

Uniwersytet Łódzki  
Wydział Filologiczny  
Katedra Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej

Eliza Matusiak  
nr albumu: 6061

**Gdy słuchacz staje się użytkownikiem  
O sytuacji komunikacyjnej  
fikcjonalnych dzieł audialnych**

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem  
dr hab. prof. UŁ Moniki Worsowicz i dr Joanny Bachury-Wojtasik

Łódź 2022

## **SPIS TREŚCI**

<b>WPROWADZENIE</b>	<b>3</b>
<b>ROZDZIAŁ I</b>	<b>13</b>
<b>W PROCESIE PRZEOBRAŻEŃ. KULTURA UCZESTNICTWA I ZWROT AUDYTYWNY</b>	
<b>ROZDZIAŁ II</b>	<b>38</b>
<b>ŁAD W NIEŁADZIE. NIELINEARNOŚĆ, ERGODYCZNOŚĆ I HIPERTEKST A OPOWIEŚĆ AUDIALNA</b>	
<b>ROZDZIAŁ III</b>	<b>60</b>
<b>OD „WOJNY ŚWIATÓW” DO PODCASTU. SŁUCHOWISKO JAKO GATUNEK</b>	
<b>ROZDZIAŁ IV</b>	<b>89</b>
<b>NIE TYLKO DŹWIĘK. O NARRACJI SŁUCHOWISKA RADIOWEGO</b>	
<b>ROZDZIAŁ V</b>	<b>119</b>
<b>OK GOOGLE. WYRÓŻNIKI SŁUCHOWISKA INTERAKTYWNEGO</b>	
<b>ROZDZIAŁ VI</b>	<b>177</b>
<b>SŁUCHACZ I BOHATER. SYTUACJA KOMUNIKACYJNA ODBIORCY SŁUCHOWISKA INTERAKTYWNEGO</b>	
<b>ZAKOŃCZENIE</b>	<b>207</b>
<b>LITERATURA</b>	<b>209</b>

## Wprowadzenie

Dokładnie 100 lat temu, w 1922 roku, Tadeusz Peiper przewidywał, że radiofon stanie się przedmiotem powszechnie używanym „jak dzwonek elektryczny”<sup>1</sup>. Co więcej, autor podkreślał znaczącą rolę radia w wytwarzaniu w człowieku nowej wizji świata, za sprawą której możliwe stanie się skrócenie odległości w świecie, a zwiększenie widnokągu i słuchokągu człowieka<sup>2</sup>. Założenia T. Peipera okazały się nad wyraz trafne, a radio gromadziło przed odbiornikami liczną publiczność. Również w latach 20. XX wieku powstawały pierwsze słuchowiska<sup>3</sup>, które wprowadziły w eter radiowy literaturę audialną, poszerzając tym samym wspomniany słuchokągu człowieka. Nawyki odbierania mediów zmieniały się wraz z upływem czasu i rozwojem technologii – tak popularne u początków istnienia radia kolektywne słuchanie dostrzegalne jest obecnie wyłącznie podczas odsłuchów w ramach festiwalu (na przykład Festiwalu Teatru Polskiego Radia i Teatru Telewizji Polskiej *Dwa Teatry*, Prix Europa, Festiwalu Słuchowisk). Obecnie słuchanie ma charakter dalece zindywidualizowany, co, jak twierdzi Leslie Grace McMurtry, powodowane jest rozwojem technologii i skróceniem czasu skupienia uwagi (*attention span*)<sup>4</sup>. Nie bez znaczenia pozostaje także wszechobecność internetu i medialna konwergencja, które czynią indywidualne słuchanie przystępnym, możliwym nierzadko w dowolnym miejscu i czasie<sup>5</sup>. Niezależnie jednak od praktyki słuchania i sposobu odbioru treści audio, są one znaczącym elementem audiosfery. Jednocześnie L.G. McMurtry stawia przed czytelnikiem istotne pytanie o to, po co zajmować się słuchowiskiem radiowym („Why bother with audio drama?”<sup>6</sup>). Badaczka podkreśla, że w świecie, który uwagę człowieka chwyta przede wszystkim za sprawą obrazów, dźwięk spychany jest nierzadko na drugi plan. Przypomina, że już Arystoteles zwracał uwagę, że to światło, a nie dźwięk prowadzi zagubioną osobę w bezpieczne miejsce<sup>7</sup>, a pierwsza

---

<sup>1</sup> T. Peiper, *Radiofon*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 95.

<sup>2</sup> Zob. tamże.

<sup>3</sup> Więcej o początkach gatunku i jego specyfice piszę w rozdziale *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek*.

<sup>4</sup> L.G. McMurtry, *Revolution in the Echo Chamber. Audio Drama's Past, Present and Future*, intellect Bristol-Chicago 2019, s. 4.

<sup>5</sup> Zob. tamże.

<sup>6</sup> Tamże, s. 3.

<sup>7</sup> Tamże, s. 3-4.

książka, która w tytule zawierała „radio studies” została wydana dopiero w 2009 roku (*Key Concepts in Radio Studies* Hugh Chignella)<sup>8</sup>. Nie oznacza to oczywiście braku badawczego namysłu nad radiem, pokazuje jednak pewną drugorzędność tego medium i dominację treści audiowizualnych w badaniach medioznawczych. Obecnie badacze i praktycy audio dostrzegają tendencję odmienną, określając ją mianem zwrotu audytywnego<sup>9</sup>, audiocentrycznego, czyli zwrócenie się w kierunku dźwiękowej komunikacji – zarówno międzyludzkiej, jak i w sztuce czy dziennikarstwie. Powstają liczne podcasty<sup>10</sup> – informacyjne, publicystyczne, rozrywkowe, *true crime*, komediowe, naukowe, etc, ale także wydawane w serwisach streamingowych jako podcast reportaże (również artystyczne) oraz słuchowiska radiowe i audiobooki. Komunikacja, także ta więziotwórcza, nierzadko odbywa się poprzez wiadomości głosowe<sup>11</sup>, twórcy mówią do swoich odbiorców w podcastach, a nierzadko artykuły z czasopism i magazynów również stają się dostępne w formie audio<sup>12</sup>. Zwrot audytywny musi stanowić zatem badawcze centrum mojej pracy – skupia w sobie bowiem zarówno namysł naukowy, metodologiczny, jak i przeróżne formy twórczości audialnej.

Radio jest medium intymnym, które oddziałuje na słuchacza poprzez zmysł słuchu, jednak, jak podkreślał Marshall McLuhan, „obraz słuchowy radia przemawia do wszystkich zmysłów odbiorcy i w pełni go angażuje”<sup>13</sup> za sprawą nawiązywania nici porozumienia między lektorem, autorem dzieła, jego bohaterami i słuchaczami. Zmiany technologiczne, rozwój internetu i narzędzi, przy pomocy których słuchanie staje się możliwe w różnym miejscu i czasie, nierzadko zyskuje także interaktywny potencjał, co rozwija możliwości artystyczne i wachlarz formalnych rozwiązań, jakie

---

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> Zob. J. Pleszczyński, *Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością*, w: *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*, t. 1, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2018, s. 35-54.

<sup>10</sup> Więcej na temat podcastingu i jego powiązaniach ze słuchowiskiem piszę w rozdziale *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek*.

<sup>11</sup> Użytkownicy komunikatora WhatsApp wysyłają dziennie około 7 miliardów tzw. głosówek, czyli wiadomości w formie audio. Tendencja ta rośnie, co sprowokowało właściciela komunikatora, firmę Meta, do pracy nad poprawą jakości i wydłużenia czasu trwania przesyłanych treści audio. Użytkownicy Messengera od 2022 roku także mogą wysyłać trwające do 30 minut wiadomości głosowe (dotychczas była to maksymalnie minuta). Zob. <https://antyweb.pl/whatsapp-wiadomosci-glosowe-nowosci>, [03.09.2022].

<sup>12</sup> Przykładem mogą być między innymi „Pismo. Magazyn opinii” czy „Outriders”, które oferują odbiorcom wersję audio treści publikowanych w tekście.

<sup>13</sup> M. McLuhan, *Radio bęben plemienny*, tłum. K. Jakubowicz, w: *Nowe media w...*, s. 102.

stają przed twórcami i odbiorcami. Rozprawa ta poświęcona jest nowej odsłonie teatru wyobraźni – słuchowiskom interaktywnym. Ta metamorfoza zasługuje na naukową diagnozę, zaś prezentowana rozprawa przybliży szczególny jej przykład – nową odsłonę teatru wyobraźni, jakim są słuchowski interaktywne. Jak pisze Dominique Chateau,

nowinka technologiczna sama w sobie, oderwana od wszelkiego kontekstu, a rozumiana przede wszystkim jako coś w rodzaju dziewiczej fenomenologii broniącej się przed jakimkolwiek dziedzictwem intelektualnym, zwolnionej z jakiegokolwiek przynależności ideologicznej, nie może być kryterium teoretycznej ewaluacji nowych technologii<sup>14</sup>.

Dodatkowo, nowinka technologiczna, podobnie jak nowe formy twórczości zapośredniczonej medialnie poprzez nowe technologie, nie istnieją w próżni. Ich teoretyczne opracowanie i deskrypcja cech, właściwości oraz potencjalnych powiązań ze starszymi formami i narzędziami technologicznymi wymaga uwzględnienia dyskursu, w jakim istnieją. Dlatego też, moim celem jest analiza i opis interaktywnej odmiany słuchowiska i scharakteryzowanie sytuacji komunikacyjnej, w jakiej znajduje się słuchacz interaktywnych opowieści audio. Wszelkie analizy dokonywane będą w ramach dyskursów skupionych wokół: radioznawstwa artystycznego, badań nad hipertekstem, liberaturą, interaktywnością. Ze względu na hybrydowy charakter interaktywnego teatru wyobraźni podejście interdyscyplinarne jest konieczne. Słuchowisko interaktywne łączy w swoich ramach płaszczyznę akustyczną z interaktywną formą, jest audialną realizacją zapisanego tekstu scenariusza, a efekt odsłuchu realizowany jest poprzez współdziałanie człowieka z narzędziem. Pisząc o filmie, Aleksander Jackiewicz podkreślał, że dzieło filmowe zawiera w sobie

odbitki rzeczywistości i owego łożyska kreacyjnego (zabiegów techniczno-warsztatowych, gry aktorskiej, dekoracji), ale zawiera w sobie jeszcze tworzywo słowne, które przecież nie tylko spełnia rolę »gestu«, lecz także jest nosicielem – jak w literaturze – warstwy pojęciowej; nie tylko nazywa świat, bo dopowiada to, czego nie pokaże ekran, ale także wyraża ludzi i rzeczy<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> D. Chateau, *Nowe technologie a luki w myśleniu*, tłum. I. Ostaszewska, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 19-20.

<sup>15</sup> A. Jackiewicz, *Film jako powieść naszego wieku*, w: *Nowe media w...*, s. 195.

Analogicznie sytuacja przedstawia się w słuchowisku radiowym – pozbawione jest ono wspomnianej w odniesieniu do wizualnych aspektów filmu dekoracji i tego, „co pokaże ekran”, ale elementy audioscenograficzne pobudzają twórczą wyobraźnię słuchacza, urzeczywistniając „wizualność słuchowiska”. Słowo jest nośnikiem warstwy pojęciowej, znaczeniowej, a wszelkie elementy dźwiękowe (głos, cisza, gesty foniczne, muzyka) współistnieją z tekstem utworu i mają wartość semantyczną. Forma interaktywna dzieła nie zarzuca wyróżników gatunkowych, a raczej posługuje się nimi dla wytworzenia jak najwyższej jakości interaktywnej odsłony teatru audio. Ujęcie genologiczne jest zatem konieczne nie tylko dla uwzględnienia w deskrypcji tradycji studiów nad radiem, ale przede wszystkim służy wyjaśnieniu specyfiki słuchowiska interaktywnego, które, co udowodnię w dalszej części pracy, pozostaje silnie powiązane z gatunkowym wzorcem. Ponadto, interaktywna forma opowieści sięga także do specyfiki hipertekstu, połączeń przy użyciu linków i interaktywnego otwarcia dzieła. Dlatego też, pracę należy usytuować na pograniczu kulturoznawstwa, literaturoznawstwa i medioznawstwa. Jak zauważyła Ewa Szczęsna, kierunek zmian, jakie dokonują się w kulturze współczesnej, wymaga metodologicznego dystansu, ponieważ „okazuje się, że zastane pojęcia, stworzone na potrzeby charakterystyki dotychczasowej kultury, nie gwarantują wystarczająco wyczerpującego opisu”<sup>16</sup>. Badaczka podkreśla, że relatywizm pojęć demaskuje ich pozorny obiektywizm, gdyż pojęcia ugruntowane w konkretnej tekstualności, w nowych warunkach i kontekstach osłabiają lub tracą swą zasadność i nienacechowanie<sup>17</sup>.

Tekstualność narażona zostaje na niewystarczalność opisu, a w efekcie jego zafałszowanie. Tymczasem rygor naukowości żądający wierności zastanym pojęciom, użycia ich zgodnie z dotychczasowym przeznaczeniem, hamuje proces przewartościowania. Jednocześnie jednak ciekawość umysłu, nieustające pytanie o prawdę i ta sama precyzja, która każe nazywać i klasyfikować to, co nowe, sprawiają, że dochodzi do odnawiania zasobu pojęć, współcześnie między innymi na drodze ich migracji z jednych dziedzin do innych i reinterpretacji. W efekcie hybrydyczne teksty zyskują hybrydyczny język opisu<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 195.

<sup>17</sup> Zob. tamże.

<sup>18</sup> Tamże, s. 195-196.

Konkluzja autorki doskonale przystaje do sytuacji współczesnego teatru wyobraźni. Przez lata pojęcie teatru audialnego odnosiło się do dzieł silnie skonsolidowanych z radiem, a sam termin „słuchowisko radiowe” jawił się jako w pewnym sensie tautologiczny – oczywiste bowiem było, że słuchowisko jest radiowe – tworzono je dla radia, z uwzględnieniem jego możliwości, ograniczeń i emisji na antenie rozgłośni. Obecnie, radiowość słuchowiska nie jest tautologiczna, nie jest ono utworem wyłącznie radiowym. Bezsprzecznie pozostaje audialne, jednak, co staram się udowodnić w rozprawie, „wychodzi” poza swoje macierzyste medium – istnieje w podcastingu, w cyberprzestrzeni, w formach interaktywnych i „na życzenie” (*on demand*). Wobec tego, wskazana przez Ewę Szczesną migracja pojęć między dziedzinami jest wysoce zasadna dla analizy i opisu współczesnego słuchowiska i sytuacji komunikacyjnej jego słuchacza. Nowe odsłony opowieści audialnej skłaniają do reinterpretacji cech właściwych słuchowisku i refleksji nad językiem jego opisu. Janusz Łastowiecki z kolei akcentuje zmieniającą się filozofię radia artystycznego, która skłania do zestawienia źródłowych pomysłów dla deskrypcji teatru wyobraźni z praktyką radiową<sup>19</sup>. Zdaniem radioznawcy, myślenie o radiu powinno upatrywać swoich źródeł nie tylko w płaszczyznach empirycznych i technologicznych, ale także w kontekstach, w jakich aktualnie sztuka audialna istnieje – inspiracją stają się poezja, filozofia, sztuki wizualne<sup>20</sup>, ale także interaktywne, hipertekstowe, internetowe. Konteksty te winny służyć pogłębionemu zrozumieniu wykładni artystycznej sztuki dźwiękowej i rozbudowaniu języka jej opisu. Nowe dla radiowego teatru konteksty udowadniają, że słuchowisko jako gatunek stale się rozwija, wiele z jego cech dystynktywnych pozostaje niezmiennych, pozostałe są jednak płynne, plastyczne i powinny zostać włączone do akademickiego dyskursu nad specyfiką opowieści audialnej, co staram się w tej pracy udowodnić.

By osiągnąć założony cel i dokonać pogłębionej deskrypcji oraz charakterystyki interaktywnych odsłon słuchowiska, fundamentalne jest odnalezienie odpowiedzi na następujące pytania badawcze:

---

<sup>19</sup> J. Łastowiecki, *Jak opisywać słuchowisko radiowe? Od refleksji międzywojennej do najnowszych ujęć badawczych*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 12(1)/2016, s. 11.

<sup>20</sup> Zob. tamże.

- jak kultura uczestnictwa wpływa na tworzenie artystycznych form audialnych;
- jakie implikacje w odniesieniu do słuchowiska radiowego jako gatunku wynikają z tzw. zwrotu audytywnego;
- jak konwergencja mediów oddziałuje na teatr radiowy;
- jakie właściwości hipertekstu można odnaleźć w interaktywnych odsłonach słuchowiska;
- czym cechuje się hipertekstualna konstrukcja opowieści audio;
- jakie formy przyjmować może słuchowisko interaktywne;
- czym charakteryzują się sposoby prowadzenia narracji w opowieści audialnej – tradycyjnej i interaktywnej;
- jakimi cechami odznacza się narracja opowieści interaktywnej;
- jakimi wyróżnikami charakteryzuje się słuchowisko interaktywne;
- jakim zmianom ulega sytuacja komunikacyjna słuchacza interaktywnego słuchowiska;
- jakie wrażenia odbiorcze towarzyszą słuchaczom interaktywnego teatru wyobraźni;
- jakie cechy gatunkowe słuchowiska radiowego pozostają immanentne dla interaktywnej odsłony dzieła.

Odpowiedzi na wskazane pytania badawcze sformułowane zostały w oparciu o wnioski wynikające z przeprowadzonych badań, w których wykorzystałam metodę triangulacji<sup>21</sup> scalającą: analizę treści i zawartości wybranych opowieści audialnych, analizę genologicznych właściwości słuchowiska radiowego w odniesieniu do interaktywnych odsłon gatunku oraz metodę quasi-eksperymentu<sup>22</sup>. W typologii badań medioznawczych zawartość pojmowana jest jako forma i treść zarazem<sup>23</sup>, w swoich rozważaniach odniosę się jednak przede wszystkim do formy słuchowiska interaktywnego, natomiast treść zostanie

---

<sup>21</sup> Zob. *Metody badań jakościowych*, red. N.K. Denzin, Y. Lincoln, tłum. K. Podemski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2022.

<sup>22</sup> Zob. E. Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, tłum. W. Betkiewicz, M. Bucholc, P. Gadomski, J. Haman, A. Jasiewicz-Betkiewicz, A. Kloskowska-Dudzińska, M. Kowalski, M. Mozga, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2019, s. 370-396.

<sup>23</sup> Zob. J. Frasz, *O typologii wypowiedzi medialnych i dziennikarskich*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2012.



przywołana przy wzmiankowaniu konkretnych egzemplifikacji dla pełnego opisu utworu. Odwołuję się także do tradycji literaturoznawczej w odniesieniu do genologii słuchowiska radiowego. Nie odrzucam idei strukturalistycznych i semiotycznych<sup>24</sup>, ale czerpiąc z propozycji „postklasycznej” teorii narracji opracowanej przez Magdalenę Rembowską-Płuciennik<sup>25</sup>, łączę je ze studiami kulturowymi, medioznawczymi, komunikacją społeczną i genologią radiowego teatru. Służy to, ze względu na właściwości i specyfikę omawianych dzieł, wypracowaniu interdyscyplinarnego warsztatu badawczego, który daje szansę pogłębionego opracowania utworów hybrydowych, z pogranicza gatunków i form.

Analizom i badaniu metodą eksperymentu poddane zostały słuchowiska polsko- oraz anglojęzyczne<sup>26</sup>. Wybór ten podyktowany został specyfiką warunków odsłuchu opowieści – utwory te są odbierane poprzez przeglądarki internetowe, aplikacje bądź interaktywne głośniki (Echo od Amazon lub Google Home). Ostatnie z urządzeń obsługiwane jest głosowo poprzez „rozmowę” z wirtualnym asystentem i w wypadku obu głośników – żaden z asystentów nie mówi po polsku. Ponadto, anglojęzyczność opowieści zwiększa szansę na ich międzynarodowy zasięg, toteż większość dzieł powstaje właśnie w tym języku. Zatem pewna dysproporcja liczbowa analizowanych dzieł anglojęzycznych wobec polskojęzycznych powodowana jest faktem prozaicznym – pierwszych jest na rynku zdecydowanie więcej. W opisie swoistości warunków odsłuchu wyselekcjonowanych tytułów każdorazowo zaznaczam, przy użyciu jakiego narzędzia dostępne jest słuchowisko, ponieważ wiąże się to z konkretnymi cechami<sup>27</sup> sytuacji odbiorczej i wpływa na formę samego dzieła. Dokonując deskrypcji spektakli audialnych zapośredniczonych przez głośniki, używam dwu pojęć – głośnik interaktywny oraz głośnik audioreaktywny. Terminami tymi posługuję się wymiennie i traktuję je synonimicznie. Głośniki – zarówno Echo, Echo Dot oraz Google Home uruchamiane i obsługiwane są wyłącznie głosowo – użytkownik wydaje komendę, która rozpoczyna od słów: „Alexa,....” (do Echo i Echo Dot) lub „OK Google,....” (do Google

---

<sup>24</sup> Zob. o zwrocie narratywistycznym: A. Burzyńska, *O zwrocie narratywistycznym w humanistyce*, „Teksty Drugie” 1-2/2004, s. 43-64.

