

 <https://orcid.org/0000-0003-3530-1797>

Szymon Nożyński

Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu
e-mail: szymon_nozynski@tlen.pl

AKUZMATYCZNOŚĆ FILMOWYCH EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH. MEDIALNA MISTYFIKACJA *FOLEY* W KONTEKŚCIE *SOUND DESIGNU*

Acousmaticity of Film Sound Effects: Media Mystification of Foley in the Context of Sound Design

Abstract: The text is about the foley profession, an important specialty performed as part of film sound design, at the post-production stage. What's important here is both, the foley artist's body, which becomes an instrument, and the ontology of created sounds, which are inserted into the finished film and synchronized with the picture. The author wonders if there is still a place for foley artists in the digital reality and common computerization of work. But the most important issue concerns the nature of sounds themselves, in the context of their production, acousmatics and the ubiquitous sound design.

What is the sound implemented into the picture, does the picture give credence to the sound, even though the sound is "substituted" because it is produced in the studio? The situation is debatable, in the context of acousmatic listening (i.e. without the context of the source), because the picture provides a substitute context for the sound, and the viewer (listener) accepts this audio-visual relationship without reservation (as long as the sound is prepared well). Especially since by going to the cinema, the viewer agrees to a form of manipulation in the name of entertainment. Usually he or she is not aware of the mystification in the field of sound, which - within the oculo-centric perception - for him or her is only a complement to the picture, although, in fact, it plays a fundamental role in understanding what is happening on the screen. Other topics discussed in the text concern the communicativeness of sound and the historical background of the foley profession. Also important are the interrelations between foley and sound design and other areas of sound activity, as part of the preparation of all the audio layers of a film.

Keywords: foley, sound design, body, acousmatics, movie

Macie dwie puste połówki orzecha kokosowego i uderzacie nimi o siebie¹.

To właśnie największe przekleństwo tej pracy. My się napracujemy, potem widzowie to oglądają i mają wrażenie, że dźwięki zostały nagrane na planie [...]².

Mimo prawie stu lat funkcjonowania „kina dźwiękowego”³, niektóre obszary aktywności związanej z udźwiękowieniem, nadal pozostają dosyć tajemnicze dla widza⁴. I o ile ogólna wiedza dotycząca ingerencji komputerów we współczesne kino jest dosyć powszechna, o tyle zabiegi studyjne, skoncentrowane głównie wokół fazy fonicznej postprodukcji, są już niejasne. Wynika to między innymi z natury ludzkiego poznania, które w wymiarze kulturowym jest okulocentryczne. Nawet wielozmysłowa percepcja, związana z multimediami, najczęściej faworyzuje wzrok. Audiosfera, pisze Wojciech Siwak, jest traktowana jako tło lub dopełnienie wizualności⁵.

Choćby nawet pobieżne wizualne porównanie akcji na ekranie, wspomaganą mocą procesorów i kart graficznych, z tą rzeczywistą jest dla widza oczywiste w zakresie różnic, to już imitujące rzeczywistość dźwięki najczęściej nie sygnalizują swej faktycznej ontologii. Zachodzi tutaj bowiem rodzaj oszustwa, na które widz się zgadza, decydując się na rozrywkę przed ekranem. Nadal jednak nie musi być świadomy skali mistyfikacji, zwłaszcza w warstwie dźwiękowej. Tym bardziej że dźwięk jest preparowany tak, aby jak najlepiej imitować „rzeczywistość”. Jedną z jego cech, będącą pokłosiem pracy *sound designerów* oraz artystów uprawiających sztukę *foley* (imitację synchroniczną), jest „niezauważalność”. Dźwięk ma budzić podziw, być przestrzenny (np. Dolby Atmos), same efekty zaś (*sound effects*) winny bezkolizyjnie wtapiać się w akcję, nie zakłócać jej, nie odrywać widza od dynamiki filmu i nie burzyć pieczołowicie budowanej iluzji. Złe przygotowany dźwięk lub jego brak natychmiast będzie zidentyfikowany. „Ta praca jest niewdzięczna także dlatego, że nikt jej nie dostrzega, póki nie zostanie źle wykonana” – mówi Maciej Krakówka⁶, artysta *foley*⁷.

¹ *Monty Python i Święty Graal*, reż. T. Gilliam, T. Jones, 20th Century Fox, Wielka Brytania, Columbia Pictures, USA, 1975.

² *Czasem śmierdzi weryzmem*, rozmowa z Janem Chojnackim i Maciejem Krakówką, „AudioPlay. Magazyn o dobrym brzmieniu” 2016, nr 5 (8), s. 18.

³ Czas liczony od *Śpiewaka jazzbandu*, wiadomo jednak o wielu systemach dźwięku, które wcześniej stanowiły rodzaj eksperymentalnego poszukiwania najlepszego rozwiązania względem synergii obrazu z dźwiękiem.

⁴ Także dla słuchacza, tutaj również daje o sobie znać swoisty okulocentryzm.

⁵ W. Siwak, *Sound Design i produkcja muzyczna a tworzenie wirtualnej audiosfery. O potrzebie integracji wizualnego i audialnego designu* [w:] O.A. Воробьева (red.), *Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: сб. науч. ст. по материалам I Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 26–28 апр. 2017 г.*, Изд. центр БГУ, Минск 2017, s. 172–181.

⁶ Wśród wielu rodzimych artystów, którzy zajmowali się podobną profesją, trzeba wymienić m.in. Zygmunta Nowaka i Henryka Zastróżnego. Motyw imitacji dźwięku można odnaleźć w filmie *Skarb* z 1948 roku (reż. L. Buczkowski), w którym Adolf Dymśa zajmuje się profesją *foley*.

⁷ *Czasem śmierdzi weryzmem*, op. cit., s. 18.

