „rozstrojone”, polifonizujące utwory wykonywane na różnych instrumentach stroikowych (00:04:17—00:05:18) czy wokalnie-instrumentalne dzieło *Pié Jesu* dwudziestowiecznej kompozytorki Lili Boulanger<sup>42</sup> (1:44:47—1:46:54). Czynnikiem spajającym i integrującym te przeciwieństwa są jednak świadome zapożyczenia z technik i z idiomu muzyki średniowiecznej. Do nich to kompozytor i wykonawcy — muzyk jazzowy Ron Carter i zespoły muzyki średniowiecznej Tre Fontane oraz Le Concert

<sup>36</sup> *Lancelot du Lac*. Reż. i scen. R. BRESSON. Muz. Ph. SARDE. Francja—Włochy 1974.

<sup>37</sup> Philippe Sarde użył tej melodii ponownie w całości innej aranżacji (saksofon zamiast kobzy) w filmie *Le Choc* (1982).

<sup>38</sup> B. LEVY, L. COOTE: *The Subversion of Medievalism in “Lancelot du lac” and “Monty Python and the Holy Grail”*. In: *Studies in Medievalism*. Vol. 13: *Postmodern Medievalism*. Eds. R.J. UTZ, J.G. SWAN. Cambridge 2004, s. 102: „Bresson insists on his actors wearing semi-realistic, semi-‘traditional-medieval’ armour throughout the film”.

<sup>39</sup> Ibidem, s. 103.

<sup>40</sup> Do kolejnych zaliczyć należy bardzo specyficzne kadrowanie, kierujące uwagę widza na różne, pozornie drugorzędne w kontekście przedstawianych obrazów detale, czy *quasi*-amatorską, „naturalistyczną” grę aktorską.

<sup>41</sup> *La passion Béatrice*. Reż. B. TAVERNIER. Scen. C. TAVERNIER. Muz. R. CARTER i inni. Francja—Włochy 1987.

<sup>42</sup> Oparte na średniowiecznym tekście — ostatnim elemencie używanej w mszy żałobnej sekwencji *Dies irae*.

dans l'Oeuf — nawiązują, stosując polifoniczną fakturę, elementy improwizacji i pewne charakterystyczne brzmienia (na przykład kadencje czy burdon). Efektem tych zabiegów jest muzyka na wskroś nowoczesna, często nerwowa i emocjonalna, znakomicie pasująca do opowiadanej, współczesnej w swej wymowie historii: ponurej i pełnej przemocy fizycznej oraz psychicznej. Muzyka, pojawiająca się epizodycznie w całym filmie, często stanowi tło i swoisty komentarz do monologów wewnętrznych głównej bohaterki, ale też podkreśla ważne wydarzenia (wyjazd na wojnę — 00:00:21—00:05:08, rozgrywkę szachową pomiędzy Beatrice a jej ojcem — 00:41:03—00:42:55, spotkanie z pustelnicą — 00:51:17—00:51:50, czy pogoń (polowanie) za Arnouldem, bratem Beatrice — 01:51:11—01:53:36). Spośród wszystkich tych fragmentów szczególne dramaturgiczne znaczenie mają dwa ostatnie: ucieczka Beatrice po polowaniu (01:55:42—01:56:24) i jej ostateczny powrót do zamku, podczas którego jest świadkiem palenia na stosie znanej jej czarownicy oraz znajduje dwóch chłopców, służących zamkowych, powieszonych na przydrożnym drzewie. Muzyka do pierwszego fragmentu to improwizacja kontrabasowa, w którą wpleciono melodię *Pié Jesu*, a do drugiego — polifonizujący utwór z pierwszych minut filmu. Dzięki tym oczywistym nawiązaniom do tematyki śmierci — w końcówce Beatrice zabija swego na wpół szalonego ojca tym samym sztyletem, którym on w dzieciństwie, na początku przedstawionej historii, uśmiercił kochanka swej matki — mamy tu do czynienia z dźwiękowym odpowiednikiem logicznej klamry spinającej dramatycznie początek i koniec fabuły.

Autentyczna muzyka dawna (między innymi *rondeau: Ce qui soustient moy, m'onneur et ma vie* Guillaume'a de Machault) rozbrzmiewa w tym filmie tylko w scenie uczt (00:24:25—00:33:40), jednak nie w charakterze muzycznego komentarza, interpretującego przedstawiane wydarzenia, a jedynie jako jeden z naturalnych w danej sytuacji elementów tła dźwiękowego<sup>43</sup>. Muzycy grający na autentycznych średniowiecznych instrumentach kilkakrotnie pojawiają się też w kadrze. Uważny odbiorca może spróbować powiązać te migawki z charakterystycznymi brzmieniami instrumentalnymi, już od czołówki obecnymi w warstwie dźwiękowej filmu (na przykład flet prosty, lira korbowa, puzon, krzywuła).