<sup>25</sup> Zob. M. Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności: kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 65-79.

<sup>26</sup> Konkretnie tytuły zostały wymienione w rozdziale *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*.

<sup>27</sup> Cechy te opisuję w powyżej przywołanym rozdziale.

Home). Gdy wirtualny asystent usłyszy swoje „imię” – na obudowie głośnika zaświecą się diody i wówczas użytkownik może wypowiedzieć pełne polecenie. Kiedy chce odsłuchać konkretnego tytułu, może, dla przykładu, wypowiedzieć: „OK Google. Talk to *The Dead Are Speaking*” albo „Alexa, open *Mr. Robot. Daily Five/Nine*”. Jeśli głośnik nie zrozumie polecenia, prosi o powtórzenie; gdy komenda zostaje zrozumiana prawidłowo – uruchamia opowieść i oddaje głos bohaterom słuchowiska, z którymi słuchacz wchodzi w dialog. Tym samym cała komunikacja między użytkownikiem głośnika a urządzeniem, a później także dziełem odbywa się na poziomie audialnym, głosowo. Dlatego też, w przypadku badanych tekstów kultury pojęcie „audioreaktywny” uznaję za równoważne do „interaktywny”, bowiem interakcja ta zachodzi przy użyciu wyłącznie głosu, ma czysto audialny charakter. Ponadto, termin ten podkreśla pełną audialność sytuacji odbiorczej, co nie jest właściwością *sine qua non* odsłuchu każdego interaktywnego dzieła. Zdarza się, o czym dokładniej piszę w rozdziale poświęconym wyróżnikom słuchowiska interaktywnego, że w przypadku słuchowisk zapośredniczonych przez przeglądarkę internetową lub aplikację konieczne jest posłużenie się zmysłem wzroku. Toteż podkreślenie całkowitej audialności sytuacji komunikacyjnej powodowanej odsłuchem przy użyciu wskazanego urządzenia uważam za zasadne i ważne.

Ustalenia będące efektem przeprowadzonych badań pokazują, że refleksja nad nowymi odsłonami radiowego teatru wymaga ujęcia interdyscyplinarnego, ale nie eklektycznego. Wobec czego, dla uporządkowania zarówno toku wyводу, jak i zgromadzonej wokół specyfiki słuchowiska interaktywnego wiedzy, rozprawę tę rozpoczynam od rozdziałów bardziej ogólnych, by kolejno przejść do szczegółowych i *case studies* konkretnych utworów.

Pierwszy rozdział, zatytułowany *W procesie przeobrażeń. Kultura uczestnictwa i zwrot audytywny* poświęcam deskrypcji audialności w perspektywie współczesnej kultury uczestnictwa i konwergentnych przemian mediów. Opisuję, jak sztuka dźwiękowa istnieje w kulturze uczestnictwa i odbiorze interaktywnym, wskazuję, co dla komunikacji medialnej oznacza zwrot audytywny. W rozdziale drugim *Ład w nieładzie. Nielinearność, ergodyczność i hipertekst a opowieść audialna* wprowadzam zagadnienia związane z nielinearnością formy utworu –

rozpoczynając od literatury, dzieł liberackich i hipertekstowych, by następnie wyjaśnić jej zastosowanie w odniesieniu do radiowego teatru. Opisuję także kategorie ergodyczności i cybertekstu wypracowane przez Espena J. Aarsetha, które znajdują swoje zastosowanie w analizach nowych odsłonach słuchowiska. Rozdział trzeci, *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek* skupiony jest wokół teoretycznej refleksji nad genologicznym ujęciem słuchowiska radiowego. Opisuję historyczne początki gatunku, jego przemiany formalne oraz technologiczne, przywołuję specyfikę tworzywa i sztuki montażu. Omawiam także istnienia audialnego teatru w podcastingu. W kolejnym rozdziale, *Nie tylko dźwięk. O narracji słuchowiska radiowego*, wskazuję na znaczenia i sposoby prowadzenia narracji w dramacie audialnym. Punkt wyjścia stanowi narracja klasycznego słuchowiska, kolejno omawiam badania nad narracją literatury hipertekstualnej. Wskazuję także cechy narracji słuchowiska interaktywnego. Rozdział piąty, *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*, poświęcam specyficie słuchowiska interaktywnego – określam jego dominanty, objaśniam, jak interaktywna forma opowieści współistnieje z determinantami genologicznymi radiowego teatru. Wyróżniam modele konstrukcyjne słuchowisk interaktywnych i analizuję wybrane tytuły jako *case studies*. Ostatni z rozdziałów zatytułowany *Słuchacz i bohater. Sytuacja komunikacyjna odbiorcy słuchowiska interaktywnego* stanowi podsumowanie dokonanych w pracy analiz i umożliwia deskrypcję oraz analizę sytuacji komunikacyjnej, w jakiej znajduje się słuchacz interaktywnej opowieści audialnej. Rozdział podzielony jest na dwie części – w pierwszej charakteryzuję wskazaną sytuację z uwzględnieniem narzędzi do odsłuchu (głośnika interaktywnego, aplikacji i przeglądarki internetowej), w drugiej – analizuję doświadczenia i wrażenia odbiorcze, jakie deklarowali badani przeze mnie słuchacze.

Jak we wstępie do monografii *Radio: the Resilient Medium* Madalena Oliveira, Grażyna Stachyra i Guy Starkey odnotowują, że radio nieustannie dostosowuje się do wyzwań stawianych przez interaktywne media i samo staje się interaktywne – choćby na płaszczyźnie kontaktu ze słuchaczami<sup>28</sup>. Interaktywność w medium

---

<sup>28</sup> Zob. M. Oliveira, G. Stachyra, G. Starkey, *Introduction*, w: *Radio: the Resilient Medium: Papers from the Third Conference of the ECREA Radio Research Station*, Centre for Research in Media and Cultural Studies, Sunderland 2014, s. 3.

radiowym jest, jak wskazują badacze, niemal wszechobecna. W tej samej publikacji Richard Berry podkreśla, że wykorzystanie interaktywności na różnych poziomach (kontakt z odbiorcami, form przekazu etc.) daje szansę dialogowego zaangażowania słuchacza we współtworzenie medium<sup>29</sup>. Tym samym, media interaktywne stanowią dla radia wyzwanie, ale także szansę na przekształcenia i transformacje bez zatracenia swej istoty – audialnego, intymnego przekazu. W niniejszej rozprawie staram się udowodnić, jak interaktywność wpływa na słuchowisko radiowe i jego odsłony. Opisy poszczególnych rozdziałów wskazują interdyscyplinarne podejście do przedmiotu badań. Ufam, że umożliwi ono odnalezienie odpowiedzi na postawione pytania badawcze i sformułowanie właściwych wniosków.

Ogromne wyrazy wdzięczności składam pani prof. Monice Worsowicz, pod opieką której mogłam pracę tę napisać. Wkład merytoryczny, niezwykła rzetelność i wsparcie umożliwiły powstanie tej rozprawy w atmosferze zaufania i zaangażowania. Bardzo dziękuję także dr Joannie Bachurze-Wojtasik, bez której nie poznałabym magii radia.

---

<sup>29</sup> R. Berry, *The Future of radio is the internet, not on the internet*, w: *Radio: the Resilient...*, s. 321.

## Rozdział I

### W procesie przeobrażeń. Kultura uczestnictwa i zwrot audytywny

Rozdział ten poświęcony zostanie radiowości i audialności w perspektywie współczesnej kultury i jej konwergentnych przemian. Omówię, jak kultura uczestnictwa wpływa na tworzenie artystycznych form fonicznych oraz przywołam teorię zwrotu audytywnego jako immanentnego składnika dzisiejszej kultury i komunikacji medialnej. Opisanie wskazanych kategorii jest szczególnie ważne z perspektywy dalszych rozważań teoretycznych, a także analitycznej części pracy, ponieważ porządkuje pole badań nad interaktywną odsłoną audialnego teatru. Wyjście od ujęcia ogólnego, zagadnień pojemnych badawczo umożliwia holistyczne spojrzenie na problem przekształceń mediów, w tym przypadku – radia i jego sztuki, włączenie do dyskusji nad audialnością optyki kultury uczestnictwa i form interaktywnych. Dodatkowo, ta perspektywa opracowania daje szansę uporządkowanego opisu konkretnych opowieści, co czynię w dalszej części pracy.

Scena komunikacyjna współczesnych mediów oraz dzieł sztuki zapośredniczonych medialnie fluktuuje i nieustannie podlega transformacjom oraz modyfikacjom. Nowe, interaktywne media nie wypierają swoich poprzedników, a raczej rozszerzają funkcje i możliwości „starych” mediów o niedostępne im dotąd formy istnienia, a ich spektrum komunikacyjne powiększa się. Jak dostrzegła medioznawczyni Maryla Hopfinger, w przeszłości nigdy nie było warunków medialnych i społecznych, które tak znacząco sprzyjałyby wyznaczeniu nowego obszaru kultury, jakim jest komunikacja społeczna<sup>1</sup>. Co istotne, scena medialna wypełniona różnymi mediami wyznacza nowe funkcje mediom starszym, co z kolei rozszerza znacząco repertuar wypowiedzi<sup>2</sup>. Kulturoznawca Ryszard W. Kluszczyński podkreśla, że

pojęcie nowych mediów w teoretycznej refleksji nie jest budowane w odniesieniu do pojedynczej postaci ani też przez wyliczenie ich odmian. Obszar ich występowania wydaje się bowiem ciągle niestabilny, niezmiennie pozostający w procesie przeobrażeń. Dzieje się tak nie tylko z powodu pojawiania się kolejnych, coraz to innych ich rodzajów, ale także ze względu na stale przekształcające się wielokierunkowe relacje między nimi wszystkimi – na

---

<sup>1</sup> Zob. M. Hopfinger, *Wprowadzenie*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 9.

<sup>2</sup> Zob. tamże.

procesy technologicznej konwergencji, które budują różne konfiguracje medialne i kształtują ich hybrydyczne formy<sup>3</sup>.

Konwergentne przemiany i powoływanie do istnienia nowych mediów nie jest bynajmniej tożsame z wypieraniem mediów postrzeganych jako „stare”. „Przeciwnie – wyjaśnia R.W. Kluszczyński – w pewnych granicach media nowsze dołączają do starszych, rozbudowując w ten sposób całościową, nowomediálną dziedzinę i pogłębiając zarazem jej wewnętrzne zróżnicowanie”<sup>4</sup>.

Co istotne, a co podkreśla przywołana powyżej badaczka, „współczesna kultura nie stała się kulturą obrazu, choć to właśnie obrazy zauważane są przede wszystkim przez jej krytyków”<sup>5</sup>. Kluczowy jest tutaj poziom możliwości technicznych, który bezpośrednio wpływa na kształtowanie się obszarów mediów (także audialnych) i komunikacji społecznej, a, co zaznaczają Wanda Krzemińska i Anna Krzemińska<sup>6</sup>, obecnie w nowych elementach dźwiękowych w komunikacji międzyludzkiej dostrzegalna jest różnorodność form. Jej deskrypcja możliwa jest ze względu na szereg kryteriów, wśród których wskazać można między innymi: kierunek przepływu informacji, zastosowane medium, relację czasową między czasem wygenerowania komunikatu a momentem odbioru, wielokrotne operowanie tym samym komunikatem, liczebność odbiorców, możliwość wyłączenia się z komunikacji. Przekazy komunikacyjne mogą mieć jedno- i dwustronny charakter, który bazuje na interakcji. Dźwiękowość w kulturze współczesnej „integruje w audiowizualny syndrom informacje werbalne i niewerbalne, wizualne i audialne, słowne i obrazowe”<sup>7</sup>. Formy dźwiękowe podejmują wyzwanie, jakie stawiają przed nimi media wizualne oraz szybki, skondensowany przekaz obrazowy i silnie zaznaczają swoją pozycję w medialnym amalgamacie. Dla uspołnienienia wywodu należy zaznaczyć sposób, w jaki pojmowana jest przez mnie kultura, co determinuje język opisu i specyfiki analizowanych przykładów tekstów kultury audialnej. Przyjmuję za Anną Kowalską, która z kolei

---

<sup>3</sup> R.W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 85/2014, s. 195.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> M. Hopfinger, *Wprowadzenie...*, s. 9.

<sup>6</sup> Zob. W. Krzemińska, A. Krzemińska, *Ekspansja nowych form komunikacyjnych w środowisku dźwiękowym człowieka*, w: *Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 124-125.

<sup>7</sup> Tamże, s. 125.

odwołuje się do badań Maryli Hopfinger, „szerokie, całościowe rozumienie kultury, które podsuwa tradycja antropologiczna”<sup>8</sup>. W takim rozumieniu kategoria kultury jest pojęciem scalającym i wówczas, „do kultury należy wszystko, co ma dla danej zbiorowości znaczenie, co uważane jest za wartość”<sup>9</sup>. W swych rozważaniach badaczka odwołuje się do zaproponowanego przez Stefana Żółkiewskiego rozróżnienia na styl i typ kultury:

W jego koncepcji [Stefana Żółkiewskiego – E.M.] kategorię typu kultury współtworzą praktyki społeczne i przedmioty kultury związane z funkcjami rzeczowymi, kategorię jej stylu – systemy semiotyczne i przedmioty kultury w wymiarze znaczeniowym, uporządkowane w pewien sposób systemy wartości. Typ kultury stwarza jej funkcjonowaniu infrastrukturę rzeczową, styl mówi o obowiązującej w niej hierarchii wartości. Pierwsza wymieniona kategoria scala kulturę dopiero w dłuższym okresie, druga wiąże się ze zróżnicowaniem, ze zmieniającymi się wyborami wartości i ich hierarchią<sup>10</sup>.

Wskazana delimitacja stylu i typu kultury będzie miała znaczenie w dalszej części wywodu, omówię bowiem zmiany praktyk odbiorczych współczesnych odbiorców słuchowisk oraz wskażę zawarte w interaktywnych dziełach audialnych znaczenia.

Termin „nowe media”, jak piszą Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant i Kieran Kelly w książce *New Media: A Critical Introduction*, jest terminem dość ogólnym, ale dzięki temu – inkluzywnym<sup>11</sup>, co przyczynia się do jego użyteczności:

Unika – piszą badacze – redukcji do niektórych alternatyw tego terminu. Unika nacisku na czysto techniczne i formalne definiowanie, jak w mediach „cyfrowych” lub „elektronicznych”; unika ułokowania punktu ciężkości na jednej z cech, jak w „interaktywnych mediach”, a także – ograniczenia do jednego zestawu urządzeń i praktyk odbiorczych, jak w wypadku „komunikacji zapośredniczonej komputerowo”<sup>12</sup>.

---

<sup>8</sup> A. Kowalska, *Nowy odbiorca? Przemiany obrazu odbiorcy w wybranych koncepcjach współczesnej kultury*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2014, s. 10-11.

<sup>9</sup> Tamże.

<sup>10</sup> Tamże, s. 11.

<sup>11</sup> Zob. M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London-New York 2003, s. 11.

<sup>12</sup> Tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „It avoids, at the expense of its generality and its ideological overtones, the reductions of some of its alternatives. It avoids the emphasis on purely technical and formal definitione, as in »digital« or »electronic« media; the stress on a single, ill-defined and contentious quality as in the »interactive media«, or the limitation to one set of machines and practices as in »computer-mediated communication« (CMC)”.

Autorzy przywołanej publikacji, zdając sobie sprawę, że terminologiczna inkluzywność może skutkować metodologicznymi nieścisłościami, opracowali schemat, który rozkłada termin „nowe media” na części składowe oraz odnoszące się do nich konkretne specyfikacje i medialne obszary. Jak wskazują, nowe media obejmują:

- nowe doświadczenia tekstualne: nowe gatunki i formy tekstowe, rozrywka, wzorce konsumpcji mediów (hiperteksty, efekty specjalne w kinie);
- nowe sposoby przedstawiania świata: immersyjne przestrzenie wirtualne, multimedia interaktywne;
- nowe relacje między podmiotami (użytkownikiem i konsumentem) a technologiami medialnymi: zmiany w użytkowaniu oraz odbieraniu mediów i codziennej komunikacji medialnej;
- nowe doświadczenia w relacji między ucieleśnieniem, tożsamością i wspólnotą: zmiany w osobistym i społecznym doświadczaniu czasu, przestrzeni i miejsca (zarówno w skali lokalnej, jak i globalnej), które wpływają na nasze postrzeganie samych siebie i naszego miejsca w świecie;
- nowe koncepcje relacji ciała i technologii: wyzwanie w wyznaczeniu wyróżników między tym, co naturalne, a tym, co symulowane, naturą i technologią, rzeczywistością i wirtualnością;
- nowe wzorce organizacji i produkcji: większa integracja w kulturze medialnej, przemyśle, gospodarce<sup>13</sup>.

W oparciu o wskazane ustalenia można dostrzec, że nowe media implikują nowe doświadczenia i praktyki odbiorcze. Umożliwiają zaistnienie niedostępnych dotąd

---

<sup>13</sup> Tamże, s. 12. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „New textual experiences: new kinds of genre, textual form, entertainment, pleasure and patterns of media consumption (computer games, hypertexts, special effects cinema). New ways of representing the world: media which, in ways that are not always clearly defined, offer new representational possibilities and experiences (as in immersive virtual environments, screen-based interactive multimedia). New relationships between subjects (user and consumers) and media technologies: changes in the use and reception of image and communication media in everyday life and in the meanings that are invested in media technologies. New experiences of the relationship between embodiment, identity and community: shifts in the personal and social experience of time, space and place (on both local and global scales) which have implications for the ways in which we experience ourselves and our place in the world. New conceptions of the biological body's relationship to technological media: challenges to received distinctions between human and the artificial, nature and technology, body and (media as) technological prostheses, the real and the virtual. New patterns of organisation and production: wider realignments and integrations in media culture, industry, economy, access, ownership, control and regulation”.



form i tekstów medialnych, przestrzeni wirtualnych i immersyjnych multimediiów. Stanowią istotny czynnik współtworzący kulturę uczestnictwa, wymagają bowiem odbiorczej aktywności. Autorzy publikacji *New Media: A Critical Introduction* zwracają także uwagę na przemiany zachodzące wokół figury odbiorcy, które są warunkowane poprzez specyfikę kultury uczestnictwa:

Odbiorca nowych mediów staje się bardziej „użytkownikiem” niż „widzem” kultury wizualnej, filmu czy telewizji lub „czytelnikiem” literatury. Istotą interaktywnych multimediiów jest aktywne podejmowanie interwencji przez użytkownika, a także oglądanie czy czytanie treści dla wytwarzania znaczeń. Interwencja podejmowana przez użytkownika rzeczywistości obejmuje inne sposoby zaangażowania w dzieło, takie jak „zabawa”, „eksperymentowanie” i „odkrywanie” w ramach idei interakcji<sup>14</sup>.

Kultura uczestnictwa jest zatem warunkowana także poprzez nowe praktyki konsumpcji mediów, w których odbiorca-użytkownik denotuje i współtworzy sensy. Jak podkreśla Radosław Bomba,

fenomenowi kultury uczestnictwa nie sposób sprowadzić jedynie do technologii. Prosty determinizm technologiczny, skupiający się jedynie na jednostronnym oddziaływaniu techniki na zachowania ludzkie nie uwzględnia indywidualnych działań odbiorców, przetwarzających i adaptujących na swój sposób technologie sieci. Dlatego też w dobie kultury uczestnictwa uprawnione jest twierdzenie, że determinizm technologii ustępuje miejsca aktywizmowi użytkowników. W fenomenie kultury 2.0 mamy do czynienia ze sprzężeniem czynnika ludzkiego i technologii, które wzajemnie się warunkują, kształtują i rekonfigurują<sup>15</sup>.