Tekst skupia się na dźwiękowej aktywności zwanej *foley* – tyleż historycznej, ile współczesnej. W praktyce profesja *foley* jest mocno skorelowana z *sound designem* oraz innymi warstwami dźwiękowymi filmu (dialogami, muzyką). Te ostatnie jednak są wystarczająco reprezentowane w tekstach badawczych, literaturze muzycznej i filmoznawczej. Aktywność dźwiękowa, tzw. *foley artists*, dotyczy nie tylko filmu, ale także wielu innych medialnych form. Użycie dźwięków stworzonych w postprodukcji stanowi rodzaj mistyfikacji – ponieważ wykreowane odgłosy są nakładane na obraz, który w znacznej części⁸ przedstawia realny świat i takich bohaterów. Inaczej sprawa wygląda na przykład przy produkcji gier, gdy dźwięk staje się dopełnieniem renderowanego obrazu. Wówczas poczucie „nierzeczywistości” jest również ekstrapolowane na obszar dźwięku.

Funkcjonujący w źródłach i nomenklaturze filmowej termin „imitator” nie jest wystarczająco pojemny, nie ma też odpowiedniego „ciężaru gatunkowego”, dlatego mimo językowych niezręczności, w artykule używane jest określenie historycznie wywiedzione od nazwiska Jacka Foleya. Należy też wyraźnie zaznaczyć, że w literaturze zarówno same warstwy dźwiękowe filmu, jak i ich liczba oraz sposób przedstawiania mogą znacznie różnić się od siebie. Dotyczy to także rozległego nazewnictwa związanego ze specjalizacją dźwiękową, z którym to nazewnictwem tekst ten nie stara się dyskutować. Wskazuje bliskość, ale także różnice dwóch profesji/aktywności określanych mianem *foley* i *sound design*⁹.

Krótko o historii dźwiękowej mistyfikacji

Określenie *foley* pochodzi od nazwiska Jacka Donovana Foleya (1891–1967), który jako jeden z pierwszych zaczął stosować technikę dogrywania dźwięku. Jak pisze Daphne Wolf, termin *foley* wyewoluował z pojęcia *making foley*, a dźwiękowców parających się taką aktywnością, zwano początkowo *foley walkers*¹⁰. Dźwięk, jako efekt ich pracy, był bezpośrednio synchronizowany z obrazem¹¹. Za pierwszy film dźwiękowy uznawany jest *Śpiewak jazzbandu* z 1927 roku¹². Istotne jest zaznaczenie wcześniejszych prób implementacji dźwięku¹³ w obszar ruchomego obrazu, co działa

⁸ Co oczywiste, inaczej sprawa wygląda w przypadku filmów animowanych.

⁹ Akuzmatyczność sztuki *foley*, według Sary Pinheiro, stanowi swoisty oksymoron, ale terminologia ta łączy praktyki i koncepcje obu dziedzin, zob. S. Pinheiro, *Acousmatic Foley: Staging Sound-Fiction*, „Organised Sound” 2016, nr 21 (3), s. 242–248.

¹⁰ D. Wolf, *Jack Foley and the Art of Sound*, Irish America, <https://irishamerica.com/2012/01/jack-foley-and-the-art-of-sound/> (dostęp: 17.05.2021).

¹¹ J. Cancellaro, *Sound Design for Interactive Media*, Delmar Learning, Clifton Park 2006, s. 156.

¹² *Śpiewak jazzbandu*, reż. A. Crosland, Warner Brothers, USA, 1927.

¹³ W 1925 roku opatentowano system Vitaphone, synchronizujący dźwięk (z nośnika) z obrazem; następnie pojawił się system Movietone oferujący zapis optyczny dźwięku na taśmie. Zob. P. Skrzypczak, *Koniec wielkiego niemowy? Uwagi o „rolach mówionych” w pierwszych latach kina dźwiękowego*, „Litteraria Copernicana” 2016, nr 1 (11).

się już od momentu uruchomienia Edisonowskiego fonografu pod koniec XIX wieku. W czasach kina niemego, jak wylicza Piotr Skrzypczak, korzystano między innymi z partytur kameralnych, umiejętności improwizacyjnych ówczesnych taperów, imitatorów ścieżek dźwiękowych oraz „tłumaczy” akcji¹⁴. Praca tych ostatnich miała inny charakter niż współczesna audiodeskrypcja. Użycie efektów dźwiękowych, jak zauważa Antoni Michnik, wymagało także stworzenia nowego języka konwencji¹⁵. Próby synchronizacji obrazu z dźwiękiem spowodowały poszukiwania także w zakresie tzw. postsynchronów, czyli powtórnej rejestracji głosu aktorów, co jest problematyczne również współcześnie. Jak pisze Jacek Pająk, postsynchrony nie są łatwe ze względu na warstwę wykonawczą i warsztatową¹⁶.

Dosyć szybko okazało się także, że dźwięku nie da się w łatwy sposób nagrać na planie zdjęciowym. Przede wszystkim problemem były wczesne wersje mikrofonów, które nie radziły sobie zadowalająco z dźwiękiem, zwłaszcza poza warunkami studyjnymi. Ponadto materiał foniczny zebrany na planie zawierał całą gamę odgłosów, które stanowiły niechciane tło, incydentalne hałasy i inne dystraktory. Skorzystanie z doświadczeń radia, które przepracowało formę słuchowiska nadawanego na żywo, umożliwiło zorganizowanie pomieszczeń studyjnych, w których dźwięk mógł być przygotowany w postprodukcji. Warto zwrócić uwagę na podobieństwo studia do realizacji *foley art*, ze studiem słuchowiskowym rozgłośni radiowej. Samo radio mogło wcześniej skorzystać z doświadczeń teatralnych w zakresie tworzenia na żywo efektów dźwiękowych¹⁷.

W trzeciej dekadzie XX wieku pojawiły się lepsze mikrofony, poprawiono technologie rejestracji, tworzone też bazy dźwiękowe¹⁸. Radiowe dźwięki wpłynęły na produkcję filmową i telewizyjną, wzajemnie korzystając z doświadczeń i łącząc swoje techniki¹⁹. W tym sensie lata 20. XX wieku (i późniejsze dekady), po wielu próbach i przewyciężaniu trudności, wypracowały model pracy w studiu dźwiękowym. Obraz jednał się z dźwiękiem – pisze Karolina Albińska – pierwsze filmy mogły wykorzystywać „udramatyczniony materiał audialny jako swoje tworzywo artystyczne”²⁰. Studia nagraniowe zyskiwały też swego rodzaju specjalizację określającą destynację;

¹⁴ Ibidem, s. 109.