Jedynym przykładem (spośród analizowanych), gdzie zadbano o to, aby muzyka była możliwie jak najściślej związana z epoką, w której rozgrywa się akcja filmu, jest *Dziewica Joanna* (1994)<sup>44</sup>. Odnosi się wrażenie, że autorom tego obrazu szczególnie zależało na autentycznym przedstawieniu rzeczywistości historycznej — co dotyczy zresztą nie tylko muzyki, ale i scenografii, kostiumów (w szczególności elementów uzbrojenia) i innych detali<sup>45</sup>. Odpowiedzialny za dobór muzyki był Jordi Savall, światowej sławy autorytet w dziedzinie interpretacji muzyki dawnej<sup>46</sup>. Muzykę filmową ograniczono świadomie do kilku jedynie scen — warstwa dźwiękowa kształtowana jest tu przede wszystkim przez realistyczne odgłosy otoczenia.

W pierwszej części filmu pojawiają się następujące elementy muzyczne:  
— trzykrotnie użyta zostaje średniowieczna sekwencja *Veni Sancte Spiritus* — dwa razy w wersji skomponowanej przez Guillaume'a Dufaya (w czołówce — 00:01:19—00:01:54 i w scenie podróży do Chinon na spotkanie z delfinem Karolem — 00:26:28—00:27:02)

<sup>43</sup> Podobnie zresztą jak w filmie *Lew w zimie* (2003). W wielu produkcjach o tematyce średniowiecznej sceny uczt — czy to w zamku, czy w różnego rodzaju gospodach — są okazją do prezentowania muzyki autentycznej lub stylizowanej na autentyczną.

<sup>44</sup> *Jeanne la Pucelle*. Cz. 1: *Les Batailles*; Cz. 2: *Les Prisons*. Reż. J. RIVETTE. Scen. P. BONITZER, J. RIVETTE, Ch. LAURENT. Muz. J. SAVALL. Francja 1994.

<sup>45</sup> Twórcom filmu nie udało się jednak uniknąć niepotrzebnych błędów. Elementem negatywnie wyróżniającym się na tle pozostałych, bardzo dopracowanych detali kostiumów (stworzonych przeważnie na podstawie przedstawień z epoki) jest korona użyta w części drugiej filmu, w scenie koronacji, wyglądająca — wbrew zachowanym wyobrażeniom autentycznej korony królów Francji — niczym toporny, pomalowany złotą farbą rekwizyt z masy papierniczej...

<sup>46</sup> Wszystkie utwory wykonywane były pod jego kierownictwem przez zespoły Hespèrion XX i La Capella Reial de Catalunya.

- oraz jako śpiew gregoriański (muzyka w tle podczas pochodu oddziału wojska na odsiecz Orleanu — 00:59:47—01:01:20),
- podczas otwierającego film monologu matki Jeanne rozbrzmiewa anonimowa *Fantazja na wiolę* (00:03:03—00:04:46),
- w czołówce pojawia się muzyka instrumentalna (flet i lutnia) autorstwa J. Savalla przypominająca piętnastowieczną *chanson* (00:00:15—00:01:16) oraz utwór (J. Savall) oparty na pieśni *L'homme arme* (dzwony, perkusja, instrumenty dęte) (00:01:55—00:02:49), którego inna wersja (z dodatkiem chóru) pojawia się też w końcówce filmu (01:49:16—01:52:23),
- w scenach batalistycznych pod murami Orleanu (01:30:34—01:34:09, 01:40:26—01:40:45 i 01:47:46—01:49:04) słychać fanfary na instrumenty dęte z perkusją (J. Savall) oraz perkusyjny podkład muzyczny (urywający się w momencie, kiedy Jeanne zostaje ranna) (01:36:35—01:37:05).

W części drugiej słyszymy:

- w czołówce kolejno fanfarę królewską w wersji na instrumenty dęte z perkusją (J. Savall) (00:00:12—00:01:05) oraz instrumentalne opracowania *chanson Se jour de lan* (00:01:06—00:02:09) i fragmentu *Missa L'homme arme* Guillaume'a Dufaya (00:01:10—00:02:57),
- jako elementy bardzo bogatej oprawy muzycznej sceny koronacji króla Karola VII w katedrze w Reims — obramowanej fanfarą (J. Savall) w wersji organowej (00:06:24—00:06:40) i na instrumenty dęte (00:17:17—00:17:47) — litanię *Sancta Maria ora pro nobis* (00:06:45—00:07:20), fragmenty *Osanna I*, *Sanctus* (00:09:11—00:11:57) i *Osanna II* (00:15:52—00:16:55) z *Missa L'homme arme* Dufaya oraz *motet-chanson Rejois toy terre de France/Vivat rex in aeternum* (00:12:49—00:14:20).

Oprócz tego w części tej, aż do napisów końcowych, którym towarzyszy wokalnoinstrumentalny *Planctus Jehanne* J. Savalla (01:52:34—01:55:43), muzyka (przeważnie też autorstwa tego kompozytora) rozbrzmiewa jedynie sporadycznie:

- w obozie, przed marszem na Paryż — trąbkowe fanfary w tle (00:21:05—00:22:28),
- podczas spotkania z heroldem królewskim — dramatyczne dźwięki perkusji (00:37:03—00:37:35),
- w komnacie pani de Bethune — krótki motyw melodyczny nawiązujący do *L'homme arme*, grany na lutni (01:12:07—01:12:10).