Toteż kulturę uczestnictwa można postrzegać jako splot dwu podstawowych czynników, które wzajemnie się warunkują i przesądzają o charakterystyce kultury 2.0 – technologii umożliwiającej zaistnienie nowych mediów (interaktywnych multimediiów) oraz czynnika ludzkiego – aktywności użytkowników wykorzystujących interaktywne narzędzia w odbieraniu oraz modelowaniu komunikatów i dzieł sztuki. Wskazane determinanty są kluczowe również wobec interaktywnego teatru wyobraźni będącego egzemplifikacją tekstów kultury 2.0.

---

<sup>14</sup> Tamże, s. 21. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The audience for new media becomes a »user« rather than the »viewer« of visual culture, film and TV or a »reader« of literature. In interactive multimedia texts there is a sense in which it is necessary for the user actively to intervene as well as viewing or reading in order to produce meaning. This intervention actually subsumes other modes of engagement such as »playing«, »experimenting«, and »exploring« under the idea of interaction”.

<sup>15</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 184.

Słuchowisko radiowe od początku swego istnienia było silnie związane z przemianami technologicznymi. Kształtowały one jego tworzywo, wpływały na sposoby rejestracji i montażu dźwięku, determinowały możliwości zastosowanych efektów i zabiegów formalnych. Jak pisze kilkakrotnie cytowana już Maryla Hopfinger,

z technicznego rodowodu nowych mediów wynikają ich specyficzne właściwości – analogowa materia semiotyczna przekazów, umotywowany charakter znaków, audiowizualna postać wypowiedzi oraz pośredniość relacji komunikacyjnych przy masowym zasięgu społecznym. Foto- i fonografia, radio, a także film i telewizja opierają się na technicznej rejestracji, na reprodukcji obrazów i dźwięków znajdujących się w rzeczywistości, rzeczywistości wybranej przez realizatora bądź przez niego zainscenizowanej. W procesie tym powstaje stała relacja oparta na podobieństwie między tym, co występuje przed kamerą czy mikrofonem, a tym, co utrwalone znalazło się w przekazie. Ta relacja, zwana fotograficzną, zapewnia analogową postać materii semiotycznej. Jednocześnie znaki nowych mediów zyskują umotywowanie, ponieważ ich znaczenia zakorzenione są w utrwalonych mechanicznie przedstawieniach<sup>16</sup>.

Zatem już pierwsze słuchowiska emitowane przez rozgłośnie radiowe były warunkowane przez możliwości i ograniczenia technologiczne, które implikowały konkretne rozwiązania formalne, jakościowe, a także wytyczały zakres efektoteki. Obecnie sztuka radiowa doskonale odnajduje się w przestrzeni mediów i technologii interaktywnych, a era multimedialna, która „przyniosła z sobą asynchronizm, indywidualizację, programowalność i hipertekstualność”<sup>17</sup> implikuje nowe zakresy twórczej wypowiedzi w sztuce audialnej. Radioznawca Richard Berry zwrócił uwagę, że „przyszłość radia ma wiele wspólnego z internetem, ale nie oznacza to posługiwania się internetem w celu dystrybucji programów do odbiorców, lecz wykorzystanie go jako narzędzia umożliwiającego tworzenie hybryd – zarówno programowych, jak i w doświadczeniu słuchania”<sup>18</sup>. Audialne formy synkretyczne,

---

<sup>16</sup> M. Hopfinger, *Wprowadzenie*, w: *Nowe media w...*, s. 11.

<sup>17</sup> K. Albińska, *Kilka uwag o przeobrażeniach środowiska medialnego współczesnego radiostuchacza. Szkic przeglądowy*, „Media i Społeczeństwo. Medioznawstwo, komunikologia, semiologia, socjologia mediów” 1/2011, Wydawnictwo Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej, s. 77.

<sup>18</sup> R. Berry, *The Future of radio is the internet, not on the internet*, w: *Radio: the Resilient Medium, Papers from the Third Conference of the ECREA Radio Research Station*, Centre for Research in Media and Cultural Studies, Sunderland, s. 316. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The future for radio has a lot to do with the internet but my argument here is that the future of radio is not the internet as a means of sending programmes to the audience but as a wider tool creating a hybridity in the programme making process and the listening experience”.

hybrydowe, będące na pograniczu słuchowiska radiowego, powieści hipertekstualnej czy gry wideo możliwe są za sprawą interaktywnych technologii zakorzenionych w kulturze uczestnictwa. W kolejnych rozdziałach szczegółowej analizie poddam konkretne przykłady dzieł, które można określić jako dźwiękowe hybrydy formalne, w tym miejscu warto jednak rozpocząć od omówienia narzędzi, które prowokują do twórczej wynalazczości.

Dla pełnej deskrypcji sztuki audialnej, jej konwergentnych przemian i nowomediálních odśłon przywołać należy także pojęcie remediacji. Termin ten został wprowadzony przez Jaya Davida Boltera, który wyjaśnia, że remediacja oznacza, iż „nowsze medium zajmuje miejsce starszego, jednocześnie zapożyczając i reorganizując pewne cechy pisma właściwe medium starszemu oraz zmieniając jego kulturową przestrzeń”<sup>19</sup>. Remediacja nie oznacza jednak, że nowe medium wypiera starsze i doprowadza w konsekwencji do zapomnienia go. Jednym z podstawowych wyróżników tego procesu jest uznanie medium starego przez nowe. Drugim z kluczowych mechanizmów remediacji jest rywalizacja. Jak wyjaśnia J.D. Bolter, „nowe medium naśladuje niektóre elementy starego, ale również rości sobie prawo do jego ulepszenia. Remediacja to proces kulturowego współzawodnictwa pomiędzy technologiami”<sup>20</sup>. Co ważne, kategoria ta nie dotyczy wyłącznie nowych mediów czy mediów interaktywnych. Badacz uważa, że o remediowaniu środków wizualnych można już mówić od epoki odrodzenia, gdy pojawiło się malarstwo wykorzystujące perspektywę linearną<sup>21</sup>. Tym samym teoretyk udowadnia, że remediacja nie ogranicza się tylko do technologii pisma. J.D. Bolter wraz z Richardem Grusinem badali sposoby, w jakie nowe, wizualne media (grafika komputerowa, rzeczywistość wirtualna, sieć WWW) odnajdują swoje ramy poprzez zapożyczenia, przemodelowanie, ale także krytykę swoich poprzedników – malarstwa, fotografii, telewizji i filmu<sup>22</sup>. Badacze znaczną część swoich analiz poświęcili grom komputerowym, które remediują film i dokonują stylizacji tekstu kultury na „film interaktywny”<sup>23</sup>. Warto dodać, że publikacja,

---

<sup>19</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 39.

<sup>20</sup> Tamże.

<sup>21</sup> Zob. tamże, s. 40-41.

<sup>22</sup> Tamże, s. 40.

<sup>23</sup> Zob. tamże.

w której opisano pojęcie remediacji, została wydana u schyłku lat 90. ubiegłego wieku i już wtedy teoretycy dostrzegali remediacyjny potencjał mediów interaktywnych i ich stylizacyjne możliwości. Obecnie przykładem dzieła, które bezpośrednio wskazuje na rozwój tego rodzaju form i potwierdza intuicje badawcze J.D. Boltera oraz R. Grusina jest wyprodukowany przez Netflix interaktywny film *Bandersnatch*<sup>24</sup>. Choć wizualne formy interaktywne, takie jak filmy czy gry komputerowe, nie są przedmiotem moich badań, to przywołanie tego przykładu wydaje się użyteczne dla wskazania, że mimo upływu trzech dekad, teorie autora pojęcia remediacji nie zdezaktualizowały się. Jak przypomina Adam Regiewicz, „jedne media zawsze wywierają wpływ na inne, gdyż każdy rodzaj komunikacji zanurzony jest w rzeczywistość kulturową, a zatem kolejne rozwiązania technologiczne, wykorzystujące dokonania poprzednich mediów, przenoszą ich sposoby komunikowania do nowszych urządzeń”<sup>25</sup>, a, zgodnie z tezą J.D. Boltera, sytuacja odwrotna również jest możliwa. Badacz podkreślał, że kategoria remediacji nie jest związana wyłącznie z remediowaniem starszego medium przez nowsze, a starsze media mogą przyczyniać się do remediacji nowszych mediów, co dokonuje się w obrębie analogicznej medialnej ekonomii<sup>26</sup>. Amerykański teoretyk zwraca również uwagę, że działanie remediacji w dowolnym medium bazuje na dwóch fundamentalnych strategiach, które może postrzegać jako przeciwstawne wobec siebie. Zdarza się, że artysta bądź artystka usiłują, jak pisze J.D. Bolter, „zatrzeć ślady pierwszego medium w swojej pracy i przekonać nas, iż nowe medium przedstawia świat bez zapożyczania, kiedy indziej zaś akceptuje, a nawet podkreśla starsze medium. Tę pierwszą strategię nazwalibyśmy »przejrzystą immediacją«, a tę drugą

---

<sup>24</sup> Opis specyfiki narracyjnej i konstrukcyjnej filmu *Bandersnatch* opracowany został między innymi przez Terence’a McSweeney’a i Stuarta Joya. Zob. ciż, *Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in Bandersnatch*, w: *Through the Black Mirror*, red. T. McSweeney, S. Joy Palgrave Macmillan, Cham 2019, s. 271-284. Specyfikę chwytów manipulacyjnych w przywołanej produkcji opracowała Nada Elnahla. Zob. też, *Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new god*, „Consumption Markets & Culture” Vol. 23(5)/2020, s. 506-511. Wątek doświadczeń odbiorczych zbadali Christian Roth i Hartmut Koenitz, a wyniki zaprezentowano w artykule: *Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video*, w: *Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*, Nowy Jork 2019, s. 247-254.

<sup>25</sup> A. Regiewicz, *Narracja – audiowizualność – nowe media*, w: B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2015, s. 79.

<sup>26</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma...*, s. 40.

»hipermediacją«<sup>27</sup>. W hipertekście remediacja druku dokonywana jest poprzez obie te strategie.

Medium radiowe również nie pozostaje obojętne wobec procesów remediacyjnych. Wkroczenie stacji radiowych na platformy cyfrowe umożliwiło powstawanie nowych formatów radiowych, a także zniwelowało efemeryczność dźwiękowego przekazu w przypadku audycji zapisywanych i dystrybuowanych w formie podcastów. Michele Hilmes zwraca uwagę, że „obecnie wielu słuchaczy myśli o swoich ulubionych stacjach radiowych jako o internetowych dostawcach informacji [...], dla nich dźwięk to tylko jeden z aspektów radia dostępnego na różnych ekranach”<sup>28</sup>. Kate Lacey w artykule *Up in the Air? The Matter of Radio Studies* podjęła próbę szerokiego opisu znaczenia studiów nad radiem. W swoich rozważaniach wyszła od opisu radia jako medium z kilku głównych perspektyw, ujmując wśród nich także radiową remediację. W pierwszej kolejności podkreślała, że myśląc o radiu jako o instytucji nadawczej, należy odnieść się do czasu po latach 60. XX w., ponieważ to wówczas telewizja rozwijała się nieubłaganie, a „radio było traktowane jako wyłącznie prekursor telewizji lub, co gorsza, medium, które było definiowane przez domniemane niedostatki, jako ślepe medium, niewidzialne medium, wtórne medium”<sup>29</sup>. Remediacyjny potencjał radia Kate Lacey dostrzega przede wszystkim w pojmowaniu radia jako medium wyłącznie dźwiękowego, które posługuje się technologiami dla wytwarzania audiobooków czy dystrybucji podcastów<sup>30</sup>. Zdaniem badaczki, radio rozpatrywane jako źródło informacji obecnie odwołuje się także do mediów społecznościowych, w których, poza anteną, dostępne są informacje prezentowane w eterze<sup>31</sup>. Kiedy myślimy o radiu jako o sztuce lub formie rozrywki, łatwo dostrzegalne są związki z literaturą, teatrem czy

---

<sup>27</sup> Tamże, s. 229-230.

<sup>28</sup> M. Hilmes, *The New Materiality of Radio: Sound on Screens*, w: *Radio's New Wave*, red. M. Hilmes, J. Loviglio, Routledge, 2013, s. 11. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Today, many listeners think of their favorite radio stations as online information providers as much as over-the-air broadcasters; for them, sound is just one aspect of radio across a variety of screens”.

<sup>29</sup> K. Lacey, *Up in the Air? The Matter of Radio Studies*, „The Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media” Vol.16(2)/2018, s. 115. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „When we think of radio as broadcasting institution, our comparisons and connections are made with television. This was probably the default position in the post-60s rise of media studies when television seemed inexorably on the rise, and radio tended to be treated as a mere pre-cursor to television, or worse, a medium that was defined by its assumed deficiencies, as a blind medium, an invisible medium, a secondary medium”.

<sup>30</sup> Zob. tamże.

<sup>31</sup> Zob. tamże.

filmem, co również wskazuje na możliwości remediacyjne radia. Jednak według K. Lacey, dopiero postrzeganie radia jako zjawiska kulturowego i technologicznego w pełni akcentuje istnienie kategorii remediacji na gruncie radiowym, ponieważ największe przejawy intermedialności w ostatnich dziesięcioleciach dotyczyły usieciowienia, konwergencji i właśnie remediacji<sup>32</sup>. Wśród przykładów remediacji kulturowej i technologicznej radia badaczka wymienia między innymi: radio internetowe, radio online, radio interaktywne, streaming audialny, radio 2.0, podcasting czy audioblogging<sup>33</sup>. Bez wątplenia, słuchowiska interaktywne, których specyfikę wyjaśnię szczegółowo w dalszej części rozprawy, również stanowią przykład remediacyjnych możliwości radia. Scalają one bowiem w swej swoistości środki ekspresji radiowego teatru wyobraźni z interaktywnym systemem dzieła, który zostaje zapośredniczony poprzez medium interaktywne – inteligentny głośnik, przeglądarkę internetową czy aplikację.

Jak we wstępie do *Kulturowych kodów technologii cyfrowych* pisze Piotr Celiński,

nowe media i sprzęgające je sieci zdążyły [...] z impetem rozprzestrzenić się i na dobre zadomowić w otaczającym nas świecie. Ich obecność ma bardzo dynamiczny charakter. Technologie cyfrowe rozpoczęły proces gwałtownych refiguracji kultury i życia społecznego, weszły w dynamiczny dialog z już istniejącymi formatami technologii analogowych oraz wypracowanymi na ich bazie obyczajami i procedurami komunikacyjnymi<sup>34</sup>.

Wspomniane przez badacza refiguracje kultury i dynamiczny dialog istniejących form i technologii z nowymi mediami generują remediacyjne wymiany między mediami oraz zapośredniczonymi poprzez te media tekstami kultury i sztuki. Zatem dzieła sztuki audialnej, takie jak słuchowiska radiowe, dopełnione remediacyjnie o interaktywną formę powstają „w procesie przejścia od operacyjnej percepcji do interaktywnej kreatywności, a działania takie mają często charakter

---

<sup>32</sup> Tamże, s. 116. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The big intermedial stories in the last couple of decades have been about networking, convergence and remediation”.

<sup>33</sup> Zob. tamże. Zapis oryginalny: „This gives rise to essays about medium theory, of course, and also invites detailed examinations of the emergence, adoption and adaptation of new radio forms in the new digital media ecology, and what to call them: internet radio, online radio, interactive radio, streaming audio, smart radio, satellite radio, cloud hosted radio, Radio 2.0, Digital audio broadcasting, Webcasting, Podcasting, Microcasting, Audioblogging, Audio microblogging, radio gardens”.

<sup>34</sup> P. Celiński, *Wstęp*, w: *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. P. Celiński, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2011, s. 6.

tymczasowy”<sup>35</sup>. Oznacza to tyle, że każda interakcja zachodząca pomiędzy odbiorcą a utworem jest efemeryczna – każdorazowe działanie podjęte przez adresata odbywa się „tu i teraz”, w sytuacji aktywnej percepcji. Nie zmienia jednak na trwałe kształtu dzieła między innymi po to, by kolejny – w przypadku słuchowiska interaktywnego – odsłuch był możliwy na nowe sposoby. Antoni Porczak konstatuje, że

interaktywne media pozwalają na natychmiastowe dostrzeganie efektów oddziaływań podmiotu na urządzenie techniczne. Interaktor, oddziałując na urządzenie przy pomocy interfejsów, jest w stanie śledzić skutki własnego działania, korygować je lub poszukiwać innych możliwości. W instalacjach interaktywnych zasadniczą rolę odgrywa operacyjne przekształcanie artefaktu (zastanego zestawu bodźców) przez użytkownika, ale tu również fragmentaryzowanie i miksowanie jest charakterystyczne dla tych operacji. Nie wyliczając wszystkich cech interaktywnego komunikowania, miksowanie i fragmentaryzowanie wydają się być procedurą *paradygmatyczną* wynikającą z digitalnego rozumienia komunikacji<sup>36</sup>.

Wobec tego, dzieło sztuki interaktywnej postrzegać można jako przekształcalny w ramach zaplanowanych przez autora konfiguracji artefakt, którego pojedyncze części (tekstony/leksje, w wypadku słuchowiska – najpewniej sceny) podlegają miksowaniu przez odbiorcę-interaktora, a ich efekt jest ulotny i trwa wyłącznie w chwili odbioru. Możliwość ta podyktowana jest wachlarzem artystycznych i technologicznych rozwiązań wynikających z nowej kultury medialnej, którą Henry Jenkins określał mianem kultury konwergencji. Kultura ta jest złożona z trzech podstawowych komponentów: kultury uczestnictwa, konwergencji medialnej oraz zbiorowej inteligencji<sup>37</sup>. Natomiast, jak wyjaśnia Radosław Bomba, „konwergencja dotyczy przepływu treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, różnymi systemami medialnymi, a także granicami państwa”<sup>38</sup>. Zatem kultura konwergencji jest zbiorem szerokim, pojemnym, który zamyka w swych ramach i konwergentne zespalanie się mediów, i kulturę uczestnictwa. Tę ostatnią można postrzegać jako rozbudowane na poziomie

---

<sup>35</sup> A. Porczak, *Remiksacja jako metoda odtwarzania kultury*, w: *Kulturowe kody...*, s. 123.

<sup>36</sup> Tamże, s. 132.

<sup>37</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 9.

<sup>38</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 187.

zarówno twórczym, jaki i technologicznym pole, które mieści w sobie sztukę interaktywną. Radosław Bomba wyjaśnia, że

pojęcie kultury uczestnictwa, określanej często jako kultura 2.0, wywodzi się z dwóch źródeł. Pierwszym z nich jest zwrot w technologii internetowej, jaki zaobserwowano po 2001 roku. Drugim źródłem są koncepcje kultury, które postulują aktywne współtworzenie praktyk kulturowych przez członków danej społeczności. Obie te koncepcje wzajemnie na siebie wpływają, warunkując swój kształt i charakter<sup>39</sup>.

By możliwy był jak najpełniejszy opis i dogłębna analiza wybranych egzemplifikacji, konieczne jest opracowanie i scharakteryzowanie konstytutywnych wyróżników kultury uczestnictwa. Przy opisywaniu jej specyfiki i form interaktywnych należy odnotować niebagatelne znaczenie procesu konwergencji. Radosław Bomba zauważa, że kultura ta porzuca przekonanie o odbiorcy, którego postawa jest wyłącznie pasywna na rzecz zachęcania do aktywnego zaangażowania i współtworzenia zawartości mediów<sup>40</sup>. Co więcej, kultura ta jest determinowana przez konwergentne przenikanie się mediów, a aktywizowanie ich użytkowników rozwija nowe sposoby odbioru mediów. Wyraźne granice między rolą nadawcy i odbiorcy ulegają zacieraniu. Jak uzupełnia autor *Gier komputerowych w perspektywie antropologii codzienności* – „mamy tu raczej do czynienia z procesem interakcji i twórczego przetwarzania, w którym istotną rolę odgrywają zarówno profesjonaliści, jak i amatorzy”<sup>41</sup>. Zatem interakcja zachodzi już w obszarze odbioru treści medialnych, nie jest wyłącznie, a być może – przede wszystkim, domeną sztuki interaktywnej. R. Bomba zwraca również uwagę, że w kulturze konwergencji

zbiorowa inteligencja jest kategorią, która zwraca uwagę na fenomen, jaki wytwarza się wskutek współpracy licznych odbiorców. Korzystając z technologii sieciowych, mogą oni dzielić się swoją wiedzą i spostrzeżeniami, kreując w ten sposób synergiczne środowisko, które wskutek swobodnej współpracy może generować efekty daleko wykraczające ponad indywidualne działania jednostki<sup>42</sup>.