¹⁵ A. Michnik, *Publiczność wyzwolona (ze znakiem zapytania). Normy koncertowego zachowania i partycypacja widowni w późnej nowoczesności*, „Glissando. Magazyn o muzyce współczesnej” 2020, nr 39 (2), s. 77.

¹⁶ J. Pająk, *Dźwięk w filmie. Między sztuką a rzemiosłem*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018, s. 20.

¹⁷ B. Challis, R. Dean, *Defining Digital-Foley for Live Performance*, Arts and Technology Third International Conference, Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, „Social Informatics and Telecommunications Engineering” 2013, nr 116.

¹⁸ J. Cancellaro, op. cit., s. 156.

¹⁹ V.T. Ament, *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*, Focal Press, Boston 2009.

²⁰ K. Albińska, *Słuchowisko w erze „nowego radia”. O współczesnym sposobie istnienia teatru audialnego i jego statusie*, „Kultura i Edukacja” 2011, nr 1 (80), s. 145.

studia nagraniowe, radiowe czy właśnie takie, których celem było rejestrowanie *foley*. Miejsca te zaczęły się charakteryzować odpowiednią kubaturą, przygotowaną powierzchnią do rejestracji na przykład kroków, zbiornikami z wodą, pojemnikami z piaskiem czy żwirem oraz pokaźnym zapleczem pełnym dźwiękowych rekwizytów. Małgorzata Przedpeńska-Bieniek definiuje *foley* jako „efekty punktowe nierozdzielnie związane z obrazem”²¹. Praca imitatora to też uzupełnianie brakujących dźwięków²². Sam wachlarz pojęć związanych z filmowym audio jest bogaty: atmosfery, efekty boczne, synchroniczne, specjalne, gwary itp.²³

Foley jest aktywnością dosyć enigmatyczną dla widzów, chociaż wytłumaczalną w przypadku filmowych produkcji fabularnych lub gier. Jeszcze trudniej zrozumieć konieczność dogrania dźwięku w postprodukcji podczas przygotowania filmów dokumentalnych opowiadających o dziko żyjących zwierzętach i/lub przyrodzie, w których istotny jest autentyzm. Dave Birch z Earth Touch taką konieczność tłumaczy między innymi problemami związanymi z jednością czasu i miejsca (wiele miesięcy zdjęć montowanych w godzinny odcinek programu), odległością (duże zbliżenia kamery) oraz ogólnymi problemami rejestracji dźwięku w niesprzyjających warunkach²⁴. Wówczas też dźwięki synchroniczne muszą przybierać wyjątkowo werystyczną formę.

Foley artists, foley sounds – ciało słyszane, wrażliwość i uderzenia

Dźwięk odgrywa istotną rolę w naszym (słuchających widzów) postrzeganiu tego, co robią i doświadczają bohaterowie na ekranie. Artyści *foley* odtwarzają dźwięki ciała, na przykład kroki, oddechy, uderzenia, odgłosy poruszania się – ta forma kreowania dźwięku wprowadza pierwiastek fizyczności²⁵. W tym sensie oglądając film, słyszymy dźwięki ciała artysty *foley*, a nie dźwięki ciała czy przedmiotów, które zostały sfilmowane. Można zatem powiedzieć, że artyści *foley* są aktorami, a ich językiem awizualnej komunikacji jest dźwięk. Co również istotne, artyści *foley* używają także swego głosu (np. Gary Hecker) czy nawet zębów podczas rejestracji dźwięków gryzienia czy przeżuwania (np. Stefan Fraticelli²⁶).

²¹ M. Przedpeńska-Bieniek, *Dźwięk w filmie*, Wydawnictwo Sonoria, Warszawa 2009, s. 233.

²² A. Talaga-Nowacka, *Pałac dźwięku*, Toya Studios Sp. z o.o.

²³ Zob. M. Przedpeńska-Bieniek, op. cit.; J. Pająk, op. cit.; *Emocje są najważniejsze*, rozmowa z Tomaszem Dukszą, „AudioPlay. Magazyn o dobrym brzmieniu” 2016, nr 5 (8).

²⁴ *Holey Foley, Sound Design at Earth Touch*, <https://www.youtube.com/watch?v=Li6TSwybqjU> (dostęp: 23.05.2021).

²⁵ L.F. Donaldson, *The Work of an Invisible Body: The Contribution of Foley Artists to On-Screen Effort*, „Alphaville: Journal of Film and Screen Media” 2014, nr 7, s. 1–3.

²⁶ *How Horse Sounds Are Made for Movies*, <https://www.youtube.com/watch?v=ggIzq8JUK44> (dostęp: 23.05.2021).

W obszarze muzyki, w materii związanej z genezą dźwięku, funkcjonuje pytanie – czy jest ona efektem pracy ciała czy instrumentu?²⁷ Historia muzyki to również historia ciała, które przez wieki było jej nośnikiem²⁸. Dzięki mediatyzacji performansu – pisze Wojciech Kowalczyk – ciało jawi się jako czysta przedstawieniowość²⁹. W przypadku dźwięków i aktywności *foley* – to właśnie ono staje się instrumentem³⁰. Ciekawe są też sytuacje, które wymagają innej formy ekspozycji, ponieważ dotyczą dźwięków niesłyszalnych, jeżeli nie użyje się odpowiedniej aparatury. Wśród nich można wymienić wszelkie odgłosy „ze środka” ciała, które dają się podsłuchać na przykład podczas badania medycznego (bicie serca, praca organów). Osobną grupę mogą stanowić dźwięki natury fizjologicznej, które w zależności od przyjętej konwencji obrazu są eksponowane lub ukrywane³¹.

Paleta dźwięków tworzonych przez *foley artists* jest bardzo bogata, budowana na podstawie ich sonicznych doświadczeń i wrażliwości. Udźwiękowanie w postprodukcji w zasadzie składa się z trzech etapów: wymyślenia i wykreowania dźwięku, nagrania oraz edycji i zgrania. W skład zespołu pracującego przy efektach *foley* wchodzi także realizatorzy obsługujący miksery i oprogramowanie. Ich praca jest bardzo istotna; często to oni właśnie decydują o ostatecznym, dźwiękowym kształcie i brzmieniu. Na tym etapie również składa się wynikowy dźwięk z poszczególnych elementów, często nagrywanych selektywnie.