Uogólniając, należy stwierdzić, że autentyczna muzyka z epoki w filmach o tematyce średniowiecznej pojawia się dość rzadko. Jeżeli już, stanowi raczej jeden z elementów kolorytowych, mających dzięki nawiązaniu do archaizującego muzycznego idiomu (charakterystyczna melodyka i rytmika, harmonie „modalne”) stworzyć iluzję autentyczności czy też raczej jej namiastkę. W wysokobudżetowych produkcjach hollywoodzkich, takich jak na przykład *Braveheart — waleczne serce* (1995)<sup>47</sup>, *Królestwo niebieskie* (2005)<sup>48</sup> czy *Robin Hood* (2010)<sup>49</sup>, kompozytorzy robią użytek z wielkiego aparatu orkiestry symfonicznej i wszystkich możliwości, które oferuje współczesne studio nagraniowe. Pojedyncze elementy dodatkowe, jak śpiew chóralny, specyficzne brzmienia instrumentalne (na przykład flety, lutnia, lira korbowa, instrumenty stroikowe) lub charakterystyczne elementy faktury (na przykład polifonia i burdon), stosowane są w celu uzyskania „egzotycznych” muzycznych „efektów specjalnych”, które przeciętnemu widzowi mogą się kojarzyć z miejscami odległymi w przestrzeni i w czasie. Zabiegi takie — niezależnie od ich skuteczności w kreowaniu muzycznie spójnej całości — są zazwyczaj bardzo dalekie od muzykologicznej autentyczności. W kontekście sztuki filmowej, w której muzyka odgrywa wprawdzie bardzo znaczącą, ale podporządkowaną innym faktorom rolę, trudno jednak wyobrazić

<sup>47</sup> *Braveheart*. Reż. M. GIBSON. Scen. R. WALLACE. Muz. J. HORNER. USA 1995.

<sup>48</sup> *Kingdom of Heaven*. Reż. R. SCOTT. Scen. W. MONAHAN. Muz. H. GREGSON-WILLIAMS. Hiszpania—Niemcy—USA—Wielka Brytania—Maroko 2005.

<sup>49</sup> *Robin Hood*. Reż. R. SCOTT. Scen. B. HELGELAND. Muz. M. STREITENFELD. USA—Wielka Brytania 2010.

sobie inną sytuację. Autentyczna muzyka średniowieczna (oraz renesansowa), poza niewieloma rozpoznawalnymi elementami, którym udało się przeniknąć do współczesnej kultury masowej, jawi się współczesnemu widzowi i słuchaczowi jako zjawisko na wskroś obce i niezrozumiałe — mimo iż jest integralnym elementem rzeczywistości historycznej epoki. Wykorzystanie jej w większym stopniu mogłoby zaburzyć delikatną równowagę pomiędzy poszczególnymi elementami filmu, przekierowując nadmierną część uwagi widza/słuchacza na obce dla niego efekty. Muzyka zbyt „ekscentryczna” (z punktu widzenia widza) mogłaby wręcz przeszkadzać w odbiorze całości dzieła filmowego, stawiając w centrum zainteresowania elementy drugoplanowe<sup>50</sup>.

Dużo większego znaczenia jako element formotwórczy nabiera muzyka w niektórych mniej konwencjonalnych produkcjach filmowych. Przykładami są tu opisujące alternatywną rzeczywistość historyczną filmy: *Monty Python i Święty Graal* (1975)<sup>51</sup> oraz *Nieśmiertelny* (1986)<sup>52</sup>. Pierwszy z nich od początku naśladuje i jednocześnie parodiuje typowe filmy rycerskie, zarówno w ich sferze wizualnej oraz fabularnej (karykaturalne przedstawienie postaci, pokazujące, niczym w krzywym zwierciadle, wszystkie stereotypy: walecznych rycerzy, wiernych sług, pięknych dam, taplających się w błocie żebraków czy krwiożerczego królika — zamiast smoka...), jak i dźwiękowej. W czołówce podkład dźwiękowy: kilkakrotnie zacinająca się, przesadnie dramatyczna/przesadnie liryczna/przesadnie meksykańska muzyka, znakomicie koresponduje z prześmiewczymi napisami. Wielokrotnie też autorzy filmu świadomie igrają z oczekiwaniami (wizualnymi i akustycznymi) widzów. W pierwszej scenie początkowo słychać tętent końskich kopyt, po chwili jednak „wyjeżdżają” zza wzgórza używający koników na kijach bohaterowie i widać, że odgłos ten wytwarza jeden z nich za pomocą dwóch skorup orzecha kokosowego<sup>53</sup> (00:03:58—00:04:37). Innym przykładem muzyczno-wizualnej iluzji jest scena ataku Lancelota na zamek, w którym odbywają się przygotowania do wesela. Pięciokrotnie widać tu to samo ujęcie biegnącego, lecz znajdującego się ciągle w podobnej odległości od zamku rycerza (dramatycznie podkreślone przez perkusyjny podkład muzyczny), na przemian z obrazem wyraźnie znudzonych strażników u bramy (podkładu muzycznego dostarcza grająca na dziedzińcu kapela, stylizowana na średniowieczną). Nagle Lancelot znajduje się bezpośrednio przed strażnikami, przebija jednego z nich mieczem i biegnie dalej, masakrując po drodze kolejnych weselników — a wszystko to przy akompaniamencie muzyki o zdecydowanie pozytywnym, „heroicznym” charakterze (00:54:23—00:55:58)! Podobnych przykładów kreatywnego podejścia do warstwy dźwiękowej znajdziemy tu więcej.