Analizując współczesną kulturę uczestnictwa, Lawrence Lessig, opisał dwa podstawowe modele, które umożliwiają wskazanie zmian zachodzących w kulturze i miejsca, które wyznaczała ona odbiorcy. Pierwszy z modeli określa mianem

---

<sup>39</sup> Tamże, s. 182.

<sup>40</sup> Tamże, s. 187.

<sup>41</sup> Tamże.

<sup>42</sup> Tamże, s. 188.



kultury Read/Write (RW), czyli kulturą zapisu i odczytu. To kultura, którą jednostki odczytują nie tylko poprzez literalne odtworzenia, ale rozszerzają również swoje odczytania poprzez tworzenie i przetwarzanie tekstów kultury. Kultura oznacza tu dobro wspólne, którym ludzie się dzielą i była charakterystyczna dla kultury tradycyjnej, ludowej<sup>43</sup>. Wiek XX to czas, w którym szczególną rolę według L. Lessiga zaczyna odgrywać kultura Read Only (RO) – kultura wyłącznie do odczytu. Termin ten oznacza ograniczenie aktywnego udziału odbiorców, którzy zamiast wytwarzać treści, przede wszystkim konsumują te istniejące. Kultura RO jest związana z dwudziestowiecznym procesem komercjalizacji i profesjonalizacji wytwarzania kultury popularnej<sup>44</sup>. Zatem kultura RO stanowi opozycję dla kultury RW, która angażowała odbiorcę i bazowała na jego aktywności twórczej. Kultura wyłącznie do odczytu przesuwając punkt ciężkości na nadawcę, a odbiorca staje się tylko konsumentem, który treść przyswaja i nie ma możliwości nadawania, udziału w tworzeniu. Jednak w wieku XXI kultura zapisu i odczytu odradza się wskutek transformacji medialnych:

Nowe media [...] przestają być bowiem jednostronnym systemem przekazywania treści i umożliwiają na nowo uczestnictwo odbiorców w kreowaniu procesów kulturowych. Użytkownik zaczyna dzisiaj dysponować narzędziami umożliwiającymi odczytywanie, ale również zapisywanie i rozpowszechnianie własnych treści<sup>45</sup>.

Co znamienne, kultura Read/Write oznacza, że odbiorca korzysta z wydawanych przez nadawców treści, konsumuje je i interpretuje, ale w jego zasięgu jest także tworzenie własnych komunikatów. Ten typ kultury jest istotnym elementem myślenia o słuchowisku jako interaktywnej sztuce nowych mediów, która scala z sobą tradycyjne tworzywo opowieści audialnej i określonego nadawcę z słuchaczem zaopatrzonym w nowe możliwości odbiorcze – współtworzenie wykonania i konkretyzowanie dzieła. Lawrence Lessig dostrzegł, że fundamentalne znaczenie dla odrodzenia kultury odczytu i zapisu mają nowe media. Ich istotę stanowi odbiorcza aktywność. Bez wątplenia istnieje szerokie grono odbiorców, które korzysta z nowych mediów na zasadach analogicznych jak w przypadku mediów tradycyjnych, ograniczając się wyłącznie do konsumpcji komunikatów od

---

<sup>43</sup> Tamże, s. 189.

<sup>44</sup> Tamże.

<sup>45</sup> Tamże.

nadawców, pomijając zachowania prosumenckie. Jednak potencjał treściotwórczy jest im dostępny, a liczba nadawców znacznie większa. Ten rodzaj kultury otwiera także możliwości angażowania zmysłów w sposób bardziej rozbudowany – odbiór słuchowiska to już nie tylko słuchanie, ale także podejmowanie działania, interakcji.

Warto w tym miejscu przywołać kanoniczną już tezę Waltera Jacksona Onga, który konstatował, że:

wzrok wyodrębnia, dźwięk wciela. O ile wzrok sytuuje obserwatora na zewnątrz tego, co ogląda, w pewnej odległości, o tyle dźwięk wlewa się w słuchacza [...]. W danym momencie widzenie dociera do istoty ludzkiej z jednego kierunku; by spojrzeć na pokój lub na krajobraz, muszę przenieść oczy z jednego na drugi. Tymczasem kiedy słucham, otrzymuję sygnały dźwiękowe jednocześnie ze wszystkich kierunków na raz: jestem w centrum swego słyszalnego świata, który mnie spowija<sup>46</sup>.

Wskazana przez Onga wcielająca dźwiękowość znajduje swoje zastosowanie w technologii wykorzystywanej także do tworzenia nowych odsłon słuchowiska radiowego – głośników interaktywnych, reagujących na głos. Zanim jednak je scharakteryzuję, należy opisać dwa, bardziej podstawowe narzędzia. Jednym z bazowych rozwiązań technologicznych, jakie umożliwiają tworzenie fonicznych dzieł hybrydowych, słuchowisk interaktywnych, są przeglądarki internetowe. Słuchowisko możliwe do eksplorowania poprzez przeglądarkę WWW zamieszczone jest w witrynie internetowej, która pozwala słuchaczowi na uruchomienie opowieści i – podobnie jak w powieści hipertekstowej – przechodzenie poprzez kolejne sekwencje przy pomocy linków. Analogicznie prezentują się słuchowiska interaktywne odsłuchiwane poprzez aplikacje, którą odbiorca pobiera i instaluje w swoim smartfonie bądź komputerze (zależnie od produkcji, nie każde słuchowisko da się pobrać i eksplorować na obu urządzeniach). Po zainstalowaniu aplikacji możliwe jest odsłuchiwanie kolejnych scen interaktywnego teatru wyobraźni, w przestrzeni którego słuchacz porusza się przy użyciu linków – klika na ekranie swojego urządzenia w wybrane warianty historii lub przesuwając palcem po ekranie w przód, tył, prawo, lewo i na skos. Ostatnim z omawianych sposobów dających szansę odsłuchiwania hipertekstualnej opowieści audialnej są bazujące w pełni na dźwięku inteligentne głośniki, których oprogramowanie umożliwia

---

<sup>46</sup> W.J. Ong, *Oralność i piśmiennosc. Slovo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1992, s. 105.

interakcję z wirtualnymi asystentami (na przykład Alexa od Amazon czy Siri od Apple). Wirtualny asystent, Alexa, reaguje na komendy głosowe użytkownika głośnika i odpowiada na zadawane pytania, zapisuje notatki czy listy zakupów, a także rozpoczyna słuchowisko. Użytkownik zleca Aleksie uruchomienie dzieła, a ta „oddaje głos” bohaterom opowieści dźwiękowej. Interakcje na linii utwór-słuchacz zachodzą dzięki „silnikowi historii”, który uruchamiany jest poprzez polecenia wydawane wirtualnemu asystentowi, a później – postaciom uwikłanym w historię. Hyunji Chung wraz z pozostałymi autorami artykułu *Alexa, Can I trust you?*<sup>47</sup> zauważają:

Inteligentni wirtualni asystenci (IVAs) otwierają nowy świat; świat, w którym można rozmawiać z urządzeniem tak, jakby było ono człowiekiem. Urządzenie wykona zadanie, o które prosisz. Na przykład, kiedy się obudzisz, zapytasz: „Hej, co jest w moim harmonogramie na dzisiaj?”; zanim opuścisz dom: „Hej, jak dojadę do...?”. [...]. IVAs mogą jawić się jako nowe i tajemnicze dla niektórych konsumentów, ale są obecne na rynku<sup>48</sup>.

Artykuł *Alexa, Can I Trust You?* został opublikowany w 2017 roku i przewidywano wówczas, że zgodnie z analizą Gartner<sup>49</sup>, rynek inteligentnych wirtualnych asystentów osiągnie wartość 2,1 miliarda dolarów do 2020 roku<sup>50</sup>. Tymczasem, zgodnie z raportem Grand View Research z kwietnia 2020 roku, wartość ta stale rośnie i suponuje się, że do 2028 roku będzie wynosić już około 45,1 mld dolarów, a skumulowany roczny wskaźnik wzrostu (CAGR, Compound Annual Growth Rate) wyniesie 34%<sup>51</sup>. Dynamiczny, szeroko zakrojony rozwój rynku głosowych asystentów stanowić może nie tylko jeden z przykładów, jak technologia przenika do codziennego życia człowieka, mając je usprawnić, czynić łatwiejszym i bardziej zorganizowanym. Immanentny związek tego rodzaju

---

<sup>47</sup> Pozostali autorzy tekstu to: Michaela Iorga, Jeffrey Voas oraz Sangjin Lee, „Computer” 50(9)/2017, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5714311> [08.11.2019].

<sup>48</sup> Tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Intelligent Virtual Assistants (IVAs) open a new world, a world where you can talk to a machine as if it were a human and the machine will perform the work you request. For example, when you wake up, “Hey, what’s on my schedule for today?” Before you leave the house, “Hey, what’s my commute?” [...]. IVAs may be new and mysterious to some consumers, but they are in the market place today. Gartner has said that the IVA market will reach \$2.1 billion by 2020”.

<sup>49</sup> Newsroom Gartner. Gartner Says Worldwide Spending on VPA-Enabled Wireless Speakers Will Top \$2 Billion by 2020. <https://www.gartner.com/newsroom/id/3464317>, cyt. za Hyunji Chung i in.

<sup>50</sup> Tamże.

<sup>51</sup> „The global intelligent virtual assistant market size is expected to reach USD 45.1 billion by 2028, expanding at a CAGR of 34.0%, according to a new report by Grand View Research, Inc”. Zob.: <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-intelligent-virtual-assistant-industry>, [20.03.2021].

rozwiązań technologicznych z wykorzystaniem zmysłu słuchu<sup>52</sup> wskazywać może również na jeden z przejawów zwrotu audytywnego.

Wanda Krzemińska i Agnieszka Krzemińska zauważają mnogość terminów i różnorodność ujęć badawczych odnoszących się do audialności i audytywności. Badaczki wyjaśniają, że opis audytywnych właściwości dźwięku, w przeciwieństwie do obiektywnych, fizycznych cech fali akustycznej, jest wynikiem subiektywnych wrażeń człowieka, który dźwięk odbiera<sup>53</sup>. Zwrot audytywny, zwrot współczesnej kultury w kierunku dźwiękowości opisał Jan Pleszczyński. Filozof komunikacji opiera swoje rozważania o model onto-epistemologiczny, który nazywa „wędrującym trójkątem”<sup>54</sup>. By wyjaśnić, czym ów „wędrujący trójkąt” się charakteryzuje, badacz stwierdza, że

w technicznym języku socjologii i filozofii wierzchołki „wędrującego trójkąta” odpowiadają podmiotowi jednostkowemu, podmiotowi zbiorowemu i „światu”. [...] W nawiązaniu do znanej i utrwalonej w filozofii nauki terminologii Karla Poppera można, w pewnym uproszczeniu, powiedzieć, że w modelu „wędrującego trójkąta” „świat” jest Popperowskim „pierwszym światem”, „człowiek” drugim, a „kultura” trzecim. [...] Tutaj precyzja terminologiczna nie jest aż tak istotna, więc wygodniej mówić po prostu o człowieku, kulturze i świecie<sup>55</sup>.

Zatem, przyjmując, że audytywność jest istotną składową współczesnej kultury, można stwierdzić, że jest ona bezpośrednio zakorzeniona w „wędrującym trójkącie” i znajduje swoje zastosowanie we wszystkich „trzech światach” wspomnianych przez badacza. W istocie „wędrującego trójkąta” podkreślić należy specyfikę ludzkiego poznania, które zawsze zaangażowane jest w jakieś konteksty kulturowe. Elementy „wędrującego trójkąta” są wobec siebie koherentne, nierozzerwalne, scalone. Model, wskazuje J. Pleszczyński, jest całością onto-epistemologiczną, czyli taką, w której elementy są rozróżnialne od siebie nawzajem, ale pozostają nierozdzielne i warunkują się wzajemnie. Termin „wędrujący” podkreśla ten dynamiczny charakter zachodzących więi relacji – zmiany w kulturze zmieniają człowieka i świat, zmienność świata przekłada się na zmiany w kulturze

---

<sup>52</sup> Zob. W. Krzemińska, A. Krzemińska, *Ekspansja nowych form komunikacyjnych...*, s. 110-127.

<sup>53</sup> Zob. tamże, s. 112.

<sup>54</sup> J. Pleszczyński, *Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością*, w: *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*, t. 1, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2018, s. 36.

<sup>55</sup> Tamże, s. 37.

i człowieku, a zmiany w jednostce mają wpływ na kulturę i świat. Dla zobrazowania toku myślenia badacz wyjaśnia, że gdyby model wędrującego trójkąta przedstawić w postaci animowanej grafiki, jego wierzchołki byłyby w ciągłym ruchu, sam trójkąt stale by się zmieniał, ale nadal pozostawałby trójkątem<sup>56</sup>.

Ponadto, punkt ciężkości „wędrującego trójkąta” położony został na proces komunikacji, bowiem stanowi ona konstytutywny czynnik wpisanego w kulturę ludzkiego poznania.

Dzięki komunikacji – uzupełnia J. Pleszczyński – ludzie się porozumiewają i mają dostęp do kultury, a za jej pośrednictwem do świata. Komunikacja jest więc relacją więziotwórczą i poznawczą. Ludzka wiedza o świecie zawsze jest filtrowana przez kulturę, zaś media, jako narzędzia komunikacji, nadają i określają jej formę. Współczesne media bazują na zaawansowanych technologiach, więc normy technologiczne w coraz większym stopniu wypierają i zastępują w komunikacji reguły kulturowe; w literaturze to zjawisko nazywane bywa *hipermediacją*<sup>57</sup>.

Wobec tego, stale rozwijający się rynek głosowych asystentów i inteligentnych głośników można rozpatrywać jako jeden z dowodów na wagę zwrotu audytywnego we współczesnym świecie komunikacji i kultury. Jak odnotowały W. Krzemińska i A. Krzemińska, dostępność nowych urządzeń technicznych jest coraz powszechniejsza, co sprawia, że zwiększeniu ulega także liczba systemów komunikacji fonicznej. Poza tradycyjnymi formami przekazu głosowego w komunikacji bezpośredniej obecne są nowe, zmediatyzowane typy komunikacji, wśród których wskazują między innymi: głosowe systemy informujące, monitorujące i identyfikujące, reklamę werbalną, instruktaż głosowy, audiobooki czy audialne słowniki<sup>58</sup>.

Głosowi asystenci w swoim oprogramowaniu posiadają wskazane przez badaczki możliwości i narzędzia. Wzbogacają dźwiękową sferę komunikacyjnego środowiska człowieka o rozwiązania ułatwiające codzienne czynności i dają szansę nowego typu zaangażowania w interaktywne teksty kultury audialnej. Co istotne, odsłuch dzieł takich jak *The Inspection Chamber*, *Mr. Robot*, *Daily Five/Nine* oraz *Westworld: The Maze* możliwy jest wyłącznie poprzez interakcję z wirtualnym

---

<sup>56</sup> Zob. tamże.

<sup>57</sup> Tamże.

<sup>58</sup> W. Krzemińska, A. Krzemińska, *Ekspansja nowych form komunikacyjnych...*, s. 116.

asystentem. Dochodzi zatem do komunikacji głosowej między narzędziem i jego użytkownikiem, a w konsekwencji – między dziełem sztuki dźwiękowej a odbiorcą opowieści. Niezależnie od faktu, czy tekst słuchowiskowej sztuki hipertekstualnej odtwarzany jest przy użyciu przeglądarki internetowej, aplikacji czy inteligentnego głośnika, w każdym z przykładów istotę możliwości odbiorczych stanowi interaktywność dzieła i narzędzia. „Interaktywność jest w tym procesie zjawiskiem szczególnie ważnym – pisze Maciej Ożóg – gdyż to ona wyzwala w biernym odbiorcy aktywnego uczestnika. Interaktywne urządzenia i systemy przekazują władzę w ręce użytkowników, słuchają i reagują”<sup>59</sup>. W wypadku słuchowisk interaktywnych owe słuchanie i reagowanie jawią się jako fundamentalne, bowiem wyłącznie dzięki tym właściwościom odsłuch dzieła jest w ogóle możliwy.

By w kolejnych rozdziałach jak najpełniej opisać konkretne egzemplifikacje interaktywnego teatru wyobraźni, należy uściślić terminologiczne ujęcie „interaktywności”. Jednym z badaczy, który zaproponował kategorie interaktywności i wskazał na cztery podstawowe obszary tego zjawiska, jest Eric Zimmerman.

W tekście *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*<sup>60</sup> E. Zimmerman wyróżnił jako pierwszy z typów interaktywności narracyjnych interaktywność poznawczą (*Cognitive Interactivity*)<sup>61</sup>. Ten rodzaj pojmuje on jako partycypowanie w dziele poprzez jego interpretację. Mowa tu zatem o interakcji na poziomie psychologicznym, emocjonalnym, hermeneutycznym. Jako przykład tego rodzaju aktywności wskazuje wielokrotne czytanie książki na przestrzeni lat i sposób, w jaki zmienia się jej odbiór i wnioski wraz z upływem czasu, wzrostem doświadczenia i zmianami kontekstu sytuacji, w jakim tekst jest percypowany. Drugi typ Zimmerman określa mianem interaktywności funkcjonalnej (*Functional Interactivity*)<sup>62</sup>, która zostaje opisana jako utylitarystyczne uczestnictwo w tekście. W tym typie interaktywności

---

<sup>59</sup> M. Ożóg, *Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego*, „Zeszyty Artystyczne” 17/2008, ASP w Poznaniu, s. 16.

<sup>60</sup> E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson\\_ezimmerman.pdf](http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_ezimmerman.pdf), [21.02.2021].

<sup>61</sup> Tamże.

<sup>62</sup> Tamże.

zawierają się: funkcjonalne, strukturalne interakcje z materialnym systemem tekstu – badacz podkreśla tutaj cechy na przykład książki jako rzeczy – jej wielkość, wagę, opracowanie graficzne, barwy, gramaturę papieru etc. Kolejnym z rodzajów jest interaktywność eksplicytna (*Explicit Interactivity*)<sup>63</sup>. W jej ramach dochodzi do dokonywania wyborów w tekście rozumianym jako system, a interaktywność postrzegać można literalnie – jako uczestnictwo w odbiorze dzieła poprzez wybór nielinearnie skomponowanych linków powieści hipertekstowej, podążanie zgodnie z biegiem surrealistycznej gry czy zmiana ubrań w zestawie papierowych lalek. Ostatnim z typów jest meta-interaktywność<sup>64</sup> (*Meta-Interactivity*), czyli kulturowe uczestnictwo w tekście. Jest to interakcja wychodząca poza doświadczenie jednego tekstu. Przykład może stanowić kultura fanowska, w której czytelnicy zapożyczają, dekonstruują i rekonstruują linearne medium, popularyzują je w masowej społeczności, tworzą fanarty oraz nowe formy i dzieła oparte na kanwie znanej historii.

Pierwszy ze wskazanych przez Erica Zimmermana typów może budzić pewne wątpliwości. Interaktywność poznawcza (*Cognitive Interactivity*) zakłada bowiem, że mianem interaktywności określa się procesy interpretacyjne, które zachodzą w umyśle odbiorcy dzieła. Istotne są tu również zmienne konteksty i doświadczenia ulegające przekształceniom wraz z biegiem lat i potencjalnym powrotem do percypowanego w przeszłości dzieła, które jest „inne” i „zmienione”, ponieważ odmiennie jest ono postrzegane po upływie określonego czasu. Warto jednak zauważyć, że, jak pisze Maryla Hopfinger, „interaktywność zakłada współudział użytkownika w kreowaniu znaczeń, wzajemną otwartość przekazu i jego użytkownika na swoisty dialog, relacje zwrotne”<sup>65</sup>. We wskazanym przez E. Zimmermana typie pierwszym interaktywności trudno odnaleźć jakiegokolwiek relacje czy sprzężenie zwrotne, które w cytowanym zdaniu jawi się jako jeden z konstytutywnych wyróżników interaktywności. Tym samym interaktywność poznawcza zdaje się przystawać do interpretowania myśli, tworzenia znaczeń i dekodowania sensów zawartych w dziele w oparciu o aktualne w momencie odbioru doświadczenie i kulturowe kompetencje odbiorcze adresata przekazu. Nie

---

<sup>63</sup> Tamże.

<sup>64</sup> Tamże.