Swoją pracę artyści *foley* charakteryzują w różny sposób. „Opowiadamy historię dźwiękiem” – mówi Alyson Moore, opisując reprodukcję efektów dźwiękowych zaimplementowanych do filmu³². Wymiar aktorski ujawnia się w momencie, w którym artysta/artystka *foley* musi wcielić się w rolę ekranowego bohatera. Ruch, kroki, odgłosy ciała, ale także emocje aktora/aktorki; te elementy sprawiają, że *foley* można uznać za formę aktorstwa – zauważa Alicia Stevenson³³. „To jest rzemiosło,

²⁷ K. Sierżputowski, *Audio-soma-wizualność*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2017, nr 1 (31), s. 28.

²⁸ M. Libera, D. Brzostek, W. Ziemilski, *Ciało. Wokół muzyki Henri Chopina* [w:] *Krew na liściach. Muzyka jako teoria społeczna*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2010, s. 11.

²⁹ W. Kowalczyk, *Performans zmediatyzowany – hot or not?*, „Kultura Popularna” 2015, nr 2 (44), s. 190.

³⁰ Nie wszystkie dźwięki reprezentujące ciało, od tego ciała pochodzą. W tym miejscu warto wspomnieć o filmach, w których dźwięk traktuje się skrajnie funkcjonalnie, często bywa nienaturalnie uwypuklony, by uzyskać oczekiwany efekt. Przykładem może być porno lub filmy z kategorii *gore*. W pierwszym przypadku – dźwięki mają emocjonalnie pobudzić, w drugim – przerazić lub wręcz obrzydzić oglądaną scenę.

³¹ Przykładów w dziedzinie kinematografii jest wiele, tutaj można wymienić choćby scenę z sali operacyjnej w muzycznej komedii kryminalnej *Nieściszalni* (*Sound of Noise*, reż. O. Simonsson, J.S. Nilsson, Francja/Szwecja 2010), w której bohaterowie „grają” na ciele pacjenta, akompaniując sobie aparaturą medyczną.

³² *The Magic of Making Sound*, https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0 (dostęp: 22.05.2021).

³³ *Foley Artists: How Movie Sound Effects Are Made*, https://www.youtube.com/watch?v=U_tqB4IZ-vMk (dostęp: 22.05.2021).

ale ja uprawiam zawód artystyczny” – mówi z kolei Henryk Zastróżny³⁴. O rodzaju aktorskiej kreacji w dźwięku pisze też Jan Topolski³⁵. Często w wypowiedziach podkreśla się ludzki wymiar tworzenia efektów dźwiękowych w opozycji do kreacji komputerowej. Wszystkie dźwięki tworzone w studiu są organiczne, świeże (*fresh*) i przygotowane z użyciem rekwizytów, specjalnie na potrzeby konkretnego filmu – wylicza Gary Hecker³⁶. Chris Moriana z kolei, zwraca uwagę, że wszystkie dźwięki są w zasadzie efektem „uderzenia jednym przedmiotem o drugi”³⁷. *Foley*, czyli efekty synchroniczne, winny być tworzone jako oryginalne dźwięki. Tomasz Duksza, właściciel firm Soundplace i Aeroplan przyznaje, że w swojej pracy nigdy nie posługuje się tzw. bibliotekami dla uzupełnienia obszaru dźwiękowego rezerwowanego dla *foley*³⁸.

Akuzmatyczność i komunikatywność filmowych obiektów dźwiękowych

Na czym polega problem z fenomenologiczną analizą zjawisk dźwiękowych, implementowanych postprodukcyjnie do wytworów medialnych? Otóż dźwięk taki, a ściślej, sytuacja słuchania, nosi znamiona akuzmatycznej. Po pierwsze, jeżeli dźwięk w sytuacji filmowej jest na przykład sygnałem budzika, jest to inny – niż ten „ekranowy” – budzik. Dźwięk jest zatem wytworzony w studiu za pomocą podobnego, ale nie tego samego, nie tego urządzenia. Jest to dźwięk – można rzec – „przeszczepiony”. Po drugie, dźwięk rzeczonoego budzika może być wytworzony przez zupełnie inny przedmiot, może być to na przykład dzwonek rowerowy. To zatem, co słyszy widz, oglądając na ekranie dzwoniący budzik, ani nie pochodzi z tego konkretnego egzemplarza, ani nie musi także być samym budzikiem – lecz jakąś protezą dźwiękową. Słuchanie akuzmatyczne, jako pozbawione kontekstu źródła dźwięku, teoretycznie nie powinno tutaj zachodzić, ponieważ widz (słuchacz), rozpoznaje na ekranie przedmiot i kojarzy go z dodanym odgłosem. Jest zatem kontekst źródła, dźwięk natomiast jest „dograny” i ontologicznie różny od ekranowego „bohatera” (fonia jest skorelowana z wizją, dźwięk zaś jest dodany). Po trzecie, dźwięk wynikowy, użyty na przykład w filmie do audialnego ubarwienia ujęcia, może składać się (zostać zmiksowany) z wielu próbek. Ostatecznie słyhać sumę nałożonych na siebie, przygotowanych wcześniej lub odegranych „na żywo” (*foley*) efektów dźwiękowych. Do tego

³⁴ *Flaneur kulturalny*, <https://ninateka.pl/vod/rozmowy/henryk-zastrozny-flaneur-kulturalny-14-14/> (dostęp: 23.05.2021).

³⁵ J. Topolski, *Fool Me, Foley Me. Imitatorzy dźwięku*, „Ekran” 2021, nr 1 (57).

³⁶ *Foley Artists: How Movie Sound Effects Are Made*, https://www.youtube.com/watch?v=U_tqB4IZ-vMk (dostęp: 22.05.2021).

³⁷ *The Magic of Making Sound*, https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0 (dostęp: 22.05.2021).