W filmie *Nieśmiertelny* charakterystyczną cechą warstwy dźwiękowej jest bardzo ściśle połączenie muzyki (zarówno tradycyjnej filmowej, jak i skomponowanych na potrzeby filmu utworów grupy Queen<sup>54</sup>), efektów specjalnych i dźwięków otoczenia. Te poszczególne elementy nie tylko bardzo często płynnie przechodzą jeden w drugi, ale też bywają tak ściśle zespolone ze sobą, że rozróżnianie ich i pojedyncze ich wyodrębnianie jest bardzo trudne lub wręcz niemożliwe (na przykład w otwierających scenach walki wrestlingowej/na miecze/podczas bitwy — 00:02:20—00:16:50). Należy dodać, że także pod względem wizualnym jest *Nieśmiertelny* pośród filmów nawiązujących do minionych epok historycznych dziełem dość nowatorskim: wyjątkowo realistycznie przedstawiona brutalna scena bitewna,

<sup>50</sup> Dotyczy to przede wszystkim tradycyjnych, adresowanych do jak najszerszej publiczności filmów fabularnych.

<sup>51</sup> *Monty Python and the Holy Grail*. Reż. T. GILLIAM, T. JONES. Scen. J. CLEESE i inni. Muz. N. INNES, DEWOLFE. Wielka Brytania 1975.

<sup>52</sup> *Highlander*. Reż. R. MULCAHY. Scen. L. FERGUSON, G. WIDEN, P. BELLWOOD. Muz. M. KAMEN i zespół Queen. USA—Wielka Brytania 1986.

<sup>53</sup> Element postprodukcji dźwięku (tzw. *foley*) staje się tu jednym z elementów rzeczywistości świata filmu...

<sup>54</sup> Większość kompozycji grupy Queen z tego filmu ukazała się w roku 1986 na albumie *A Kind of Magic*.

pokazująca walkę pomiędzy dwoma szkockimi klanami, znalazła wielu naśladowców wśród późniejszych twórców filmowych.

Same sceny bitewne należą do tych elementów filmów średniowiecznych, w których od lat 90. często i chętnie wykorzystuje się wielorakie możliwości zaawansowanego sound designu<sup>55</sup>. Wizualna dynamika współczesnych przedstawień takich scen, szybkie i odważne zmiany perspektywy itp. niejako wymuszają także odpowiednie do nich ukształtowanie warstwy dźwiękowej. Dobrym przykładem może tu być scena oblężenia z filmu *Żelazny rycerz* (2011)<sup>56</sup> (00:43:15—00:49:39), początkowo zdominowana przez świst nadlatujących z różnych stron pocisków, lub druga scena bitewna z filmu *Księżniczka Montpensier* (2010)<sup>57</sup> (00:42:36—00:45:40), w której muzyka (orkiestra ze znacznym udziałem perkusji) jest nierozzerwalnie związana z nieco przytłumionymi odgłosami pola walki — co wywołuje wrażenie celowego ogłuszania widza/słuchacza przez ów okropny hałas. Również dramaturgia długiej sceny bitwy pod Stirling z filmu *Braveheart* (01:12:30—01:33:02) w znacznej mierze kształtowana jest przez umiejętny, zróżnicowany i znakomicie dopasowany do warstwy wizualnej *sound design*.

Z kolei przykładem filmu, w którym znakomicie zrealizowany *sound design* reprezentuje wartość samą w sobie, jest *Valhalla: mroczny wojownik* (2009)<sup>58</sup>. Zarówno muzyka, jak i wszystkie inne zastosowane w tym obrazie elementy dźwiękowe (występujące z rzadka dialogi i odgłosy natury, często przetworzone elektronicznie) są tu niemalże nierozzerwalnie połączone. Taki *sound design* tworzy wraz z warstwą wizualną spójną całość, która często nabiera charakteru onirycznego. Warstwa dźwiękowa powoduje, że w wielu momentach trudno rozpoznać, czy przedstawione obrazy są odzwierciedleniem rzeczywistości, czy raczej projekcją wyobrażeń i emocji protagonistów.