<sup>65</sup> M. Hopfinger, *Wprowadzenie...*, s. 13.

występuje tu jednak interaktywny, podlegający przemianom dialog, którego efekt kształtowany jest w momencie odbioru i może poddawać się modyfikacjom wedle opracowanych przez twórcę wariantów i potencjałów. Jak wyjaśnia filmoznawca Piotr Sitarski, „[...] interaktywność dotyczy zawsze pewnego *systemu*, którego częścią może być człowiek, oraz wiąże się ona ze sprzężeniem zwrotnym w tym systemie”<sup>66</sup>. Wobec tego, Zimmermanowska interaktywność poznawcza byłaby interaktywnością wyłącznie z nazwy wybranej przez badacza, nie zaś interaktywnością *sensu stricto*, ponieważ sprzężenie zwrotne nie jest w tym obszarze dostępne, nie ma także mowy o swoistym systemie dzieła. Piotr Sitarski tłumaczy również, że precyzyjne zdefiniowanie i jednoznacznie określenie interaktywności jako pojęcia jest wyjątkowo trudne „przede wszystkim dlatego, że interaktywność przestała być kategorią techniczną, a stała się, jak pisze Ryszard W. Kluszczyński »nową jakością całościowo pojętej kultury i nową jakością sztuki«”<sup>67</sup>.

Z wyłonionych przez Erica Zimmermana kategorii interaktywności szczególnie znaczący wobec hipertekstualnych form słuchowiskowych wydaje się wariant trzeci, czyli interaktywność eksplicytna. Model ten umożliwia postrzeganie dzieła, zgodnie z tezą P. Sitarskiego, jako swoistego systemu, którego odbiorca staje się składową. Słuchacz opowieści radiowej stworzonej w oparciu o interaktywność eksplicytną przyjmuje nowe funkcje odbiorcze, aktywnie uczestniczy w odsłuchu i doświadcza sprzężenia zwrotnego podejmowanych przez siebie akcji, pozostając w interakcji z dziełem i urządzeniem. Zbigniew Wałaszewski pisze, że

interaktywność w przyjętym tu rozumieniu [za Tadeuszem Miczką i Ryszardem W. Kluszczyńskim – E.M.] oznacza zdolność urządzenia (zwłaszcza audiowizualnego) do ustanawiania i podtrzymywania relacji z użytkownikiem. [...] Z kolei termin „interakcja” pochodzi z nauk społecznych, gdzie oznacza wzajemnie na siebie skierowanie działanie dwóch lub więcej jednostek biorących udział w procesie komunikacji. Nową jakością pojęciu interakcji nadało pojawienie się komputerów – maszyn zdolnych do komunikacji

---

<sup>66</sup> P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, w: *Nowe media w...*, s. 394.

<sup>67</sup> Tamże.



z człowiekiem. Tym samym obok pierwotnej i naturalnej formy interakcji człowiek-człowiek pojawiła się interakcja człowiek-komputer lub ogólnie człowiek-urządzenie interaktywne<sup>68</sup>.

Zatem odbiorca opowieści audialnej eksplicytnie interaktywnej winien wejść w interakcję z urządzeniem (i dalej – z dziełem zapośredniczonym przez owo urządzenie) i w ramach zaprojektowanej przez twórcę sytuacji komunikacyjnej tę interakcję podtrzymywać aż do zakończenia percypowania opowieści. Jak dostrzegł Ryszard W. Kluszczyński,

artysta-autor [utworu interaktywnego – E.M.] przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji z artefaktem. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie artefaktu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot tego doświadczenia i jego sens<sup>69</sup>.

Pisząc o układzie-kontekście, w ramach którego odbiorca konstruuje obiekt swojego doświadczenia i denotuje jego sens, kulturoznawca odwołuje się do pojęcia dyspozytywu<sup>70</sup>, czyli kontekstu, w ramach którego dzieło jest doświadczane. Kategoria ta jest znacząca wobec prac o interaktywnym charakterze, co udowadnia Izabela Franckiewicz-Olczak. Badaczka wskazuje, że już od lat siedemdziesiątych XX wieku w naukach społecznych silnie zarysowana była Foucaultowska koncepcja władzy-wiedzy. Według francuskiego socjologa dyspozytyw jest zbiorem niejednorodnym, pojemnym i zawiera w sobie między innymi dyskursy, instytucje oraz struktury – wszystko to, co powiedziane i niepowiedziane<sup>71</sup>. Jak wyjaśnia I. Franckiewicz-Olczak, w ujęciu R.W. Kluszczyńskiego,

na dyspozytyw składają się: artefakt, a więc materialny produkt twórczej pracy artysty, który może być uzupełniony o zespół udostępnianych odbiorcy danych audiowizualnych;

---

<sup>68</sup> Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, w: *Nowe media w...*, s. 404. Więcej o pojmowaniu i definiowaniu interaktywności zob.: T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997 i R.W. Kluszczyński, *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, w: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 1997.

<sup>69</sup> R.W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 31.

<sup>70</sup> R.W. Kluszczyński, *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, w: *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków, 2009, s. 34. Pojęciem dyspozytywu posługiwał się także Jean-Louis Baudry, który odnosił go do sytuacji projekcji filmowej, kiedy to projektor wyznacza miejsce widzowi. Zob. I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2016, s. 38.

<sup>71</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 38.

technologia w podwójnym wymiarze, a więc hardware i oprogramowanie; interfejs; organizacja środowiska (przede wszystkim przestrzeni), w którym dzieło jest stanowione, doświadczane czy też używane; a także wszelkie kulturowo determinowane procesy psychiczne i społeczne oraz związane z nimi reżimy instytucjonalne, które wspólnie określają przebieg doświadczenia interaktywnego<sup>72</sup>.

W przypadku słuchowisk o charakterze interaktywnym dyspozytyw zamykałby zatem w swych ramach artefakt, czyli dzieło audialne stworzone przez autora, który wykorzystuje technologię dla możliwości audialnych (dźwiękowe tworzywo, efekty, montaż) i interaktywnego potencjału utworu, determinuje także warunki i przestrzeń odbioru, ponieważ wymaga określonego urządzenia, by odsłuch był możliwy. Słuchacz interaktywnych słuchowisk interpretuje i konkretyzuje dzieło, a z fabularnymi konsekwencjami swych wyborów zapoznaje się poprzez sprzężenie zwrotne opowieści. Antoni Porczak odnotował, że

interaktywne media pozwalają na natychmiastowe dostrzeżenie efektów oddziaływań podmiotu na urządzenie techniczne. Interaktor, oddziałując na urządzenie przy pomocy interfejsów, jest w stanie śledzić skutki własnego działania, korygować je lub poszukiwać innych możliwości. W instalacjach interaktywnych zasadniczą rolę odgrywa operacyjne przekształcanie artefaktu (zastanego zestawu bodźców) przez użytkownika<sup>73</sup>.

Co fundamentalne dla świata przedstawionego interaktywnego teatru wyobraźni – skutki podejmowanych decyzji dostrzegalne są niemal natychmiast po zakomunikowaniu wyboru przez słuchacza. Bezzwłoczne dostrzeżenie efektu podjętego wysiłku umożliwia stałe podtrzymywanie interakcji między dziełem a jego odbiorcą. Rozstrzygnięcia słuchacza hipertekstualnych form audialnych możliwe są w ramach konkretnego systemu dzieła, a przestrzeń fabularna opowieści ma swoje granice. Ryszard W. Kluczyński stwierdza, że struktura sztuki interaktywnej jest quasi-zamknięta. Dzieje się tak dlatego, że odbiorca porusza się w dziele, którego wymiar jest skończony, a obszar odniesień dla zachowań odbiorczych – ograniczony. Kulturoznawca używa słowa *quasi*, ponieważ percypujący tekst kultury, mimo zamknięcia, doświadcza wrażenia nieskończoności możliwości nawigacyjnych. Jest to powodowane wielością dostępnych opcji, która

---

<sup>72</sup> Tamże, s. 39.

<sup>73</sup> A. Porczak, *Remiksacja jako metoda odtwarzania kultury*, w: *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. P. Celiński, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2011, s. 132.

nierzadko przekracza możliwości skonkretyzowania ich wszystkich. Toteż każdy odbiorca dokonuje konkretyzacji indywidualnej<sup>74</sup>. Innymi słowy, odbiorca warunkuje bieg opowieści, jednak czyni to w ramach zamkniętej struktury, a ponadto nie jest w stanie *a priori* ustalić, ile potencjalnych ścieżek odsłuchu zawarto w dziele. Jego rola jest kluczowa dla konkretyzowania opowieści, jednakże możliwości tej konkretyzacji są ograniczone poprzez system zaprojektowany przez artystę. Krzysztof Mazur wysuwa tezę, że

dzieło sztuki może być dziełem interaktywnym nawet bez czynnego udziału użytkownika. Człowiek nie musi uczestniczyć w dialogu i może ten dialog tylko obserwować bądź kontemplować, ważne jest, że potrafi wyodrębnić podmioty prowadzonego dialogu. Może to być zapośredniczony przez technologię dialog człowieka z samym sobą czy dialog kilku osób za pośrednictwem artefaktu jako interfejsu, ale możliwe jest, by dzieło sztuki było już jako artefakt podmiotem prowadzącym dialog, ale nie będącym człowiekiem<sup>75</sup>.

Bez wątplenia kultura współczesna obejmuje szereg dzieł, wobec których spostrzeżenie K. Mazura należy uznać za słuszne. Jednak w wypadku interaktywnych form audialnych właściwsza wydaje się teza Zbigniewa Wałaszewskiego, który pisał, że projektowanie urządzenia interaktywnego, które oddziałuje na świadomość użytkownika, przez co włącza go w proces aktywnego odbioru i konstruowanie zmiennych form, dowodzi, że fundamentalnym celem tej interakcji jest wytworzenie nowych przestrzeni, w których może realizować się aktywność człowieka. „Dlatego najważniejszym układem odniesienia – uzupełnia badacz – w analizie interakcji człowiek-urządzenie interaktywne jest człowiek jako ten, dla którego owo urządzenie powstało i któremu służy. Dlatego punktem wyjścia wszelkich rozważań o interaktywności okazuje się strukturalnie wpisana w jej naturę obecność człowieka”<sup>76</sup>. Wobec tego rola aktywnego odbiorcy jawi się jako niebagatelna. Co więcej, zmienia się sytuacja komunikacyjna, w ramach którego słuchacz hipertekstualnej opowieści dźwiękowej doświadcza dzieła, co opiszę szerzej w rozdziale poświęconym nowej sytuacji komunikacyjnej odbiorcy współczesnego słuchowiska interaktywnego. Zgodnie z tezą cytowanego literaturoznawcy, w interakcji między człowiekiem a urządzeniem interaktywnym

---

<sup>74</sup> R.W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2001, s. 115.

<sup>75</sup> K. Mazur, *Podmiotowość dzieła sztuki interaktywnej*, „Art-Tekst”, Kraków 2003, s. 74.

<sup>76</sup> Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych...*, s. 404-405.

nie ma równorzędności. Powodowane jest to brakiem zdolności urządzenia do samodzielnego, autonomicznego zainicjowania interakcji z człowiekiem. Jako przykład badacz wskazuje instalacje interaktywne, ale też domowe komputery, które po uruchomieniu pozostają w stanie gotowości (*stand by*) i pierwszy ruch należy do człowieka. Komputer przetwarza dane, wyświetla na ekranach sekwencje obrazów czy tekstów, ale bez człowieka ta aktywność jest informacyjnie bezproduktywna<sup>77</sup>. Słuchowisko interaktywne potwierdza tę tezę. Wybrzmienie kolejnych scen możliwe jest wyłącznie przy aktywnym udziale słuchacza. Przerwanie interaktywnej obecności i stałego konkretyzowania opowieści zatrzyma historię w scenie, która była efektem ostatniego działania słuchacza.

Dopiero obecność człowieka i jego działania nadają sens pracy urządzenia – wyjaśnia Z. Wałaszewski. – Co więcej, urządzenie interaktywne jest zdolne do komunikacji z człowiekiem tylko w zakresie przewidzianym przez twórców jego programu działania (*software*). [...] Jednak stopień złożoności procedur sterujących pracą aparatury nie jest w stanie ani zastąpić, ani naśladować spontaniczności cechującej swobodną wymianę znaczeń między ludźmi. Toteż interakcja z urządzeniem ogranicza komunikacyjną swobodę człowieka do dokonywania wyboru między uprzednio zaprogramowanymi zachowaniami maszyny<sup>78</sup>.

Supozycja ta potwierdza obserwacje Ryszarda W. Kluszczyńskiego i udowadnia, że dzieło interaktywne można opisać jako quasi-zamkniętą strukturę. Warto też dodać, że w przypadku słuchowisk interaktywnych oznacza to, że człowiek zajmuje pozycję nadrzędną jako instancja inicjująca kontakt z urządzeniem, jednak traci ją, gdy interakcja się nawiąże, ponieważ wówczas musi poruszać się w ramach ścieżek odsłuchu zaprojektowanych przez twórcę i umożliwionych przez urządzenie. Przestrzeń interaktywnej opowieści audialnej warunkowana jest przez twórcę przygotowującego kolejne elementy składające się na reaktywną całość dzieła, które, jak pisze Izabela Franckiewicz-Olczak, „pozwała odbiorcy na pewną dowolność, ma charakter procesualny, jego płynność jednak realizuje się w pewnych ramach, wyznaczonych przez artystę”<sup>79</sup>. Szerzej modele budowania quasi-zamkniętej interaktywnej formy audialnej opiszę w dalszej części pracy, wskazując na wyłaniające się konkretne kategorie. Wstępne nakreślenie

---

<sup>77</sup> Tamże, s. 405.

<sup>78</sup> Tamże.

<sup>79</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 49.

szkicowej charakterystyki słuchowiska o hipertekstualnej strukturze umożliwia wprowadzenie rozważań skupionych wokół nielinearności i ergodyczności utworów audialnych.

## Rozdział II

### Ład w nieładzie. Nielinearność, ergodyczność i hipertekst a opowieść audialna

Umberto Eco, w jednej ze swych najsłynniejszych publikacji – w *Dziele otwartym* pisał, że

sztuka współczesna liczy na Nieład; nieład, który wszakże nie jest ślepy i nieuleczalny i nie oznacza klęski wszelkich prób uporządkowania, ale jest nieładem płodnym, pozytywnym, jak nam tego dowiodła współczesna kultura – jest to zerwanie z Ładem tradycyjnym, który człowiek Zachodu uważał za niezmienny i utożsamiał z obiektywną strukturą świata<sup>1</sup>.

Włoski semiolog, zwracając uwagę na płodny nieład współczesnej kultury, otwiera niejako pole do rozważań nad przekształceniami i transformacjami, którym poddawane są dzieła sztuki zapośredniczone przez klasyczne media. Hipertekstualne formy tekstowe i tekstowo-graficzne, liberatura czy słuchowiska interaktywne można rozpatrywać jako efekty swoistego załamania ładu tradycyjnej powieści czy klasycznego teatru wyobraźni. Zerwanie z ładem, uporządkowaniem utożsamiam z poszukiwaniem nowych form artystycznego wyrazu. Rezygnacja z tradycyjnego, linearnego postrzegania literatury i radiowego teatru owocuje formalnymi przekształceniami, które umożliwiają zaistnienie dzieł o hipertekstualnej konstrukcji. Moim celem w tym rozdziale jest omówienie hipertekstu jako gatunku i formy, która stanowić może bazę zarówno dla utworów tekstowych, jak i opowieści audialnych. Opiszę obecny stan wiedzy skupionej wokół hipertekstu, co umożliwi pełną charakterystykę słuchowisk interaktywnych w dalszej części pracy.

Rezygnacja z tradycyjnego, linearnego postrzegania tekstu literackiego oraz podkreślenie nie tylko treści książki, ale także jej aspektów materialnych znajdują swe urzeczywistnienie w liberaturze. Choć w dysertacji, której przedmiotem badań i fundamentalnym tematem są interaktywne opowieści audialne przywołanie teorii poświęconych liberaturze może wydawać się bezzasadne i zbyt odległe od meritum, to jednak, w moim przekonaniu, teksty liberackie pozostają w ścisłym związku z hipertekstem, którego struktura – co udowodnię w rozdziale poświęconym

---

<sup>1</sup> U. Eco, *Dzieło otwarte*, przeł. L. Eustachowicz, J. Gałuszka i in., Wydawnictwo WAB, Warszawa 2008, s. 33.

wyróżnikom słuchowisk interaktywnych – jest nierozzerwalnie związana z formą interaktywnych opowieści audio. Hipertekstowa forma, podobnie jak liberatura, nie musi odwoływać się wyłącznie do przestrzeni cyfrowej i być dostępna przy użyciu nośników elektronicznych. Jedną z wyróżniających się badaczek oraz twórczyń dzieł liberackich, Katarzyna Bazarnik, podkreśla, że „[...] tworzywem pisarza jest język, jest nim również i pismo, a skoro pismo, to jego wizualno-przestrzenne cechy również mogą być dla niego istotne”<sup>2</sup>. Ta teza dobrze obrazuje, że dla liberatów introligatorski wymiar książki jest koherentny z jej treścią. Zenon Fajfer<sup>3</sup> zaproponował, by „[...] utwory, w których literaci obmyślają całą książkę łącznie z jej cechami typograficznymi, wyodrębnić jako rodzaj literacki – od łacińskiego *liber* (‘księga’) – i nazwać go liberaturą”<sup>4</sup>. Przywołany autor opowiada się za poglądem o niepostrzeganiu aspektów wizualnych książki w oparciu o przyjęte i utarte konwencje. Wygląd publikacji literackiej winien stanowić konsekwencję przemyślanych, autonomicznych działań autora<sup>5</sup>. Wówczas odpowiada on nie tylko za warstwę tekstową, ale także wizualną oraz typograficzną swego dzieła. Z. Fajfer podkreśla także, że fizyczność książki jako jej integralna część<sup>6</sup> wpływa na proces czytania. Zatem, zgodnie z tą optyką, książka winna być postrzegana holistycznie – jako dzieło tekstowe i przestrzenne, odbierane z uwzględnieniem treści, ale i wszystkich elementów wizualnych, a nawet haptycznych. Zainteresowanie liberatów materialnym, graficznym aspektem dzieła literackiego łączy się z opisanym przez Espena J. Aarsetha nietrywialnym wysiłkiem<sup>7</sup>, charakterystycznym także dla hipertekstu. Elementy dopełniające tekst, jak jego materialność, przestrzenność czy nawet wielkość dopełniały, zdaniem liberatów, doświadczenie płynące z lektury. Rozszerzenie wrażeń odbiorczych i monolityczność budowy tekstu literackiego oraz tekstu *sensu stricto* była istotna

---

<sup>2</sup> K. Bazarnik, *Liberatura, czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, w: *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011, s. 18.

<sup>3</sup> K. Bazarnik oraz Z. Fajfer są autorami między innymi liberackiego dzieła *Oka-leczenie*, czyli książki w formie trójksięgu. Zob. tejsze, *Liberatura, czyli o...*, s. 18-20.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> Przykłady dzieł liberackich oraz hipertekstowych można odnaleźć na stronie: <http://www.liberatorium.com/start.html>, [10.03.2018].

<sup>6</sup> Z. Fajfer, *Liberatura: hiperksięga w epoce hipertekstu*, w: *Liternet.pl*, red. P. Marecki, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003, s. 10.

<sup>7</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst: spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 12.

dla E. Aarsetha także w odniesieniu do ergodyczności i cybertekstu<sup>8</sup>. „Słowo »ergodyczny« zaczerpnięte jest z fizyki i składa się ze słów *ergon* – »praca« i *hodos* – »ścieżka, droga«<sup>9</sup>. Badacz za ergodyczny uważa taki tekst, który wymaga od odbiorcy wspomnianego nietrywialnego wysiłku. Pojęcie ergodyczności może stanowić sugestię do spojrzenia na pozycje liberackie jako te, które czyniąc materialność i treściwość książki komplementarnymi wobec siebie, nierozzerwalnymi, stawiają odbiorcę przed pewnego rodzaju nietrywialnym wysiłkiem. Trójksiąg *Oka-leczenie* K. Bazarnik i Z. Fajfera jest przykładem książki tradycyjnej o tyle, że został wydrukowany, oprawiony i jest dostępny poza przestrzenią wirtualną, a więc analogowo. Co znamienne, jak w przypadku *Oka-leczenia*, teksty liberackie wymagają jednak od czytelnika nielinernej, a zatem „nietrywialnej” lektury. Dzieło zostaje poddane pewnego rodzaju eksploracji, a nie jedynie lekturze strona po stronie. Agnieszka Przybyszewska w swych rozważaniach nad wartościami łączącymi liberatów i e-literatów dostrzegła, iż „w utworze, który określam jako liberacki, mamy do czynienia z więcej niż jedną techniką przekazu, kiedy zaktualizowane jest więcej niż jedno medium, ich połączenie staje się nierozzerwalne”<sup>10</sup>. Dzieła liberackie nie wymagają od czytelnika linearnego czytania strona po stronie, ich odbiór jest nieliniowy, a forma – równie istotna co treść. Tożsamo przedstawia się sytuacja odbiorcza hipertekstu. Nietrywialny wysiłek towarzyszący lekturze jest wobec tego cechą właściwą zarówno dziełom liberackim, jak i hipertekstowym.