³⁸ *Emocje są najważniejsze*, op. cit., s. 14.

trzeba dodać za Sławą Bardijewską, badaczką i autorką słuchowisk, iż reprodukcja dźwięku, której dokonuje sam mikrofon, przekształca parametry znaczeniowe i wyrazowe³⁹. Dźwięk jest technologicznie zapośredniczony. Każda ingerencja powoduje zmianę, swoistą „nażywość” – idąc tropem Philipa Auslandera⁴⁰, obrazy filmowe cechuje też pełna mediatyzacja⁴¹. Oglądanie filmu jest także jego słuchaniem. Być może zatem słuchanie w ogóle – pisze Antoni Michnik – jest w istocie właśnie słuchaniem akuzmatycznym, ponieważ człowiek oderwany jest od natury, szczególnie tej sprzed zmian, które sam uczynił⁴². Technologia dodatkowo umożliwiła i doprowadziła do perfekcji rozseparowanie tych elementów.

Praca artystów *foley* to rodzaj auralnego zbliżenia, które wyostreza dźwiękowe detale – pisze Benjamin Wright. Badacz podkreśla wagę przekształcania „najmniejszych dźwięków w wielkie gesty dźwiękowe”⁴³. Rzeczywiste odgłosy na potrzeby filmu, muszą zostać wyolbrzymione, aby były słyszalne⁴⁴. Czasami oznacza to, że dźwięk zostanie przygotowany trochę na wyrost⁴⁵ oraz że zabrzmie lepiej niż w rzeczywistości⁴⁶. John Roesch, legendarny artysta *foley* ze studia Skywalker Sound, formułuje dewizę swojej aktywności dźwiękowej w słowach: „detail is our business”⁴⁷. Zaznacza się tutaj również konflikt postaw – między realizmem a kreacją – który jest rozgrywany w studiach dźwiękowych⁴⁸. Inna paralela dotyczy dźwięków „prawdziwych” i wykreowanych w studiu; badania na podstawie odgłosu kroków pokazują, jak trudne jest rozróżnienie jednych i drugich⁴⁹. Inne badania wykazały także podobieństwo w samych preferencjach widzów/słuchaczy wobec dźwięków prawdziwych i dźwięków wykreowanych jako *foley art*⁵⁰.

Inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku tworzenia dźwięku na potrzeby tylko audialnych form, takich jak teatr radiowy, słuchowisko, audiobook czy podcast. Wówczas obiekty dźwiękowe następują w sytuacjach akuzmatycznych, aby więc zyskać ich sens komunikacyjny, konieczny jest kontekst. Dźwięk, który będzie

³⁹ S. Bardijewska, *Nagie słowo. Rzecz o słuchowisku*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2001, s. 32.

⁴⁰ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, New York 2008.

⁴¹ A. Duda, *Performance na żywo jako medium i obiekt mediatyzacji*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2011, s. 49.

⁴² A. Michnik, *Mediacje między dyscyplinami*, „Ruch Muzyczny” 2021, nr 2.

⁴³ B. Wright, *Footsteps with Character: The Art and Craft of Foley*, „Screen”, Summer 2014, nr 55 (2), s. 204.

⁴⁴ V. Dakic, *Sound Design for Film and Television*, Grin Publishing, Munich 2009.

⁴⁵ *The Magic of Making Sound*, op. cit.

⁴⁶ *Foley Artists: How Movie Sound Effects Are Made*, op. cit.

⁴⁷ *How the Sounds From Your Favourite Movies Are Made*, <https://www.youtube.com/watch?v=0GP-GfDCZ1EE> (dostęp: 22.05.2021).

⁴⁸ J. Topolski, op. cit.

⁴⁹ A. De Götzen, F. Grani, E. Sikström, S. Serafin, *Real, Foley or Synthetic? An Evaluation of Everyday Walking Sounds*, Conference: SMAC-SMC Sound and Music Computing Conference, Stockholm 2013.

⁵⁰ S. Trento, A. De Götzen, *Foley Sounds vs Real Sounds*, Conference: Proceedings of the International Conference on Sound and Music Computing, 2011.

niezrozumiały, stanie się obiektem zupełnie anonimowym. Musi być zatem „oczywisty”, czytelny i rozpoznawalny dla słuchacza lub opleciony komentarzem bądź wprowadzony sytuacją lub samym przebiegiem akcji.

Kontekst zastępczy i smażony bekon

Na początku swojego wystąpienia w ramach TEDx Tasos Frantzolas zaproponował publiczności rodzaj eksperymentu⁵¹. Zaanonsował trzy krótkie filmy obrazujące padający deszcz i polecił zebrany wskazać, w którym z filmów dźwięk deszczu został zastąpiony przez odgłos smażącego się bekonu. Po krótkiej prezentacji Frantzolas ujawnił, że we wszystkich prezentowanych filmach publiczność usłyszała dźwięk skwierczącego na patelni bekonu. W ten sposób udało mu się uświadomić słuchającym przynajmniej dwa istotne fakty. Po pierwsze udowodnił, że jeden dźwięk może zostać zastąpiony innym, nawet bardzo odległym przedmiotowo i semantycznie, choć zbliżonym brzmieniowo. Po drugie zaś, że swoiste nastawienie percepcyjne może sprawić, iż ludzie będą w stanie uwierzyć w coś nietypowego tylko dlatego, że zostali o tym wstępnie poinformowani, a ich myślenie ukierunkowane⁵².

Co istotne, w przypadku takim jak opisany powyżej, obraz uwiarygadnia dźwięk, może też narzucać skojarzenia i sugerować źródło jego pochodzenia⁵³. Wzrok jako zmysł dominujący przekonuje, że sytuacja jest prawdziwa, mimo podłożonego, „fałszywego” dźwięku. Jednocześnie – jak pisze Michel Chion – dźwięk działa „szybciej niż oko”⁵⁴ i w wielu sytuacjach filmowych może uwiarygodnić obraz. Występuje tutaj sytuacja, którą można nazwać akuzmatycznym kontekstem zastępczym. Słuchanie akuzmatyczne zakłada brak kontekstu względem źródła dźwięku. Jeżeli dźwięk jest uzupełnieniem obrazu, czego domaga się okulocentryzm, to obraz staje się kontekstem zastępczym dla dźwięku. Wówczas nawet „fałszywy” dźwięk jest legitymizowany przez obraz i mistyfikacja filmowa staje się efektywna.