## Muzyka i *sound design* w grach

Fabula i akcja wielu gier wideo (z gatunku historycznych oraz *fantasy*) osadzone są w światach wirtualnych albo bezpośrednio do średniowiecza i renesansu nawiązujących (pod względem tematyki i sposobu przedstawienia rzeczywistości gry), albo inspirowanych stylistycznie rzeczywistością historyczną tych epok<sup>59</sup>. Na pozór mogłoby się wydawać, że dźwięk i muzyka pełnią tu te same funkcje i używane są w ten sam sposób, co w filmach fabularnych. Istnieją między tymi gatunkami jednak bardzo poważne różnice. Wynika to przede wszystkim z dwóch czynników: z całkowicie innego traktowania w grach elementu czasu i z tego, że ich odbiorca jest niejako współtwórcą ich ostatecznej formy.

W przypadku filmów fabularnych w zdecydowanej większości mamy do czynienia z linearnym traktowaniem czasu w odniesieniu do fabuły. Nawet jeśli fabuła podzielona jest na

<sup>55</sup> *Sound design* to termin używany w kontekście produkcji filmowych od końca lat 60. Odnosi się on do procesu wytwarzania różnych elementów audio (niezależnie od metody) używanych w filmie. Obecnie często określa się w ten sposób cały proces kreatywnego kształtowania warstwy dźwiękowej, nawet integrację w niej elementów czysto muzycznych.

<sup>56</sup> *Ironclad*. Reż. J. ENGLISH. Scen. J. ENGLISH, S. McDOOL, E. KASTEL. Muz. L. BALFE. Niemcy—Szwajcaria—USA—Wielka Brytania 2011.

<sup>57</sup> *La Princesse de Montpensier*. Reż. B. TAVERNIER. Scen. J. COSMOS, F.-O. ROUSSEAU, B. TAVERNIER. Muz. Ph. SARDE. Francja—Niemcy 2010; pomimo że akcja filmu rozgrywa się w wieku XVI, można z wielu powodów zaliczyć go do gatunku filmów „średniowiecznych”.

<sup>58</sup> *Valhalla Rising*. Reż. N. WINDING REFN. Scen. N. WINDING REFN, R. JACOBSEN. Muz. P. KYED, P. PETER. Dania—Wielka Brytania 2009.

<sup>59</sup> Trafnymi przykładami mogą tu być kolejne części gry *Wiedźmin*, ale też: *Kingdom Come: Deliverance*, *Medieval 2 — Total War*, *Gothic*, *Age of Empires 2*, *Assassin's Creed*, *Stronghold*, *Knights of Honour*, *War Of The Roses* albo *Mount & Blade*.

fragmenty, niekoniecznie nawet uporządkowane pod względem chronologicznym, to w obrębie tych fragmentów linearny przepływ czasu jest raczej niekwestionowany. Inaczej dzieje się w grach — tu przebieg czasu bardzo często jest nieliniowy. Gra może zostać podzielona na rozdziały bądź poszczególne zadania, które niejako „zamrażają” czas na pewnym jego odcinku. Gracz, któremu na przykład nie uda się wykonać zadania lub który doprowadzi do unicestwienia swego awatara, wraca do początku tej sekwencji gry. Albo też gracz przerywa wykonywanie jakiegoś zadania i zajmuje się w grze czymś innym, po czym wraca do tego pierwszego (w tym samym momencie czasu gry) i kontynuuje je, niezależnie od tego, ile czasu minęło naprawdę. Często również gracz może dobrowolnie wrócić do zapisanego wcześniej stanu gry i zrobić coś raz jeszcze — lepiej lub po prostu inaczej. To oczywiście tylko wybrane przykłady specjalnego traktowania elementu czasu w grach.

Drugi z wymienionych czynników jest również istotny. W przypadku filmu fabularnego odbiorca otrzymuje pewne gotowe, zamknięte dzieło, mające określone od początku do końca formę i treść. Rola widza ogranicza się głównie do odbioru dzieła i reakcji na nie<sup>60</sup>. Gracz z kolei poprzez sam akt grania decyduje o tym, co w grze się dzieje, a jego wybory i działania w bezpośredni sposób wpływają na jej dalszy przebieg, a często nawet na zakończenie. Zarówno ostateczny kształt dzieła (za taki można uznać grę w formie ukończonej przez danego gracza rozgrywki), jak i czas jego trwania definiowane są przez gracza. Co więcej, każdy gracz, i to w ramach każdej rozgrywki, określa je tu na własny, unikalny sposób.

Obydwa czynniki mają daleko idące konsekwencje dla kształtowania świata dźwiękowego gier. We współczesnych grach fabularnych najczęściej mamy do czynienia z tzw. dźwiękiem adaptacyjnym (lub interaktywnym), czyli reagującym na działania i wybory gracza. Dotyczy to zarówno samego tła dźwiękowego, jak i muzyki. Przykładowo:

- dźwięki otoczenia zmieniają się w zależności od lokacji, w której akurat znajduje się awatar gracza, ale też zależą od tego, jaka pora roku lub nawet dnia panuje aktualnie w świecie gry;
- gracz może też wyzwalać pewne określone dźwięki przez ruchy awatara albo jego interakcję z przedmiotami i postaciami ze świata gry;
- muzyka zmienia się w zależności od tempa akcji (inna jest w fazach odpoczynku, inna w fazach walki), sygnalizuje zbliżające się niebezpieczeństwo itp.