Jacek Zdzieborski zauważył, że

hipertekst nie musi być związany z przestrzenią elektroniczną, ponieważ łączniki tekstowe mogą występować wewnątrz tego samego dzieła w formie drukowanej; dzieje się tak, kiedy tekst zasadniczy odsyła do komentarzy zapisanych na marginesie, w przypisach dolnych, na końcu rozdziału lub książki, a także wtedy, kiedy odsyła do zupełnie innego tekstu. Można to przyrównać do drukowanej formy hiperłączy. Hipertekst może być zatem tekstem drukowanym, jak i elektronicznym<sup>11</sup>.

---

<sup>8</sup> Pojęcie to wyjaśniam szerzej w dalszej części wywodu.

<sup>9</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst: spojrzenia na...*, s. 12.

<sup>10</sup> A. Przybyszewska, *Daleko czy jednak blisko? O tym, co łączy liberatów i e-literatów*, w: *Od liberatury...*, s. 37.

<sup>11</sup> J. Zdzieborski, *Hipertekst – różnorodność rozumienia pojęcia*, „Forum Pedagogiczne” 2/2012, s. 13.



Dzieła, które można określić mianem protohipertekstów, były publikowane jak „zwykłe”, drukowane książki. Ich hipertekstualność mieściła się w sposobie prowadzenia wieloliniowej narracji. Wśród drukowanych pierwowzorów powieści hipertekstualnych można wskazać między innymi *Grę w klasy* Julio Cortazara. Eksperymentalna powieść została wydana w 1963 roku i zawiera 155 krótkich rozdziałów. Opowieść toczy się dwoma alternatywnymi drogami narracji. W dziele J. Cortazara czytelnik natrafia na odsyłacze do kolejnych stron książki, co sprawia, że może być ona czytana na różne sposoby, a nie tylko od początku do końca. Kolejną egzemplifikacją literackiego protohipertekstu jest *Jeśli zimową nocą podróżny* Italo Calvino, nazwane przez Mariusza Pisarskiego „metanarracyjnym esejem”<sup>12</sup>. *Jeśli zimową nocą podróżny*<sup>13</sup> składa się z wielu narracji, które nie stanowią historii opowiedzianej od początku do końca, z konkretnym bohaterem zanurzonym w uchwytnej fabule. Są one konglomeratem wariantywnych utworów zestawionych ze sobą przez autora. Utwory te łączą się w pewnych płaszczyznach narracyjnych, jednak ostatecznie nie spajają w monolityczną opowieść. Łukasz Jeżyk w swych spostrzeżeniach dotyczących narracji w dziele włoskiego pisarza konstatuje, że „tekst staje się konstrukcją wielkiej hipotezy i figury elipsy, za którą ukrywa się literatura potencjalnych możliwości, w której ciągłość znika i wyłania się – jak dyskurs. W tym sensie narracja nie zaczyna się i nie kończy. Potrzeba pewności nie daje się zaspokoić, tekst mnoży podejrzliwości”<sup>14</sup>. Narracyjny zabieg – nielinearne eksplorowanie opowieści – zastosowany w protohipertekstowym utworze stanowi dysktywny wyznacznik dzieł hipertekstowych jako takich, których istota zawiera się w potęgowaniu możliwości, w walorze sugestii.

Badaczka semiotyki tekstów kultury współczesnej, Ewa Szczęsna, odnotowała, że powieść hipertekstowa, ergodyczna może stanowić przykład narracji intermedialnej, która scala, poprzez interaktywność, strukturę narracji

---

<sup>12</sup> M. Pisarski, *Protohiperteksty*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/protohiperteksty.htm>, [10.03.2018]. Tam też autor obszerniej omawia literackie podstawy hipertekstu.

<sup>13</sup> *Jeśli zimową nocą podróżny* Italo Calvino dokładnie analizowała K. Prajzner. Zob. tejże, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009, s. 141-161. O dziele włoskiego autora pisał także Ł. Jeżyk w tekście: *O hipertekście na horyzoncie. Z perspektywy zamglonej. Protohipertekstualność na przykładzie Jeśli zimową nocą podróżny Italo Calvino*, w: *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*, red. M. Dawidek-Garlicka, Korporacja Ha!art, Kraków 2005, s. 61-76.

<sup>14</sup> Ł. Jeżyk, *O hipertekście na horyzoncie...*, s. 70.

literackiej z internetową<sup>15</sup>. Jako egzemplifikację wskazuje hipertekst *Blok* Sławomira Shuty'ego<sup>16</sup>. Pierwsza polska powieść hipertekstowa dostępna była na stronie internetowej<sup>17</sup>, bazowała przede wszystkim na narracji literackiej – słownym zapisie opowiadania i dialogu, który zilustrowano szkicową grafiką z linkami hipertekstowymi. „Kliknięcie na wyodrębnione w tekście innym kolorem czcionki pojedyncze słowo przenosi czytelnika na inną stronę, na której zasygnalizowana wcześniej informacja zostaje rozwinięta tak, że staje się osobną opowieścią”<sup>18</sup>. Wielopoziomowy odbiór opierający się o rozwijanie wzmiankowanych wątków w nieustalonej *a priori* kolejności, otwarty na eksplorowanie nazywany jest nawigacją. Ryszard W. Kluszczyński wyjaśnia, że „nawigacja jest takim rodzajem odbioru, który tworzy zarówno sensy dzieła, jak i jego wymiar formalny i wartościowy (nie w pełnym zakresie [...])”<sup>19</sup>. Zatem cały „ruch” w polu zdarzeń hipertekstowej opowieści i rozwijanie kolejnych wątków możliwe są poprzez nawigację, której rezultatem jest doświadczenie estetyczne. Jego struktura pozostaje „nieprzewidywalna, zależy bowiem nie tylko od preustanowionych ram nawigacji, ale także od decyzji i wyborów odbiorcy”<sup>20</sup>. Według R.W. Kluszczyńskiego, hipertekstualność i interaktywność należą do podstawowych właściwości współczesnej sztuki multimedialnej. „Obie te cechy – udowadnia kulturoznawca – nie mogą skądinąd istnieć bez siebie. Jeżeli dzieło ma

---

<sup>15</sup> Zob. E. Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 144.

<sup>16</sup> *Blok* Sławomira Shuty'ego pojawił się w Internecie w 2002 roku. Dzieło nosiło podtytuł „powieść hipertekstowa”. Jak pisze Seweryna Wysłouch, „Hiperpowieść Shutego *Blok* miała literacką wersję. Powstała na podstawie zbioru opowiadań *Cukier w normie*, który miał dwa »papierowe« wydania: pierwsze w 2002 r. i drugie, rozszerzone (jak głosi podtytuł, *Z ekstrabonusem*) w 2005 r. A więc sądząc po datach, wersja literacka i internetowa powstawały równolegle, autor traktował je jednak jako dzieła odrębne i chce tę odrębność zachować, co wymownie podkreślają odmienne tytuły. Ponadto z wersji literackiej nie zrezygnował, wzbogacił ją nawet w drugim wydaniu o osiem nowych opowiadań. [...] Podstawowa i zasadnicza zmiana to uspojnienie opowiadań w wersji internetowej. Autor wiąże je bowiem w cykl dotyczący jednej przestrzeni mieszkalnej – bloku. Podkreśla to winieta z tytułem całości, zamieszczona na górze każdej strony. Cykl zostaje dodatkowo wyeksponowany poprzez ramę narracyjną (niepełną, bo pojawia się tylko na początku i w trakcie narracji). Tworzy ją spis lokatorów, zawierający 30 nazwisk mieszkańców dziesięciopiętrowego budynku, a stale ją przypominają tytuły poszczególnych fragmentów. Nie powielają one tytułów »książkowych«, utrzymane są w poetyce umieszczonych na drzwiach wizytówek, które sygnalizują tylko nazwisko bohatera i piętro, na którym mieszka”. S. Wysłouch, *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej (Blok Sławomira Shutego)*, [https://www.techsty.art.pl/m9/s\\_wyslouch\\_blok.html](https://www.techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html), [dostęp: 03.04.2021].

<sup>17</sup> Strona nie jest już aktywna. Jej pierwotny adres to: [blok.art.pl](http://blok.art.pl)

<sup>18</sup> Zob. E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 145.

<sup>19</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka multimedialna*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 506.

<sup>20</sup> Tamże.

charakter interaktywny, zawsze cechuje je również hipertekstualność”<sup>21</sup>. Mianem sztuki hipermediów określa się te dzieła, które za swój fundament obierają obie ze wskazanych charakterystyk. W ramach struktury dzieła hipermedialnego można wyróżnić trzy podstawowe poziomy, które występują w każdym z hipermedialnych tekstów kultury. Autor książki *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* w pierwszym planie wskazuje na poziom *hardware*, który jest podstawą (fizyczną i elektroniczną) struktury dzieła i warunkuje pozostałe jej cechy, ponieważ każdy utwór hipermedialny determinowany jest poprzez określoną technologię (wybór urządzenia – na przykład właściwego typu komputera, rodzaju interfejsu, monitorów, projektorów, głośników etc.)<sup>22</sup>. Następnym poziomem to *software*, który wyznaczany jest przez programy komputerowe, których używa się dla stworzenia dzieła – kluczowy jest tutaj konkretny algorytm<sup>23</sup>. Trzecim z konstytutywnych poziomów utworu hipermedialnego jest *artware*, który bazuje na poziomie *hardware* oraz *software*. *Artware* Ryszard W. Kluszczyński nazywa „produktem interaktywnej postawy odbiorcy. Na tym właśnie poziomie spotykają się kreacyjna, designerska wyobraźnia artysty i aktywne zachowania odbiorców, działania kreacyjne wyrażające się poprzez serię wyborów, podejmujące odpowiedzialność za ustanowienie dzieła”<sup>24</sup>. Co interesujące, medioznawca wytypował także czwarty, dodatkowy poziom – *wetware*. Istotą *wetware* jest cielesny wymiar realizacji sztuki hipermedialnej. Jak wyjaśnia R.W. Kluszczyński, „obecność tego poziomu w strukturze realizacji hipermedialnej nie podlega wątpliwości wówczas, gdy mamy do czynienia z rzeczywistością wirtualną. W tym przypadku bowiem ciało ludzkie stanowi część dzieła, przez nie właśnie przebiega granica oddzielająca świat realny i wirtualny”<sup>25</sup>. W opinii badacza, poziom ten występuje w „różnicowanym stopniu i wymiarze w każdym interaktywnym dziele multimedialnym”<sup>26</sup>. Kategorie *hardware*, *software*, *artware* oraz *wetware* w odniesieniu do audialnego teatru wyobraźni stanowią swoiste *novum*, które w kanonicznym, gatunkowym rozumieniu słuchowiska radiowego nie znajdują zastosowania, a ich

---

<sup>21</sup> Tamże.

<sup>22</sup> Tamże, s. 507.

<sup>23</sup> Tamże.

<sup>24</sup> Tamże, s. 508.

<sup>25</sup> Tamże.

<sup>26</sup> Tamże.

przywoływanie byłoby bezzasadne. Należy jednak podkreślić, o czym wspominałam we wstępie, że teatr radiowy nie opiera się zmianom i możliwościom technologicznym, co sprawia, że jego forma otwiera się także na poziomy strukturalne dzieła hipermedialnego.

Roberto Siemianowski podkreśla, że hipertekst, ze wszystkimi swoimi poziomami, przede wszystkim przewodzi eksperymentom przełamania linearnej formy opowieści<sup>27</sup>, co może odnajdować swoje zastosowanie zarówno w protohipertekstualnych powieściach drukowanych, jak i hipertekstach elektronicznych. Jednak, sam termin „hipertekst” kojarzony jest przede wszystkim z pismem cyfrowym. Jak wyjaśnia Jay D. Bolter, został on ukuty przez Teda Nelsona we wczesnych latach sześćdziesiątych XX wieku. Nelson pracował wówczas na komputerach typu *mainframe*<sup>28</sup> i zauważył, że umożliwiają one tworzenie i zarządzanie sieciami tekstowymi utworów różnego rodzaju. Stwierdził na tej podstawie, że literatura to system powiązanych dokumentów, który stale się rozwija. Jako literaturę T. Nelson pojmował nie tylko utwory literackie i teksty z zakresu szeroko pojętej humanistyki, ale także treści naukowe, techniczne, w zasadzie – każdą grupę tekstów na dany temat<sup>29</sup>. Co ciekawe, już w latach czterdziestych, czyli niemal dwadzieścia lat przed Nelsonem, naukowiec i inżynier Vannevar Bush przewidział możliwość wykorzystania technologii dla stworzenia hipertekstowego zapisu lektury. W 1945 roku w artykule w *Atlantic Monthly* Bush proponował stworzenie urządzenia (które nigdy nie powstało) używanego jako interaktywna biblioteka lub encyklopedia. Miało ono nosić nazwę *memex*<sup>30</sup>. Trudno było wówczas mówić o praktycznych realizacjach teorii wskazanych przez V. Busha, jednak podwaliny teoretyczne mogły prowokować do kreatywnej i technologicznej wynalazczości. Współzałożyciel platformy *Storyspace* wyjaśniał, że

hipertekst składa się z części tematycznych i połączeń między nimi; przy czym tymi częściami mogą być akapity, zdania, pojedyncze słowa, ale także grafika w postaci cyfrowej

---

<sup>27</sup> R. Siemianowski, *Hipertekst. Znamiona, badania, poetyka*, 2007, <https://repozytorium.amu.edu.pl/handle/10593/9316>, [15.08.2022].

<sup>28</sup> Były to komputery w Stanach Zjednoczonych nazywane *Big Iron*, a w Polsce określano je niegdyś jako „komputery głównego szeregu”. Używano ich przede wszystkim w dużych organizacjach, do krytycznych aplikacji statystycznych i finansowych.

<sup>29</sup> Zob. J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 51-52.

<sup>30</sup> Zob. tamże, s. 52.

i fragmenty wideo. Hipertekst przypomina drukowaną książkę, którą autor potraktował nożyczkami i pociął na odpowiedniego rozmiaru kawałki. Różnica polega na tym, że elektroniczny hipertekst nie tworzy bezładnego zbioru fragmentów, gdyż autor ustala także schemat elektronicznych łączy określających relacje urywków<sup>31</sup>.

Przełamanie linearnej formy opowieści, o której pisał Siemianowski nie oznacza zupełnego zerwania z linearnym odbiorem tekstu. Otwiera jednak niedostępne przedtem możliwości twórcze, a pojedyncze części mogą być komponowane do linearnego i nielinearnego odczytu. Ewa Szczęsna eksplikuje, że obecność połączeń hipertekstowych oznacza możliwość czytania tekstu nie tylko w sposób linearny, ale także – w głąb, co sprawia, że tekst nie jest „płaski”, a kierunek jego odbioru zostaje zwielokrotniony poprzez twórczy zamysł autora i specyfikę medium, za sprawą którego jest odbierany.

W przekazach hipertekstowych – dodaje badaczka – możliwe jest łączenie charakterystycznego dla pisma czy muzyki odbioru linearnego, właściwego przekazom obrazowym, w których elementy postrzeżenia funkcjonują w sposób symultaniczny, odbioru wyznaczonego przez porządek postrzegania z właściwym dla hipertekstu otwieraniem kolejnych fragmentów tekstu, stron, za pośrednictwem aktywnych słów i obrazów (ikon). Możliwość rozwijania tekstu „w głąb”, nadawania tekstowi struktury drzewa, figuruje trójwymiarowość przestrzeni świata tekstu, stwarza wrażenie zorganizowania na kształt rzeczywistości fizycznej. Hipertekst tworzy nierzeczywistą, gdyż pozbawioną aspektu fizycznego, rzeczywistość, która nie naśladuje rzeczywistości fizycznej, ale ją symuluje i jednocześnie reprezentuje. Złudzenie realności jest tym silniejsze, że porządek ujawniania się tego świata zależy od wyborów dokonywanych przez użytkownika<sup>32</sup>.

Taki sposób odczytu możliwy jest i w literaturze, i w hipertekście. Jednak ze względu na stosunkową łatwość tworzenia cyfrowych połączeń w tekście i możliwość odczytu bez posiadania fizycznego egzemplarza (jak to ma miejsce w przypadku utworu literackiego) czyni hipertekst formą powszechniejszą. Hipertekst jest nielinearną albo multilinearną strukturą, która umożliwia organizację treści scalających tekst, obraz, dźwięk i wideo. „Hipertekst – konstatuje Ewa Szczęsna – nie ma tak naprawdę końca, jest wielowątkowy i wielosegmentowy. Prezentuje wiedzę i umożliwia jej wielowątkową percepcję”<sup>33</sup>. Struktura

---

<sup>31</sup> Tamże.

<sup>32</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 218-219.

<sup>33</sup> Tamże, s. 168.

hipertekstu przypomina sieć, która składa się z kolejnych cząstek, zwanych tekstonami oraz leksjami służących określonemu celowi komunikacyjnemu<sup>34</sup>. Poruszanie się pomiędzy fragmentami hipertekstualnej opowieści możliwe jest dzięki użyciu linków, które są drogami w dziele. Dodatkowo, link wpływa na sposób, w jaki utwór zostaje odczytany i zrozumiany<sup>35</sup>. Każdy z modułów współtworzących hipertekst jest z jednej strony formą zamkniętą, bowiem zawiera swój określony przez artystę temat i kształt, z drugiej zaś strony – otwartą na dalsze odczytanie, percypowanie kolejnych składowych, na które się rozgałęzia. W polskim dyskursie akademickim zwraca się uwagę na nielinearność hipertekstu, jego nieskończoność i wielowątkowość<sup>36</sup>. Należy dodać, że większość dzieł hipertekstualnych jest nieskończona pozornie. Oznacza to tyle, że odbiorca nie jest w stanie *a priori* ustalić, jak wiele tekstonów zawiera dzieło i jaka jest finalna liczba możliwych kombinacji i połączeń, a więc, percypując utwór hipertekstualny, otwiera strukturę nieskończoną. Jednak każdy z zamieszczonych komponentów został przemyślany i przygotowany przez autora, analogicznie jak połączenia między nimi. Zatem, choć ostateczna liczba składowych nie jest dostępna użytkownikowi hipertekstu, to jest ona skończona i zależna od artystycznych oraz dramaturgicznych wyborów twórcy. Istnieje możliwość pełnego otwarcia hipertekstu, w którym odbiorca mógłby zamieszczać dowolne elementy graficzne/wideo czy dopisywać dodatkowe linijki tekstu, niemniej – nie jest to rozwiązanie popularne. Jak zauważa Ryszard W. Kluszczyński, hipertekst to „wielopoziomowa i wieloelementowa struktura, nie determinuje ani też nie uprzywilejowuje żadnego kierunku percepcji (i odpowiednio: rozumienia)”<sup>37</sup>. Wobec tego, hipertekst nieskończenie otwiera się na użytkownika, nie narzuca kierunku odbioru, sposobu interpretacji i dekodowania znaczeń. Obiektem percepcji staje się dzieło, które jest niejako sumą wyborów dokonanych przez odbiorcę. „Odbiorca-użytkownik hipertekstu – podkreśla R.W. Kluszczyński – który percypuje rezultat swej interakcji – dzieło, doświadcza zarazem swoich własnych wyborów, jak również ich kontekstów”<sup>38</sup>. Cytowany kulturoznawca zwraca także uwagę na fakt, że sam hipertekst nie jest

---

<sup>34</sup> Zob. tamże.

<sup>35</sup> Tamże, s. 170.

<sup>36</sup> Tamże, s. 168.

<sup>37</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art – nowe terytorium sztuki*, w: *Nowe media w...*, s. 420.