⁵¹ *The Beautiful Lies of Sound Design*, <https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU&t=82s> (dostęp: 22.05.2021).

⁵² Monika Pich pisze m.in. o myślach kontekstualnych i deformacjach sugestywnych; szerzej na ten temat. Zob. M. Pich, *Kontekstualne formy percepcyjne w przestrzeni sztuki audialnej i wizualnej oraz w spektaklu gestu* [w:] M. Olejniczak, T. Misiak (red.), *Słuchanie medium*, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Koninie, Konin 2020, s. 71–82.

⁵³ Ibidem, s. 73.

⁵⁴ M. Chion podaje przykład sceny zamykania drzwi w filmie *Imperium kontratakuje*, w której użyto dźwięku stworzonego przez Bena Burttą. Dzięki temu udało się połączyć dwa statyczne ujęcia zamkniętych i otwartych drzwi przesuwanych i uzupełnić je dźwiękiem. Zob. M. Chion, *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, Stowarzyszenie Nowe Horyzonty, Korporacja Ha!art, Warszawa–Kraków 2012, s. 16.

W kinie słuch przyczynowy jest ciągle poddawany najrozmaitszym manipulacjom w ramach audio-wizualnego paktu, w szczególności za pomocą synchrony. Najczęściej nie chodzi wcale o fizyczne przyczyny dźwięku, ale o przyczyny, w które mamy uwierzyć⁵⁵.

Akuzmatyka, pisze dalej Michel Chion, pobudza słuch przyczynowy, ponieważ wzrok nie może rozpoznać źródła dźwięku⁵⁶. W sytuacji filmowej, po zabiegach *sound design* czy *foley*, obraz staje się kontekstem zastępczym, często dla zupełnie absurdalnego dźwięku i jego źródła. Tomasz Misiak wskazuje też na proces edytowania, pisząc między innymi:

Edytowanie to współczesna forma generująca doświadczenia akuzmatyczne. Doświadczenia, które cięcie i sklejanie doprowadziły do skrajnych możliwości łączenia wybranych elementów zaczerpniętych z dowolnych źródeł. Źródeł, które nie biją już skądś, ale zawsze dokąd⁵⁷.

Sound design, foley i technologia

Dzisiejszy wymiar *sound designu* to połączenie pracy imitatora dźwięku (*foley*) z kreacją brzmienia przygotowaną przez kompozytora, uważa Jan Topolski, dodając do tej dźwiękowej mozaiki również nagrania terenowe (*field recording*)⁵⁸. Produkowany przez artystów *foley* dźwięk jest związany z działaniem wykonawczym, stąd pewna analogia względem muzyków i performatywności. Historycznie wykonywanie efektów „na żywo” wiązało się również z możliwością popełnienia błędów (jak u koncertującego muzyka), ale plusem była responsywność publiczności – uważają Ben Challis i Rob Dean⁵⁹. *Foley* jest często uważane za aktywność związaną z erą wczesnego kina dźwiękowego, a także kina niemego, które przecież nie było kinem pozbawionym dźwięku. Być może dlatego współcześnie częściej słyszy się określenie *sound design*, chociaż profesja *foley* nadal funkcjonuje i jest niezbędna w kinie (i nie tylko). *Foley* nie jest zawodem wymierającym, mimo że większość pracy przejął komputer. Telewizja, kino, animacja komputerowa, gry oraz dubbing – wszędzie tam *foley* jest nadal potrzebne i wykorzystywane⁶⁰. Być może fakt, że każda dźwiękowa aktywność ostatecznie jest edytowana za pomocą oprogramowania komputerowego powoduje, że terminy *foley* i *sound design* są traktowane zastępczo, często niemal synonimicznie.

⁵⁵ Ibidem, s. 27.

⁵⁶ Ibidem, s. 31.

⁵⁷ T. Misiak, *Doświadczenia akuzmatyczne* [w:] M. Olejniczak, T. Misiak (red.), *Słuchanie medium*, op. cit., s. 15.

⁵⁸ J. Topolski zestawia profesje i efekty dźwiękowe, wymieniając m.in.: głównego reżysera dźwięku, operatora dźwięku, montażystę dialogów, montażystę dźwięku, efekty synchroniczne, dialogi postsynchroniczne, specjalne efekty dźwiękowe, montażystę atmosfer, scenografa / projektanta dźwiękowego, montażystę ścieżki dźwiękowej. Zob. J. Topolski, op. cit.

⁵⁹ B. Challis, R. Dean, op. cit.

⁶⁰ D. Wolf, op. cit.

David John Farinella zwraca uwagę, że w toku działań fonicznych, próbowano zastąpić aktywność artystów *foley* maszynami. Ale *foley*, podkreśla Farinella, jest rodzajem aktywności naśladowującej akcję, jest w tym działanie organiczne, ludzki dotyk i rytm (*human touch, human rhythm*)⁶¹. „Element ludzki” ma też zasadniczy wpływ na to, w jaki sposób technologia przekształciła ideologię zawodową *foley artists*⁶².

Pojęcie *sound design* zostało użyte przez Waltera Murcha pod koniec lat 70. XX wieku⁶³ i – jak pisze Neil Hillman – jest pojęciem wszechogarniającym⁶⁴.

Sound design obejmuje przechwytywanie, tworzenie i wykorzystywanie treści dźwiękowych w celu wzmocnienia i zintensyfikowania wrażeń z oglądania. Tworzy kontekst, nastroj lub atmosferę, aby wywołać, świadomie lub podświadomie, emocje u słuchacza-widza, które określają, koncentrują się lub intensyfikują jego uczucia w stosunku do wizualnej prezentacji, w którą się angażują⁶⁵.

Zjawisko było też antycypowane przez włoskich futurystów na początku XX wieku, Luigi Russolo wymienił sześć „rodzajów hałasów”, uzyskiwanych mechanicznie, a wśród nich między innymi: trzaski, gwizdy, szepty, szurania, głosy czy bębnienie w metal lub drewno⁶⁶. Nowa „wrażliwość futurystyczna” miała stać się podstawą nowej muzyki czy sztuki szmerów⁶⁷. Co istotne, oprócz nagrywania dźwięku, można go również preparować na drodze analizy i syntezy⁶⁸.