Wszystko to zarówno determinuje właściwy dobór technik kompozytorskich dla poszczególnych elementów udźwiękowania (na przykład tworzenie większych całości z mniejszych, wymiennalnych modułów), jak i wymusza odpowiedni sposób ich implementacji w grze.

Na potrzeby tego tekstu przeanalizowane<sup>61</sup> zostało udźwiękowanie trzech gier z cyklu *Assassin's Creed*, których znaczna część akcji osadzona została w okresie od XII do początku XVI wieku<sup>62</sup>, oraz gry *Kingdom Come: Deliverance*, która przenosi gracza w rzeczywistość historyczną początków XV wieku<sup>63</sup>. Wybór podyktowany był przede wszystkim tym, że gry te pod wieloma względami przypominają fabularne produkcje filmowe, a przez to są z nimi porównywalne.

Tło dźwiękowe w wymienionych produkcjach jest bardzo realistyczne. W grach z cyklu *Assassin's Creed* mamy do czynienia głównie z lokacjami miejskimi. W *Kingdom Come* wy-

<sup>60</sup> Nie uwzględniam współczesnych form filmowych, które pozwalają widzowi na ograniczone sterowanie przebiegiem akcji. Formy takie już istnieją (np. *Black Mirror: Bandersnatch*, opublikowany w roku 2018 na platformie Netflix), jednak znajdują się na razie w fazie eksperymentu.

<sup>61</sup> Przede wszystkim na podstawie wielogodzinnych rozgrywek, które, jak wynika z doświadczenia, jako jedyne w pełni umożliwiają dokładne poznanie udźwiękowania gier.

<sup>62</sup> *Assassin's Creed* (2007), *Assassin's Creed II* (2009) oraz *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), wszystkie produkcji studia Ubisoft, kompozytor muzyki: Jesper Kyd.

<sup>63</sup> *Kingdom Come: Deliverance* (2018), produkcji Warhorse Studios, wydana przez Deep Silver, muzyka: Jan Valta, efekty dźwiękowe: Vojta Nedvěd.

stępują zarówno lokacje miejskie, jak i wiejskie — ich tła dźwiękowe zostały odpowiednio do tego dopasowane. W tej drugiej grze cały *sound design* jest bardziej zaawansowany, a tło dźwiękowe bardziej zróżnicowane. W obydwu grach występuje sporo muzyki. Po wcześniejszej analizie udźwiękowania filmów nie jest jednak zaskoczeniem, że oryginalna muzyka z epoki tutaj niemal się nie pojawia.

W *Assassin's Creed*, której akcja umiejscowiona jest na Bliskim Wschodzie (w czasie trzeciej krucjaty), jedynie przemieszczając awatara w pobliże kościołów (w miejscach opatrzonych przez krzyżowców), można usłyszeć cichą muzykę dobiegającą z ich wnętrza, nawiązującą stylistycznie do chorału gregoriańskiego. Historia opowiedziana w *Assassin's Creed II* umiejscowiona jest we Włoszech końca XV i początku XVI wieku. Możliwą do zidentyfikowania muzykę z epoki napotykamy tu tylko w jednej lokacji i w jednym kontekście: jest to muzyka taneczna, diegetyczna, wykonywana przez dwie kapele podczas weneckiego karnawału (anonimowe: Saltarello, prawdopodobnie z wieku XV, i Ungaresca z XVI stulecia). W *AC: Brotherhood* muzyki z epoki nie udało się odkryć<sup>64</sup>.

Kompozytorem muzyki do tych trzech gier jest Jesper Kyd i okazuje się, że niewykorzystanie przez niego muzyki oryginalnej było zabiegiem całkowicie świadomym. Autor skoncentrował się w swej pracy nie na autentyczności muzyki, ale przede wszystkim na konkretnych wrażeniach i uczuciach, które mogłaby wyrażać. Przykładowo: w utworze *City of Jerusalem (AC I)* miała ona „podkreślać duchowe i religijne odczucia”<sup>65</sup> ludzi z epoki krucjat.

There were 3 main keywords I was working with — Tragic (the tragic events of the Crusades), War and Mysticism. As the music writing progressed it became clear to me that mysticism added such a unique flavor to the game that it became a very important element in the score. Mysticism also helped set the score's mood and atmosphere even further apart from other games<sup>66</sup>.