<sup>38</sup> Tamże, s. 421.

przedmiotem percepcji odbiorcy ani jego doświadczeniem. Jest natomiast „kontekstem tego doświadczenia”<sup>39</sup>. Doświadczenie hipertekstualnej opowieści ma zatem dwoisty charakter: odbiorca podejmujący interakcję z dziełem warunkuje bieg kolejnych jego sekwencji, doświadcza dokonywanych wyborów; wybory te implikują nowe konteksty, które również są przez użytkownika hipertekstu doświadczane i kształtują finalny wynik będący sumą wypadkowych składających się na dane wykonanie dzieła. Toteż, jak odnotował George Landow,

doświadczenie hipertekstu jako systemu nieskończenie decentrowanego i recentrowanego wynika częściowo z faktu, że przekształca on każdy dokument posiadający więcej niż jeden link w zmienne centrum, prowizoryczną mapę okolicy, którą można się posługiwać, aby zorientować się i zdecydować, dokąd podążać dalej<sup>40</sup>.

Centrum hipertekstu nieustannie zmienia swoje położenie, a tym samym kompozycja takiej opowieści stale fluktuuje. Każdy z wyborów dokonywanych przez użytkownika może przemieszczać rdzeń dzieła, translokować centrum na peryferia i odwrotnie. Jak zauważa Ewa Szczęsna, „tekst klasyczny miał swoją kompozycję, funkcje i pozycje strategiczne, np. tytuł, akapit. W hipertekście – przy zachowaniu w jego definicji otwartości i nieskończoności – mamy do czynienia z decentracją tematu i kompozycji”<sup>41</sup>. Co więcej, kompozycyjna zmienność jest swoistym continuum hipertekstu, ponieważ każdy z wyborów odbiorcy podtrzymuje przeobrażenia układu i prowadzi do modyfikacji. Paradoksalna stała zmienności sprawia, że tym trudniej odbiorcy zorientować się, jak wiele możliwości i potencjalnych dróg odczytu otwiera przed nim dzieło. Użytkownik może zapoznać się z wieloma możliwymi ścieżkami dzieła, może też wykorzystać bardzo niewielką ich część. „Suma tych wszystkich wyborów – pisze R.W. Kluszczyński – wyznacza dzieło – wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru i konstrukcji) i odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa, określił przebieg procesu odbiorczego oraz stworzył strukturę dzieła – obiektu percepcji)”<sup>42</sup>.

---

<sup>39</sup> R.W. Kluszczyński, *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania*, w: *Media Art. Między wysoką a niską technologią. Katalog WRO'95*, red. P. Kajewski, Wrocław 1995, s. 37.

<sup>40</sup> G. Landow, *Hipertekst a teoria krytyczna*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 219.

<sup>41</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 174.

<sup>42</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art...*, s. 421.

Każdy wybór w strukturze dzieła hipertekstualnego oznacza jednocześnie rezygnację z pozostałych możliwości w danym punkcie decyzyjnym. Tym samym odbiorca, który decyduje się zakończyć eksplorowanie opowieści, formuje jakiś kształt historii, który, na ten moment, można postrzegać jako ostateczny i skończony. Trudno jednak utożsamić wykonanie dzieła hipertekstualnego z tekstem kompletnym, w pełni zamkniętym. Rezultat dokonanych wyborów uwikłany jest w konteksty, które są powoływane podczas nawigowania w przestrzeni opowieści. R.W. Kluszczyński wyjaśnia, że, choć chciałoby się powiedzieć, iż interakcja z hipertekstem przeistacza go w tekst, takie stwierdzenie byłoby fałszywe<sup>43</sup>.

Odbiorca-użytkownik hipertekstu, który percypuje rezultat swojej interakcji – dzieło, doświadcza zarazem własnych wyborów, jak również ich kontekstów. Gdy w wybranym momencie uznaje swą nawigację za ukończoną, a jej rezultat za finalne dzieło, doświadcza także (mogąc to sobie również uświadomić) należącej do istoty sztuki interaktywnej niedokończoności, nieostateczności. Gdyby zatem chcieć utożsamiać dzieło z tekstem, to w przypadku sztuki interaktywnej można by uznać, że w ogóle nie mamy do czynienia z dziełem. Trzeba wobec tego zdecydować, czy za dzieło uznać hipertekst (ale byłoby to dzieło nie dające się ująć w doświadczeniu estetycznym), czy zgodzić się z nieistnieniem interaktywnego dzieła, czy wreszcie przyjąć – ta perspektywa wydaje się najwłaściwsza – iż sztuka interaktywna powołuje do istnienia nowy typ dzieła sztuki. Dzieło takie uobecnia się jedynie w trakcie interakcji odbiorczej (twórczo-odbiorczej) i nie jest tożsame z rezultatem kreacyjnych działań artysty. Nie jest też intersubiektywnie tożsame; każdy odbiorca obcuje bowiem z niepowtarzalnym rezultatem własnej interakcji. Dzieło takie nie ma więc charakteru przedmiotowego. Jest w istocie złożonym procesem komunikacji, w której uczestniczą w różny sposób i w różnym wymiarze zarówno artysta, jak i odbiorca<sup>44</sup>.

Co kluczowe, konkretyzowanie hipertekstualnych dzieł jest możliwe wyłącznie podczas podejmowania działania przez odbiorcę. By dzieło zostało wykonane, nieodzowna jest interakcja między strukturą opowieści a jej adresatem. Odbiorca hipertekstualnego tekstu kultury staje się niejako uczestnikiem procesu komunikacyjnego, który składa się z trzech podstawowych elementów: dyspozytywu dzieła, odbiorcy i twórcy.

Uczestnictwo w kreacji – wyjaśnia Ewa Szczęsna – prowadzi do większego zaangażowania odbiorcy. Technologie digitalne przewyżniają to, co krytyka czyniła podstawowym

---

<sup>43</sup> Tamże.

<sup>44</sup> Tamże, s. 421.



zarzutem wobec mediów analogowych – mianowicie bierność odbiorcy. Wymiennosc ról piszącego i czytelnika uznawana jest za jeden z podstawowych wyróżników hipertekstu<sup>45</sup>.

Ponownie należy zauważyć – alternatywność ról autora i odbiorcy możliwa jest wyłącznie w ramach przygotowanego przez twórcę dyspozytywu, a zamiennosc możliwości kreacyjnych opiera się o dostępne moduły i potencjały ich łączenia. Jak podkreśla Adam Regiewicz,

konieczne wydaje się wyodrębnienie poziomu nadawcy i odbiorcy. Ten pierwszy, konstruując wypowiedź literacką, posługuje się tekstonami, czyli znakami literackimi i kodem programu, pomagającym utworzyć i uporządkować dany tekst w sieci. Odbiorca zaś ma najpierw do dyspozycji medium, dzięki któremu może odczytywać (a w dalszej kolejności także eksplorować, konfigurować, zmieniać i dodawać) zapisany w programie tekst. Tym samym odbiorca otrzymuje jedynie tekst wygenerowany przez tekstową maszynę – tzw. skrypton, mogący ulegać zmianie pod wpływem lektury: i pod względem treści, i przyjmując inną postać obrazu czy aktywnego łącza<sup>46</sup>.

Istotną myślą wobec przywołanych teorii i badań skupionych wokół hipertekstu jest kategoria „pola zdarzeń” (*even space*) ukuta przez Espena J. Aarsetha. Zgodnie z tą teorią, użytkownik hipertekstualnego tekstu kultury ingeruje w bieg opowieści, jednak posiada dostęp tylko do części przygotowanych przez twórców w strukturze „pola zdarzeń (*event space*), [które] zawiera w sobie wszystkie możliwe warianty opowiadania”<sup>47</sup>. *Event space* jest zatem polem możliwości, zbiorem tekstonów i linków o twórczym potencjale, umożliwiającym interaktywne doświadczenie, wytwarzanie wariantywnych dróg odbioru, kontekstów, denotowanie i współtworzenie sensów. „Otwierane poprzez każdy węzeł literacki pole zdarzeń – pisze Adam Regiewicz – zawiera wszystkie możliwe warianty opowiadania, jednak to od wyboru czytelnika zależy kierunek rozwoju narracji, a tym samym i wydarzeń”<sup>48</sup>. *Event space* otwarte jest na wiele możliwości i różnorodnych ścieżek odbioru, nierzadko jednak – zamknięte na niekontrolowane przez autora modyfikacje, takie jak dodawanie bądź usuwanie modułów. Ponadto, E.J. Aarseth, opisując formy hipertekstualne, stale posługuje się pojęciem

---

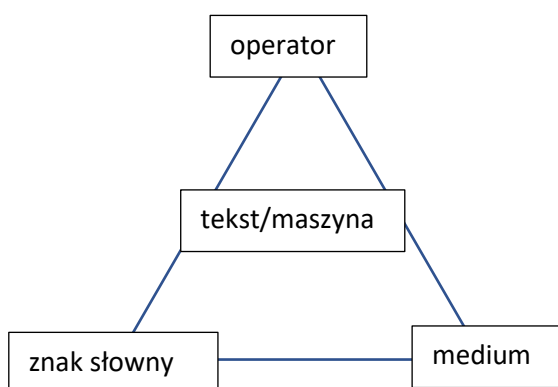
<sup>45</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 226.

<sup>46</sup> A. Regiewicz, *Narracja – audiowizualność – nowe media*, w: *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, red. B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2015, s. 181.

<sup>47</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 12.

<sup>48</sup> A. Regiewicz, *Narracja...*, s. 185.

„cybertekstu”. Teoretyk pojmuje cybertekst jako „maszynę do wytwarzania zmieniających się wypowiedzi”<sup>49</sup> i podkreśla istotę „mechanicznej organizacji tekstu”<sup>50</sup> w cybertekście oraz jego ergodyczność. Według tej optyki, postrzega tekst jako mechanizm do produkcji i konsumpcji sygnałów tekstowych. By istnienie i rola maszyny znalazły swe zastosowanie, konieczna jest obecność człowieka, który przyjmie funkcję operatora i wówczas, „pomiędzy tą trójcą wydarza się tekst”<sup>51</sup>. Owa trójca to operator – człowiek biorący udział w komunikacji z opowieścią ergodyczną, znak słowny jako fundamentalny składnik dzieła oraz medium, poprzez który dzieło zostaje zapośredniczone, a tym samym – interaktywna komunikacja staje się możliwa. Ponadto, jak wyjaśnia E.J. Aarseth, „granice pomiędzy trzema elementami nie są czyste, lecz płynne i transgresywne, a każdy z nich daje się określić tylko w kategoriach dwóch pozostałych. Co więcej – funkcjonalne możliwości jednego z elementów łączą się z możliwościami innych i tworzą w ten sposób całą gamę tekstowych gatunków i podgatunków”<sup>52</sup>. Norweski teoretyk wyznaczył następujący schemat obrazujący relacje zachodzące wokół cybertekstu:



Model: maszyna tekstowa<sup>53</sup>.

Rdzenia koncepcji cybertekstu autor *Spojrzenia na literaturę ergodyczną* upatruje w zachęcaniu odbiorcy, a nawet manipulowaniu nim, by „ukończył” dzieło<sup>54</sup>. Co istotne, badacz nie rozpatruje cybertekstu wyłącznie jako kolejnego

<sup>49</sup> Tamże, s. 13.

<sup>50</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html), [10.03.2018].

<sup>51</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 30.

<sup>52</sup> Tamże.

<sup>53</sup> Tamże.

<sup>54</sup> Zob. tamże.

potencjału realizacji powieści czy opowiadania. Dostrzega szerokie zastosowanie możliwości cybertekstowej maszyny dla literatury, a taka perspektywa daje szansę zaistnienia całej skali form artystycznych (z czego korzystają także twórcy interaktywnych opowieści fonicznych, czyli *de facto* literatury audialnej). Jak dostrzega E. Aarseth,

Cybertekst [...] jest szeroką gamą (lub perspektywą) możliwych tekstualności widzianych jako typologia maszynowa, jako różnorakie rodzaje systemów komunikacji literackiej, gdzie funkcjonalne relacje pomiędzy elementami mechanicznymi odgrywają zasadniczą rolę w procesie estetycznym. Każdy typ tekstu może zostać umiejscowiony w tym wielowymiarowym polu zgodnie ze swoimi możliwościami funkcjonalnymi. Jako perspektywa teoretyczna cybertekst przesuwają pole zainteresowań z tradycyjnej trójcy autor/nadawca, tekst/kod i czytelnik/odbiorca do cybernetycznych relacji pomiędzy różnymi częściami tekstowej maszyny<sup>55</sup>.

Ta teza stanowi dla teoretyka podstawę do wyprowadzenia konstatacji o specyfice tekstu, który nie może działać niezależnie od medium, a tym samym – owo medium determinuje jego funkcjonowanie<sup>56</sup>. Autor terminu *event space* wskazuje także zmienne, które pozwalają scharakteryzować każdy tekst na podstawie sposobu, w jaki czytelnik przez ten tekst przechodzi<sup>57</sup>. W pierwszej kolejności wskazuje na *dynamikę*, wyróżniając w ten sposób teksty statyczne, w których skryptyony są stałe, a teksty dynamiczne. W drugim z typów „zawartość skryptonów może się zmieniać, przy stałej ilości tekstonów (dynamika wewnątrztekstoniczna) albo przy zmiennej ilości (i zawartości) tekstonów (dynamika tekstoniczna)”<sup>58</sup>. Jako przykład hipertekstu o stałej ilości skryptonów i tekstonów przywołuje *popołudnie. pewną historię* Michaela Joyce’a<sup>59</sup>. Kolejną zmienną jest *określoność*, która dotyczy stabilności funkcji przejścia.

---

<sup>55</sup> Tamże, s. 31.

<sup>56</sup> Zob. tamże, s. 72.

<sup>57</sup> Zob. tamże, s. 72-74.

<sup>58</sup> Tamże, s. 72.

<sup>59</sup> Tytuł oryginalny to: *afternoon. a story*. Jest to „pierwsza powieść hipertekstowa napisana i odczytywana na ekranie komputera. Powstała w 1987 roku, opublikowana została najpierw w 1989, a później w 1991 roku. Utwór składa się z 539 leksji i 951 połączeń między nimi. Dostęp do kolejnych fragmentów tekstu czytelnik uzyskuje tu nie tylko poprzez podążanie za odnośnikami – przenoszącymi go do innych leksji lub poprzez uderzenie w przycisk »enter«, uruchamiający domyślną sekwencję zdarzeń, która i tak w pewnym momencie się kończy. Można też wpisywać odpowiedzi »tak« lub »nie« w pole tekstowe paska nawigacyjnego. Zachęca do tego początkowa leksja, kończąca się pytaniem: »czy chcesz o tym usłyszeć?«. Więcej zob.: M. Pisarski, *popołudnie. pewna historia*, <https://techsty.art.pl/hipertekst/hiperfikcja/klasyka/afternoo.htm>, [03.04.2021].

Tekst jest określony, jeżeli skrypty w sąsiedztwie każdego skryptonu są zawsze takie same. Jeśli nie, tekst jest nieokreślony. W niektórych grach przygodowych taka sama reakcja na daną sytuację zawsze wywołuje ten sam skutek. W innych funkcje losowe (takie jak użycie kostek) sprawiają, że rezultat jest nieprzewidywalny<sup>60</sup>.

Następną kategorią umożliwiającą opisanie tekstu jest *zmiennosc*. Jeśli pojawianie się skryptonów implikowane jest poprzez upływ czasu odbiorcy – wówczas mówimy o zmienności tekstu. W sytuacji przeciwnej – tekst jest stały. Kolejną charakterystykę E. Aarseth opisuje jako *perspektywę* i wskazuje na dwie podstawowe podgrupy: *perspektywę osobistą* i *bezosobową*. Perspektywa osobista zachodzi wtedy, gdy tekst wymaga od użytkownika odgrywania roli postaci w świecie przedstawionym, natomiast bezosobowa – jeśli takie wymaganie nie jest przed użytkownikiem postawione. Piątą zmienną oznacza jako *dostęp*, w ramach którego wyróżnia *dostęp losowy* oraz *dostęp kontrolowany*. Jeśli wszystkie skrypty tekstu są dostępne odbiorcy przez cały czas, wówczas mowa o dostępie losowym. W sytuacji przeciwnej – jest to dostęp kontrolowany. Następną cechą są *połączenia* – „tekst może być zorganizowany za pomocą: od razu otwartych dla użytkownika połączeń, którymi może podążać; połączeń warunkowych, z których można skorzystać dopiero po spełnieniu określonych warunków; może też nie zawierać żadnych połączeń”<sup>61</sup>. Dla zobrazowania badacz powołuje się ponownie na *popołudnie. pewną historię*. W tej opowieści szansa dotarcia do niektórych skryptonów zachodzi wtedy, gdy czytelnik odwiedził już inne. Inne teksty, jak na przykład generatory opowieści, nie posługują się takimi połączeniami<sup>62</sup>. Ostatnią z Aarsethowskich charakterystyk przechodzenia przez tekst są *funkcje użytkownika*. Teoretyk podkreśla, że funkcją, która obecna jest we wszystkich tekstach, niezależnie od ich specyfiki i cybertekstowości lub jej braku, jest funkcja interpretacyjna. W wypadku cybertekstów możliwe jest jednak odwołanie się do funkcji eksploracyjnej, poprzez którą użytkownik decyduje, jaką ścieżką podąża, oraz funkcji konfiguracyjnej, za sprawą której skrypty są w pewnej mierze tworzone lub wybierane przez odbiorcę.

Jeżeli do tekstu można (na stałe) dodać tekstony czy funkcje przejścia, funkcja użytkownika jest tekstoniczna. Jeżeli wszystkie decyzje podejmowane przez niego dotyczą znaczenia

---

<sup>60</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 72.

<sup>61</sup> Tamże, s. 73.

<sup>62</sup> Tamże.

utworu, to działa w nim tylko jedna funkcja użytkownika, nazywana tu funkcją interpretacyjną. W tekście rozgałęziającym się, takim jak *Gra w klasy*, czytelnik musi również eksplorować, wybierając spośród alternatywnych ścieżek czy, w przypadku gier przygodowych, alternatywnych działań. W niektórych przypadkach użytkownicy mogą rozszerzać lub zmieniać tekst, dodając do niego własne fragmenty lub podprogramy<sup>63</sup>.

Wytypowane przez Espena J. Aarsetha zmienne charakteryzujące tekst ergodyczny jawią się jako właściwe również słuchowiskom interaktywnym. Wyeksponowane charakterystyki zostaną wykorzystane w dalszej części tekstu jako użyteczna składowa języka opisu ergodycznej opowieści audialnej. Autor *Cybertekstu*, który za przedmiot swoich badań obrał gry komputerowe (ale efekty jego dociekań przystają do dzieł interaktywnych w szerszej perspektywie), zauważył, że dochodzi w nich do wzajemnego oddziaływania i pętli sprzężenia zwrotnego między odbiorcą, oprogramowaniem i wykorzystanym sprzętem<sup>64</sup>. Jak wyjaśnia Radosław Bomba, gry komputerowe (i szerzej – dzieła hipertekstualne), „funkcjonują na zasadzie cyrkulacji »sprawczości« (ang. *agency*). Chodzi tu o działania gracza, które wymuszają określone działania systemu (programu komputerowego) i na odwrót [...]. W celu określenia tych wzajemnych oddziaływań zarysowanych przez Aarsetha, [Seth – E.M.] Giddings używa terminu *part(icipant)s*, który przetłumaczyć można jako cząstkowe współuczestnictwo<sup>65</sup>. Według tej kategorii, hipertekstualny tekst kultury bazuje na wzajemnej interakcji: „czynnika ludzkiego, kulturowego (gra komputerowa [bądź inny rodzaj interaktywnego tekstu kultury – E.M.] jako system wytwarzający znaczenia i symbole), a z drugiej strony wytworu czysto technicznego, nieludzkiego (opartego na automatyce programu)”<sup>66</sup>. Zatem pojęcia wyznaczone przez R.W. Kluszczyńskiego *hardware, software, artware* i *wetware* przenikają się wzajemnie, a za sprawą cyrkulacji sprawczości możliwe jest ich stałe przenikanie i uzupełnianie się. E. Aarseth nie uzależniał istnienia form cybertekstowych od wynalezienia komputera czy zerwania z tekstualnością. Norweski badacz wskazywał, że gdy rozpatruje się czynnik „techniczny, nieludzki”<sup>67</sup>, niekoniecznie w każdych warunkach musi chodzić o wykorzystanie

---

<sup>63</sup> Tamże, s. 74.

<sup>64</sup> Zob. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 53.

<sup>65</sup> Tamże.

<sup>66</sup> Tamże.