Technologia przeobraziła pracę studyjną, również diametralnie wpływając na kreację związaną z warstwami dźwiękowymi filmu. Dźwięki *foley* nie muszą być już dogrywane do „raz włączonej” taśmy, gdzie na żywo, performatywnie, trzeba było „odegrać” wszystkie swoje partie. W technologii analogowej miksowanie odbywało się niemal na zasadach żywego spektaklu. Była to połowa drogi między wczesnymi praktykami, imitowaniem dźwięku na żywo (np. w teatrze) a wielościeżkową pracą w cyfrowym studiu. Technologia spowodowała także zmniejszenie liczby koniecznych osób na „planie dźwiękowym” – dotyczy to zarówno artystów *foley*, jak i osób obsługujących mikrofony, urządzenia rejestrujące, miksery czy komputery⁶⁹. Tak jak komputery z programami typu ProTools zmieniły studia nagraniowe⁷⁰, tak też

⁶¹ D.J. Farinella, *Digital Upgrades Boost Foley Range*, „Daily Variety”, 5.01.2007, za: B. Wright, op. cit.

⁶² B. Wright, op. cit.

⁶³ W. Whittington, *Sound Design in New Hollywood Cinema* [w:] G. Harper, R. Doughty, J. Eisentraut (red.), *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*, Continuum, New York–London 2009.

⁶⁴ N. Hillman, *Organic and Free Range Sound Design*, „The New Soundtrack” 2014, nr 4 (2).

⁶⁵ Ibidem, s. 124.

⁶⁶ L. Russolo, *Sztuka hałasów: Manifest Futurystyczny* [w:] C. Cox, D. Warner (red.), *Kultura dźwięku*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2010, s. 35.

⁶⁷ C. Baumgarth, *Futuryzm*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, s. 227.

⁶⁸ A. Farnell, *Designing Sound*, The MIT Press, Cambridge 2010.

⁶⁹ B. Wright, op. cit.

⁷⁰ *Sound City*, reż. D. Grohl, Therapy Content Diamond Docs, USA, 2013.

miały ogromny wpływ na procesy związane z udźwiękowieniem. Większe produkcje filmowe, z odpowiednio proporcjonalnym budżetem, wymagają nadal zatrudnienia dużej liczby specjalistów obsługujących dźwięk. Dla przykładu – lista ekipy dźwiękowej *Władcy Pierścieni* to 52 stanowiska dotyczące specjalistów obsługujących szczególnie wyodrębnione obszary⁷¹. Niewielkie produkcje mogą być obsadzone dźwiękowo przez mniejszą liczbę osób, wówczas częściej używa się gotowych bibliotek dźwiękowych⁷².

Dobłą egzemplifikacją dźwięków preparowanych w filozofii – zarówno *sound designu* jak i *foley* – może być legendarny dźwięk miecza świetlnego, stworzony przez Bena Burttą na potrzeby *Gwiezdnych wojen*. Najpierw spreparowano dźwięk podstawowy, nakładając na siebie między innymi odgłosy projektora oraz zepsutego przewodu mikrofonowego (*sound design*), a następnie animowano ruchy miecza, poruszając włączonym mikrofonem wokół głośnika emitującego stworzone brzmienie (*foley*)⁷³.

Profesja związana z *foley* nie zajmuje się też wszystkimi dźwiękami w filmie! Można zaliczyć ją do obszaru synchronicznych odgłosów dźwiękowych, choć zakres pracy bywa zdecydowanie szerszy. Widać to także w krótkich obrazach, takich jak *Secret World of Foley*⁷⁴, *Foley Artist*⁷⁵ czy *Track Stars*⁷⁶; wszystkie te filmy – chociaż z różnych powodów – stanowią uproszczony ogląd wobec profesji samych artystów oraz drogi, którą przechodzi dźwięk od kreacji, poprzez nagranie, aż po edycję i zgranie. Można by rzec, trochę wbrew przyjętej systematyce, że każdy artysta *foley* jest *sound designerem*, ale nie każdy *sound designer* jest artystą *foley*.

Bibliografia

- Albińska K., *Sluchowisko w erze „nowego radia”. O współczesnym sposobie istnienia teatru audialnego i jego statusie*, „Kultura i Edukacja” 2011, nr 1 (80), s. 142–160.
- Ament V.T., *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*, Focal Press, Boston 2009.
- Auslander P., *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, New York 2008.
- Bardijewska S., *Nagie słowo. Rzecz o sluchowisku*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2001.
- Baumgarth C., *Futuryzm*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.
- Cancellaro J., *Sound Design for Interactive Media*, Delmar Learning, Clifton Park 2006.

⁷¹ J. Cancellaro, op. cit., s. 159–160.

⁷² J. Topolski, op. cit.

⁷³ *Star Wars: A New Hope Sound Design Explained by Ben Burtt*, <https://www.youtube.com/watch?v=S-o0nmciiFJg> (dostęp: 23.05.2021).

⁷⁴ *The Secret World of Foley*, reż. D. Jewel, Wielka Brytania, 2014.

⁷⁵ *Foley Artist*, reż. T. Bestard, Hiszpania, 2013.

⁷⁶ *Track Stars: The Unseen Heroes of Movie Sound*, reż. T. Burke, Kanada, 1979.