Kyd akcentuje w swoich wypowiedziach, że podczas pracy nad historycznym tłem dźwiękowym zajmował się wprawdzie intensywnie muzyką z epoki, ale ogólnie „unika zagłębienia do partytur i słucha raczej opracowań i tym podobnych”. Nie chce się jednak w nie zbyt głęboko zagłębiać, aby nie miały wpływu na ostateczny kształt muzyki. Stwierdza też bardzo wyraźnie, że „in a case like *Assassin's Creed 2* I had never listened or didn't even really know what renaissance music was. It was not something that was ever on my radar”<sup>67</sup>. Zamiast muzyki renesansowej inspiracji do *AC: Brotherhood*, trzeciej odsłony cyklu, dostarczyła kompozytorowi anachroniczna dla głównej lokacji gry (Rzym początku XVI wieku) muzyka operowa<sup>68</sup>. W innym miejscu przyznaje też wprost, że takie podejście było podyktowane między innymi chęcią stworzenia muzyki dla jak najszerszej grupy odbiorców (a nie tylko miłośników muzyki dawnej), i powtarza raz jeszcze, że chodziło mu o jego własną muzyczną interpretację przeszłości<sup>69</sup>. Nie bez znaczenia dla „przestylizowania” warstwy muzycznej był także fakt, że wszystko to, co dzieje się w przeszłości, stanowi już w samej rzeczywistości gry świat wirtualny. Bohater gry, Desmond, wciela się tylko w postacię z przeszłości za pośrednictwem maszyny, Animusa, która tę rzeczywistość sztucznie kreuje.

<sup>64</sup> Choć w scenie zabawy (w cutscenkach), podczas której mamy zamordować Bankiera, wyraźnie słyszalna jest stylizowana na renesansową muzyka autorstwa Kyda.

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=E1lFfHkSgaU&feature=youtu.be> [data dostępu: 19.03.2019].

<sup>66</sup> [http://www.tracksounds.com/specialfeatures/Interviews/interview\\_jesper\\_kyd\\_2010.htm](http://www.tracksounds.com/specialfeatures/Interviews/interview_jesper_kyd_2010.htm) [data dostępu: 20.03.2019].

<sup>67</sup> Dość dokładny opis poszczególnych utworów ze ścieżki dźwiękowej do tego filmu odnaleźć można na stronie: <https://bachtrack.com/article-film-music-assassins-creed-kyd> [data dostępu: 18.03.2019].

<sup>68</sup> Wszystkie wypowiedzi kompozytora w tym akapicie zacytowano na podstawie wywiadu z roku 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=E1lFfHkSgaU&feature=youtu.be> [data dostępu: 19.03.2019].

<sup>69</sup> Por. wywiad z roku 2016: <https://www.youtube.com/watch?v=RIFnBpPSicg> [data dostępu: 21.03.2019].

Nieco inaczej prezentuje się muzyka w grze *Kingdom Come: Deliverance*. Mimo że nie jest to muzyka autentyczna, spora jej część wyraźnie inspirowana jest muzyką dawną. To całkowicie zgodne z zamysłem twórców gry, którzy starali się odzwierciedlić w miarę dokładnie rzeczywistość historyczną epoki. Biorąc pod uwagę wielką dbałość o autentyczność innych elementów świata gry (krajobraz, architektura, stroje, przedmioty), byłoby nielogiczne, gdyby tej dbałości zabrakło w przypadku muzyki. Pod względem brzmieniowym występują tu trzy podstawowe typy muzyki:

„1. Live recorded symphony orchestra with choir. Mainly for cut-scenes. [...]”

2. Quite the same setting of instruments & voices but from FX (samples) for in-game music. This will be the main adaptive part: we want the music to change a lot in accordance with where the player is, what he is doing right now etc.

3. Period music. For taverns, pubs, feast halls, camps — simply for places where you would expect it<sup>70</sup>. Due to **many reasons** [wyróżn. — Z.M.], mainly I will create new, original music in medieval style. Here we will have the lute, flutes, hurdy-gurdy, string instruments etc.”<sup>71</sup>.

Owymi „powodami” („many reasons”) były zapewne, jak w przypadku serii *Assassin's Creed*, próby dopasowania muzyki do oczekiwań jak największej liczby odbiorców — znających muzykę średniowieczną głównie w wersji pojawiającej się podczas występów różnych „kapel średniowiecznych”. Inną sprawą jest, że do naszych czasów zachowała się jedynie znikoma liczba przekazów takiej średniowiecznej „muzyki popularnej”. Trzeba więc było stworzyć pewną ilość nowej muzyki w tym stylu. W rezultacie skomponowana na potrzeby gry współczesna muzyka oddaje „średniowiecznego ducha”. Dodajmy, że intencją autorów było też, aby muzyka stanowiła jedynie część całości udźwiękowienia, i to bynajmniej nie najważniejszą. Poszczególne efekty dźwiękowe realizowane były wielkim nakładem pracy, dlatego sprawą pierwszorzędną było zadbanie o odpowiedni balans pomiędzy muzyką a tłem dźwiękowym<sup>72</sup>. Ostatecznie *Kingdom Come* jest grą bardzo udaną pod względem brzmieniowym, a występujące w niej muzyczne nawiązania do rzeczywistości historycznej epoki są przekonujące.