- Challis B., Dean R., *Defining Digital-Foley for Live Performance*, Arts and Technology Third International Conference, Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, „Social Informatics and Telecommunications Engineering” 2013, nr 116, s. 1–15.
- Chion M., *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie*, Stowarzyszenie Nowe Horyzonty, Korporacja Ha!art, Warszawa–Kraków 2012.
- Czasem śmierdzi weryzmem*, rozmowa z Janem Chojnackim i Maciejem Krakówką, „Audio-Play. Magazyn o dobrym brzmieniu” 2016, nr 5 (8), s. 18–20.
- Dakic V., *Sound Design for Film and Television*, Grin Publishing, Munich 2009.
- De Götzen A., Grani F., Sikström E., Serafin S., *Real, Foley or Synthetic? An Evaluation of Everyday Walking Sounds*, Conference: SMAC-SMC Sound and Music Computing Conference, Stockholm 2013.
- Donaldson L.F., *The Work of an Invisible Body: The Contribution of Foley Artists to On-Screen Effort*, „Alphaville: Journal of Film and Screen Media” 2014, nr 7, s. 1–15.
- Duda A., *Performance na żywo jako medium i obiekt mediatyzacji*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2011.
- Emocje są najważniejsze*, rozmowa z Tomaszem Duksztą, „AudioPlay. Magazyn o dobrym brzmieniu” 2016, nr 5 (8), s. 12–16.
- Farinella D.J., *Digital Upgrades Boost Foley Range*, „Daily Variety”, 5.01.2007, za: B. Wright, *Footsteps with Character: The Art and Craft of Foley*, „Screen”, Summer 2014, nr 55 (2), s. 204–220.
- Farnell A., *Designing Sound*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Flaneur kulturalny*, <https://ninateka.pl/vod/rozmowy/henryk-zastrozny-flaneur-kulturalny-14-14/> (dostęp: 23.05.2021).
- Foley Artist*, reż. T. Bestard, Hiszpania, 2013.
- Foley Artists: How Movie Sound Effects Are Made*, https://www.youtube.com/watch?v=U_tqB4IZvMk (dostęp: 22.05.2021).
- Hillman N., *Organic and Free Range Sound Design*, „The New Soundtrack” 2014, nr 4 (2), s. 123–138.
- Holey Foley, Sound Design at Earth Touch*, <https://www.youtube.com/watch?v=Li6TSwybq-jU> (dostęp: 23.05.2021).
- How Horse Sounds Are Made for Movies*, <https://www.youtube.com/watch?v=ggIzq8JUK44> (dostęp: 23.05.2021).
- How the Sounds From Your Favourite Movies Are Made*, <https://www.youtube.com/watch?v=0GPGfDCZ1EE> (dostęp: 22.05.2021).
- Kowalczyk W., *Performans zmediatyzowany – hot or not?*, „Kultura Popularna” 2015, nr 2 (44), s. 184–193.
- Libera M., Brzostek D., Ziemilski W., *Ciało. Wokół muzyki Henri Chopina [w:] Krew na liściach. Muzyka jako teoria społeczna*, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2010.
- Michnik A., *Mediacje między dyscyplinami*, „Ruch Muzyczny” 2021, nr 2, s. 33.
- Michnik A., *Publiczność wyzwolona (ze znakiem zapytania). Normy koncertowego zachowania i partycypacja widowni w późnej nowoczesności*, „Glissando” 2020, nr 39 (2), s. 72–83.
- Misiak T., *Doświadczenia akuzmatyczne [w:] M. Olejniczak, T. Misiak (red.), Słuchanie medium*, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Koninie, Konin 2020.

- Monty Python i Święty Graal*, reż. T. Gilliam, T. Jones, 20th Century Fox, Wielka Brytania, Columbia Pictures, USA, 1975.
- Pająk J., *Dźwięk w filmie. Między sztuką a rzemiosłem*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018.
- Pich M., *Kontekstualne formy percepcyjne w przestrzeni sztuki audialnej i wizualnej oraz w spektaklu gestu* [w:] M. Olejniczak, T. Misiak (red.), *Sluchanie medium*, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Koninie, Konin 2020.
- Pinheiro S., *Acousmatic Foley: Staging Sound-Fiction*, „Organised Sound” 2016, nr 21 (3), s. 242–248.
- Przedpeńska-Bieniek M., *Dźwięk w filmie*, Wydawnictwo Sonoria, Warszawa 2009.
- Russolo L., *Sztuka hałasów: Manifest Futurystyczny* [w:] C. Cox, D. Warner (red.), *Kultura dźwięku*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2010.
- Sierzputowski K., *Audio-soma-wizualność*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2017, nr 1 (31), s. 20–34.
- Siwak W., *Sound Design i produkcja muzyczna a tworzenie wirtualnej audiosfery. O potrzebie integracji wizualnego i audialnego designu* [w:] O.A. Воробьева (red.), *Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: сб. науч. ст. по материалам I Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 26–28 апр. 2017 г.*, Изд. центр БГУ, Минск 2017, s. 172–181.
- Skrzypczak P., *Koniec wielkiego niemowy? Uwagi o „rolach mówionych” w pierwszych latach kina dźwiękowego*, „Litteraria Copernicana” 2016, nr 1 (11), s. 107–117.
- Sound City*, reż. D. Grohl, Therapy Content Diamond Docs, USA, 2013.
- Star Wars: A New Hope Sound Design Explained by Ben Burtt*, <https://www.youtube.com/watch?v=So0nmciiFJg> (dostęp: 23.05.2021).
- Śpiewak jazzbandu*, reż. A. Crosland, Warner Brothers, USA, 1927
- Talaga-Nowacka A., *Pałac dźwięku*, Toya Studios Sp. z o.o.
- The Beautiful Lies of Sound Design*, <https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU&t=82s> (dostęp: 22.05.2021).
- The Magic of Making Sound*, https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0 (dostęp: 22.05.2021).
- The Secret World of Foley*, reż. D. Jewel, Wielka Brytania, 2014.
- Topolski J., *Fool Me, Foley Me. Imitatorzy dźwięku*, „Ekran” 2021, nr 1 (57), s. 108–114.
- Topolski J., *Sound Design. Między dźwiękiem a muzyką*, „Ekran” 2018, nr 3–4 (43–44), s. 106–113.
- Track Stars.: The Unseen Heroes of Movie Sound*, reż. T. Burke, Kanada, 1979.
- Trento S., De Götzen A., *Foley Sounds vs Real Sounds*, Conference: Proceedings of the International Conference on Sound and Music Computing, 2011.
- Whittington W., *Sound Design in New Hollywood Cinema* [w:] G. Harper, R. Doughty, J. Eisentraut (red.), *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*, Continuum, New York–London 2009.
- Wolf D., *Jack Foley and the Art of Sound*, Irish America, <https://irishamerica.com/2012/01/jack-foley-and-the-art-of-sound/> (dostęp: 17.05.2021).
- Wright B., *Footsteps with Character: The Art and Craft of Foley*, „Screen”, Summer 2014, nr 55 (2), s. 204–220.