## Podsumowanie

Muzyka i tło dźwiękowe są bardzo istotnymi elementami zarówno filmów fabularnych, jak i gier wideo o tematyce historycznej. W produkcjach tych tło dźwiękowe utrzymane jest przeważnie w konwencji naturalistycznej i odzwierciedla rzeczywistość historyczną epoki. Autentyczna muzyka z epoki w większości analizowanych tu przykładów występuje jedynie sporadycznie. Można wręcz odnieść wrażenie, że kompozytorom zależy bardziej na oryginalności niż na autentyczności. Przede wszystkim jednak starają się oni wyjść naprzeciw oczekiwaniom widzów i pogodzić odległą historycznie rzeczywistość wizualną dzieła ze współczesnym światem muzycznych wyobrażeń (kształtowanym na bieżąco na przykład przez środki masowego przekazu czy inne dzieła przeznaczone dla masowego odbiorcy — także filmy i gry o tematyce niehistorycznej). Poza tym muzyka ma w produkcjach fabularnych do spełnienia określone funkcje, które niekoniecznie odpowiadają funkcjom muzyki w średniowieczu. Przede wszystkim powinna ona eksponować wybrane elementy

<sup>70</sup> Ale też do części eksploracji.

<sup>71</sup> Wypowiedź współtwórcy tej muzyki Jana Valty z okresu pracy nad grą: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/game-music-soundtrack/6137/57> [data dostępu: 10.03.2019].

<sup>72</sup> Por. wywiad z autorami efektów i muzyki z roku 2015: <http://www.pcgames.de/Kingdom-Come-Deliverance-Spiel-16151/Specials/Interview-Special-Teil-4-Soundeffekte-Musik-und-Klangbild-1156355/> [data dostępu: 11.03.2019].



fabuły oraz podkreślać, czy nawet kreować, szeroko pojęty nastrój danego momentu. Oprócz tego może stanowić element komentujący i interpretujący w stosunku do innych części składowych dzieła syntetycznego. Działania podejmowane przez kompozytorów i twórców udźwiękowienia, jakkolwiek różne w swej intencji i ostatecznej formie, zawsze stanowią świadomą bądź podświadomą interpretację tematu dzieła i jego poszczególnych elementów. Interpretacja ta jest nie tylko ściśle związana z charakterem utworu i jego wymową, ale też sama przyczynia się do nadania mu określonego znaczenia. Pozostaje jednak ciągle sprawą dyskusyjną, na ile subiektywna interpretacja tematu ze strony autora jest w stanie wpłynąć na rozumienie dzieła przez jego odbiorcę.

## Bibliografia

- BASISTA J.: *Historia, aksjologia, mit. Kilka uwag o relacjach między nimi*. W: *Historia, mity, interpretacje*. Red. A. BARSZCZEWSKA-KRUPA. Łódź 1996.
- BERGER K.: *Potęga smaku. Teoria sztuki*. Przeł. A. TENCZYŃSKA. Gdańsk 2008.
- CHMIELECKI K.: *Estetyka intermedialności*. Kraków 2008.
- Das Handbuch der Filmmusik. Geschichte — Ästhetik — Funktionalität*. Hrsg. J. KLOPPENBURG. Laaber 2012.
- ELLIOTT A.: *Remaking the Middle Ages: The methods of cinema and history in portraying the medieval world*. Jefferson 2011.
- FUBINI E.: *Historia estetyki muzycznej*. Przeł. Z. SKOWRON. Wyd. 2. Kraków 2002.
- KREUTZIGER-HERR A.: *Ein Traum vom Mittelalter. Die Wiederentdeckung mittelalterlicher Musik in der Neuzeit*. Köln 2003.
- LISSA Z.: *Estetyka muzyki filmowej*. Kraków 1964.
- NOWAK A.J.: *Paradoks postrukturalizmu i asemantyczność sztuki*. „Estetyka i Krytyka” 2011, nr 1 (20).
- PIOTROWSKA M.: *Hermeneutyka muzyczna: teoria i praxis*. „Studia Theologica Varsaviensia” 1987, R. 25, nr 2.
- Realism and representation: Essays on the problem of realism in relation to science, literature and culture*. Ed. G. LEVINE. Madison 1993.
- SCHAFFER R.M.: *Die Ordnung der Klänge*. Mainz 2010.
- SPITZER M.: *Musik im Kopf*. 7<sup>th</sup> edn. Stuttgart—New York 2007.
- Studies in Medievalism*. Vol. 13: *Postmodern Medievalism*. Eds. R.J. UTZ, J.G. SWAN. Cambridge 2004.
- SZU-YEN L.: *Art and interpretation*. Dostępne w Internecie: <https://www.iep.utm.edu/artinter/> [data dostępu: 27.02.2019].

### Between creation and interpretation — soundscapes of historical feature films and video games

#### Summary

Music and sound design are extremely significant elements for historical feature films and video games. The following article explains, on the basis of selected examples, what type of music is used in such productions. As the author suggests, while the soundscapes in such productions predominantly reflect the historical reality, authentic music from the given epoch does not feature to a significant degree. Rather, the score composers produce creative interpretations of selected historical elements. As a result, such scores are mostly ahistorical, but at the same time they underscore the dramatic developments of the plot as well as the general mood of the story. Such musical interpretation on the part of the score composer, both of the work itself as well as the presented historical reality, gives the entire work of fiction a unique character and meaning.

**Key words:** interpretation, synthetic work of art, historical reality, audiovisual arts, feature film, video games