<sup>67</sup> Tamże.

komputera. Cybertekst jest dla autora tegoż pojęcia kategorią pojemną, mieszczącą w sobie poziomy strukturalne dzieła hipermedialnego, „to rodzaj *spojrzenia* na wszelkie formy tekstualności, to zaproszenie do poszerzenia zakresu badań literackich tak, by wprowadzić w ich obszar zjawiska do tej pory – z powodów czysto zewnętrznych – uznawane za egzystujące poza nim, na jego obrzeżach, lub nawet w opozycji”<sup>68</sup>. Cybertekst jest zatem kategorią opisu, nie zaś – gatunkiem literackim, „to perspektywa [...], by opisać i zbadać komunikacyjne strategie tekstów dynamicznych”<sup>69</sup>. Termin ten wydaje się użyteczny dla opisu głównego przedmiotu badań tej pracy, czyli słuchowisk interaktywnych. Jego pojemność, brak jednej i wyłącznej specyfiki technologicznej, estetycznej czy tematycznej przy jednoczesnym osadzeniu punktu ciężkości w aspektach komunikacyjnych dynamicznych tekstów kultury pozwalają rozpatrywać interaktywne opowieści audialne w optyce cybertekstowej, na czym skupię się w dalszych rozdziałach, charakteryzując konkretne przykłady.

Interaktywność jako kategoria niezwykle pojemna – zarówno pod względem zastosowania artystycznego, jak i podejmowanych wobec niej perspektyw badawczych budzi również pewne wątpliwości. Dominique Chateau w rozdziale *Nowe technologie a luki w myśleniu* stawia przed czytelnikiem pytanie: „Interaktywność: Złudzenie czy rewolucja?”<sup>70</sup>. Zagadnienie to ma prowokować do rozważenia, w jaki sposób (i czy w ogóle) możemy mówić o interaktywności dzieła, czy termin ten nie jest nadto rozmyty, by traktować go jako kategorię opisu dla sztuk i mediów, oraz – kiedy jego używanie może być zupełnie nieuprawnione. Warto w tym miejscu odnieść się do przywołanych wcześniej typów interaktywności wskazanych przez Erica Zimmermana (interaktywność poznawcza, funkcjonalna, eksplicytna i metainteraktywność). Pierwszy z typów, interaktywność poznawcza, była opisywana także przez Lva Manovicha. Badacz doszukiwał się interakcyjnych elementów w interpretowaniu dzieła przez odbiorcę i upatrywał jego interaktywnej roli w dopełnianiu pominiętych lub nieczytelnych detali tekstu kultury. Autor *Języka nowych mediów* odnotował, że „cała sztuka tradycyjna, a tym bardziej nowoczesna,

---

<sup>68</sup> E.J.drugi inicjał?Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na...*, s. 27.

<sup>69</sup> Tamże, s. 16.

<sup>70</sup> D. Chateau, *Nowe technologie a luki w myśleniu*, tłum. I. Ostaszewska, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 34.

jest »interaktywna« na kilka sposobów. Elipsy narracyjne w fabularnych utworach literackich, nieczytelne szczegóły przedmiotów w sztukach wizualnych i inne »skrótów« wymagają od widza uzupełnienia brakujących informacji<sup>71</sup>.

Z tej argumentacji wyrastają główne wątpliwości, jakie porusza między innymi D. Chateau. Wiązą się z interaktywnością poznawczą. Filozof zauważa, że

jeśli istnieje jakieś słowo magiczne, zaklęte, jest nim właśnie interaktywność – „Sezamie, otwórz się”... dzieła otwartego. Kiedy Umberto Eco przedstawiał to ostatnie pojęcie, czynił to w mniejszym stopniu w celu opisanego faktu, że każde dzieło – ponad swą sztywną strukturą – otwiera się na polisemię interpretacyjną, a raczej po to, by scharakteryzować kategorię dzieł współczesnych, rozmyślnie zorganizowanych według struktury, która sama w sobie jest otwarta, zachęca odbiorcę do koprodukcji – i to nie tylko semantycznej, lecz także tekstualnej, strukturalnej<sup>72</sup>.

Teza ta podkreśla, że zmienność interpretacji, nawet zupełnie odmienna od pierwotnego postrzeżenia dzieła w kolejnym jego odbiorze wiąże się bezpośrednio z polisemią interpretacyjną i ma charakter wyłącznie semantyczny. Innymi słowy, wielość potencjalnych interpretacji to za mało, by mówić o interaktywności tekstu kultury. Ryszard W. Kluszczyński, opisując formy hipertekstualne, podkreślał, że interaktywność kształtuje nie tylko semantyczny status utworu, ale także – jego substancjalność, która winna charakteryzować się hipertekstualnością, by była interaktywna. „Tekst bowiem – wyjaśnia kulturoznawca – niezależnie od tego, jak dalece złożona jest jego wewnętrzna organizacja, zawsze proponuje określony (linearny) kierunek (drogę) jego poznawania. Tę metodę interpretacji nazywamy lekturą. Z perspektywy artysty/nadawcy tekst jest formą służącą transmisji, a nie – interakcji<sup>73</sup>. Efektem lektury jest wobec tego wyłonienie sensu i treści dzieła. W wypadku interaktywnego, hipertekstualnego utworu, istotna jest jego wielopoziomowość i wieloelementowość. Taka struktura

nie determinuje ani też nie uprzywilejowuje żadnego kierunku percepcji (i odpowiednio: rozumienia). Wędrówkę przez strukturę hipertekstową określa się mianem nawigacji. To właśnie struktura hipertekstu – wraz z materiałem, który ją wypełnia (obrazy, teksty, dźwięki) – jest przedmiotem twórczej pracy artysty. Hipertekst nie jest jednakże

---

<sup>71</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006, s. 129.

<sup>72</sup> D. Chateau, *Nowe technologie...*, s. 34.

<sup>73</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art...*, s. 420.

przedmiotem percepcji ani też w ogóle obiektem doświadczenia odbiorcy. Jest wyłącznie kontekstem tego doświadczenia<sup>74</sup>.

Zatem, by mówić o interaktywności, niezbędna jest praca odbiorcy dzieła z jego substancjalnością, która odznacza się hipertekstualną, eksploratywną strukturą. Analizując cechy interaktywności, Michela Addis zwraca uwagę, że konieczna jest perspektywa, która uwytatnia aktywność podmiotu i przedmiotu w chwili doświadczenia, ponieważ owo doświadczenie jest złożone – aktywność jednostki uwidacznia się w interpretacji i eksploracji przedmiotu, a działanie przedmiotu wyrażone jest poprzez wkład treści w przeżycie odbiorcze<sup>75</sup>.

Tym samym, dla zaistnienia interaktywności konieczna jest koegzystencja artysty jako wytwarzającego kontekst i pole zdarzeń utworu, przedmiot percepcji, czyli responsywne dzieło poddające się eksploracji, i podejmujący wysiłek ponadinterpretacyjny, aktywny odbiorca. „Twórca programu – eksplikuje Piotr Sitarski – dostarcza tylko kontekstu, w którym rozwija się swobodnie twórcza inicjatywa użytkownika. W takim ujęciu znika osobna funkcja odbiorcy przekazu, stapiając się w jedno z funkcją nadawczą. Znika też tekst jako niezmienna, dana raz na zawsze materialna podstawa lektury”<sup>76</sup>. Odbiorca/czytelnik/słuchacz staje się również użytkownikiem, eksploratorem, operatorem. Piotr Zawojski, odwołując się do jego zdaniem powszechnego przekonania o interaktywności w zasadzie każdego zdarzenia artystycznego, zwraca uwagę, co czynią także sami autorzy, że dopiero w sztuce interaktywnej wykorzystanie aktywności odbiorcy jest świadome:

Ów proces w efekcie doprowadza do zmiany nie tylko terminologii odnoszącej się do zmienionej funkcji odbiorcy (gościa, interaktora, (v)usera, użytkownika, operatora), ale przede wszystkim przeformułuje podstawowe parametry percepcji-recepcji dzieła sztuki. Pasywność charakteryzująca kontemplacyjny sposób odbioru zostaje zastąpiona przez aktywny i dynamiczny sposób (współ)tworzenia dzieła. Wszystko zaczyna się jednak od fundamentalnego składnika, jakim jest interakcyjność, czyli zasada konstytutywna funkcjonowania każdego organizmu (w wymiarze społecznym), będąca podstawą

---

<sup>74</sup> Tamże.

<sup>75</sup> Zob. M. Addis, *New technologies and cultural consumption – edutainment is born!*, „European Journal of Marketing”, Vol. 39, 7(8), 2, s. 729-736. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Such interpretation highlights the active roles played by the subject and the object at the moment of consumption, as both bring different and fundamental contributions to the complex experience of the consumer: the individual’s activity is expressed by his subjective interpretation of the object, while the activity of the latter is expressed by its contribution to the experience in terms of content”.

<sup>76</sup> P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, w: *Nowe media w...*, s. 399.



powstania sztuki interaktywnej i, szerzej ujmując, zjawiska interaktywności jako sposobu funkcjonowania we współczesnej kulturze medialnej<sup>77</sup>.

Co istotne, odbiorca percypujący interaktywny tekst kultury poznaje swój zasób możliwości w trakcie odbioru. Jeśli człowiek nie znał wcześniej aparatury, która umożliwia interakcję z dziełem, to, jak podkreśla Zbigniew Wałaszewski, „stopniowo zyskuje pełną świadomość swoich wyborów i ich konsekwencji, jak też ograniczających dowolność podejmowanych akcji właściwości sprzętu i zawiadującego nim programu”<sup>78</sup>. Trudno *a priori* ustalić, ile potencjalnych ścieżek odbioru zawarto w dziele, a „między stanem początkowej niewiedzy a wyczerpaniem wszystkich możliwości mechanicznego partnera zawiera się pełna znajomość »języka«, w którym odbywa się komunikacja z maszyną”<sup>79</sup>. Jay D. Bolter zwraca także uwagę na fakt, że urządzenie interaktywne pozwalające na zapoznanie się z interaktywnym dziełem sztuki jest środkiem ekspresji, a nie twórcą<sup>80</sup>. Oprogramowanie i maszyna są narzędziami, które otwierają przed odbiorcą pozainterpretacyjne zadania, umożliwiają poruszanie się w przestrzeni wytworzonej przez twórcę. Znajduje to swoje odzwierciedlenie także w słuchowiskach interaktywnych, w których to autor wytwarza pole zdarzeń i dostępny odbiorcy za pomocą urządzenia (przełęczarka, aplikacja, interaktywny głośnik) dyspozytyw.

Jednak interaktywność nie jest tożsama z nieograniczoną sprawczością. Jak tłumaczy Ryszard W. Kluszczyński, interaktywność nie oznacza nieograniczonej swobody i wszechmocy, które istnieć mogą wyłącznie teoretycznie jako asymptotyczna możliwość<sup>81</sup>. Użytkownik interaktywnego dzieła sztuki wkracza w pole zdarzeń wytworzone przez autora, który zaprojektował także granice jego doświadczenia. Porusza się w świecie otwartym, ale nie nieograniczonym. Pojawia się zatem sceptycyzm wobec faktycznych możliwości interakcyjnych, jakie powierzono odbiorcy i pytanie, na ile można mówić o sprawczości interaktora, jeśli jego działania są osiągalne wyłącznie w zaplanowanej i ustalonej przez artystę

---

<sup>77</sup> P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Katowice 2010, s. 151.

<sup>78</sup> Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, w: *Nowe media w...*, s. 405.

<sup>79</sup> Tamże.

<sup>80</sup> Zob. J.D. Bolter, *Komputer: maszyna i narzędzie*, w: *Nowe media w...*, s. 364.

<sup>81</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010, s. 10.

formie. W nurcie tych wątpliwości rodzi się termin „pasywnej interakcji”, o której pisze między innymi Piotr Zawojski. Medioznawca zwraca uwagę, że pojęcie to wydaje się wewnętrznie sprzeczne, karkołomne<sup>82</sup>. Rozpatruje interpasywność jako metaforyczne i dosłowne scedowanie aktywności na drugiego człowieka.

To może być interaktywny system, dzieło prezentujące swoją wewnętrzną interaktywność, praca interaktywna, w innej sytuacji jej dokumentacja, w której doszło do faktycznej interaktywnej partycypacji interaktorów, nam jednak *post factum* przypada jedynie rola „świadka” byłych zdarzeń – wyjaśnia P. Zawojski. Jest to rola kogoś, kto, jak trafnie zauważa Gips van Oenen, analizując teorię Žižka i Pfallera, „deleguje swoją wiarę i przyjemność do innych”. Owo delegowanie jest jednak przekazywaniem naszej pasywności, a nie aktywności, zatem „interpasywny zwrot” polega na powrocie do sytuacji, kiedy sztuka nie wymagała aktywnej partycypacji; obecnie symulowanie naszej aktywności odbywa się poprzez procedury interpasywne. Intraaktywne dzieła funkcjonują w samozwrotnej pętli, one nie potrzebują naszej aktywności, są bowiem samowystarczalne, doskonale zaprogramowane do nieskończonego działania w ramach loopu, niedomagającego się jakiegokolwiek ingerencji z zewnątrz. Dzieło w takim rozumieniu samo się napędza oraz weryfikuje swoją działalność, nie potrzebuje żadnej zewnętrznej instancji, która miałaby weryfikować jego istotę czy też przeprogramowywać zasady jego funkcjonowania<sup>83</sup>.

P. Zawojski tłumaczy, że istotą nie jest tutaj negowanie interaktywności, a zwrócenie uwagi, że jako odbiorcy jesteśmy „tylko implementowanym elementem logiki konkretnej pracy”<sup>84</sup>. Interpasywność w rozumieniu teoretyka scalona jest z wymiarem rytualnym mediów i przekonaniem, że wszystko, co nowo medialne jest jednocześnie interaktywne. Badacz podkreśla także, że jego postrzeganie interaktywności i interpasywności nie polega na binarnej aksjologicznej opozycji, gdzie interpasywność oznaczałaby negatywną cechę partycypacji. Jako przykład interpasywności podaje sytuację, gdy w rzeczywistości wirtualnej lub w cyberprzestrzeni, przy użyciu awatara, użytkownik deleguje swoją podmiotowość na cyfrowy obiekt, którego zadaniem jest poszerzenie i przedłużenie jego tożsamości. Eksplicjuje także, że

w takim trybie pisze o tym zjawisku Laetitia Wilson. Zamiast utopii interaktywności woli ona rozpatrywać zjawisko „interpasywności”, która może być zdefiniowana jako model relacji obejmujących konsensualny transfer aktywności oraz emocji na inną istotę albo obiekt

---

<sup>82</sup> Zob. P. Zawojski, *Cyberkultura...*, s. 165.

<sup>83</sup> Tamże, s. 167-168.

<sup>84</sup> Tamże, s. 168.

w konsekwencji „działający w jego imieniu”. Substytucja podmiotu przenoszącego swoją aktywność na cyfrowy „wtórnik” w cyberprzestrzeni konstryuuje digitalną tożsamość, będącą zapewne formą surogatu tożsamości rzeczywistej, choć najlepszym sposobem połączenia tych dwóch jej wymiarów jest zintegrowany model tożsamości podwójnej<sup>85</sup>.

Ustalenia P. Zawojkiego wskazują, że interaktywność jako kategoria badawcza może nastroczać kłopotów. Twórcy nierzadko posługują się iluzją interaktywności, wykorzystując złudne poczucie sprawczości, którym obdarzają odbiorcę. Mirosław Filiciak uzupełnia, że należy pamiętać, że interakcja jest metaforą, hasłem, które „oddaje entuzjazm towarzyszący wczesnym analizom nowych mediów i poczuciu przełomu, które było udziałem badaczy”<sup>86</sup>. Termin ten, zdaniem M. Filiciaka, uwypukla odmiennność nowych mediów od znanych wcześniej człowiekowi doświadczeń medialnych i upraszcza sytuację, w której „użytkownik wchodzi w swobodny dialog z technologią – relację, w której obydwie strony mają równe prawa. W istocie dynamika tego procesu jest inna, dlatego Aarseth wprowadza termin ergodyczność”<sup>87</sup>.

Spostrzeżenia przywołanych badaczy wskazują cenną perspektywę w analizowaniu nieliniarnych opowieści audialnych. Świadomość nadużywania terminu interaktywności, jego pojemność i rozbudowana charakterystyka umożliwiają zachowanie uważności i czujności w opisywaniu ergodycznych dzieł audialnych. Niemniej jednak, specyfika analizowanych w tej dysertacji opowieści fonicznych kładzie punkt ciężkości na słuchacza jako część działania twórczego i odbiorczego. Toteż, w moim przekonaniu, odrzucenie pojęcia interaktywności w odniesieniu do słuchowisk mogłoby przynieść negatywne efekty, ponieważ kategoria ta daje szansę wskazania i opisanie nowego myślenia o formie opowieści audialnej oraz scharakteryzowania form stosunkowo nowych dla teatru wyobraźni jako gatunku. Sztuka bowiem, także audialna – jak chce Nathalie Heinich – „nie jest faktem naturalnie danym, lecz zjawiskiem konstruowanym [...] w sferze praktyki”<sup>88</sup>. Jednocześnie jednak, w części analitycznej rozprawy zostanie uwzględniona iluzyjność interakcji w słuchowiskach ergodycznych na konkretnych przykładach.

---

<sup>85</sup> Tamże, s. 170.

<sup>86</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 51.

<sup>87</sup> Tamże.

<sup>88</sup> N. Heinich, *Socjologia sztuki*, przeł. A. Karpowicz, Warszawa 2010, s. 67.

## Rozdział III

### Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek

Lata 20. ubiegłego wieku to początek nadawania programów radiowych, w tym również słuchowiska, które znalazło swoje miejsce w eterze audialnym od samego początku jego istnienia. Jako gatunek ta forma artystycznej twórczości doczekała się wielu bardzo cennych w dyskursie akademickim opracowań<sup>1</sup>, które dają szansę wypracowania języka deskrypcji oraz genologicznego usystematyzowania. Jednocześnie, co staram się wykazać w tej rozprawie, gatunek ten stale się rozwija i ewoluuje, toteż metody i język jego opisu powinny podlegać podobnego procesowi. Nie sposób jednak rozbudowywać narzędzi opisu bez odniesienia do ugruntowanej przez wiele lat wiedzy i efektów badań, które stanowią punkt wyjścia dla kolejnych prób analizy gatunku. Rozdział ten poświęcę deskrypcji słuchowiska radiowego w ujęciu genologicznym poprzez syntezę kluczowych dla gatunku definicji i opisów. Moim celem jest przedstawienie słuchowiska radiowego w optyce badań radioznawczych, co posłuży zachowaniu precyzji w rozdziałach analitycznych i umożliwi scharakteryzowanie nowych odsłon teatru wyobraźni. Rozdział zostanie dopełniony skondensowaną refleksją nad podcastingiem jako metodą dystrybucji treści audio, która stanowi ważny czynnik w rozpowszechnianiu dzieł audialnego teatru. Badacz słuchowiska, Janusz Łastowiecki, stwierdza, że gatunek ten, w przeciwieństwie do literatury, nie doczekał się „wyspecjalizowanych języków badawczych”<sup>2</sup>, a „książki poświęcone dramатовi radiowemu korzystają między innymi z uporządkowań filmoznawczych czy języka współczesnej filozofii. Słuchowisko nierzadko traktowane jest w nich jako kontekst dla zjawisk literackich i teatralnych, nie pojawia się też refleksja nad jego strukturą”<sup>3</sup>. Fakt ten wynikać może z synkretyczności samego słuchowiska jako gatunku, który korzysta z materii literackiej (konstytutywny dla powstania dzieła tekst scenariusza), ale także z narzędzi filmowych – na przykład planów akustycznych<sup>4</sup> – co z kolei włącza w język opisu dyskurs filmoznawczy czy

---

<sup>1</sup> Warto wskazać w tym miejscu przytaczane wielokrotnie w tekście dzieła takich badaczy, jak: Elżbieta Pleszkun-Olejniczakowa, Sława Bardijewska, Joanna Bachura-Wojtasik, Michał Kaziów, Klaus Schöning, Janusz Łastowiecki, Lance Dann, Leslie Grace McMurtry i innych.

<sup>2</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego (na przykładzie polskich realizacji gatunku)*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2019, s. 32.

<sup>3</sup> Tamże.

<sup>4</sup> W dalszej części tekstu wyjaśnię te pojęcia dokładniej.

kulturoznawczy. Dlatego też niniejszy rozdział będzie miał charakter metodologicznego amalgamatu, który implikowany jest specyfiką gatunku *per se*.

Słuchowisko jest gatunkiem fikcjonalnej sztuki audialnej. Ma dwupostaciowy charakter – tekstowo-audialny, bazuje bowiem na tekście literackim, scenariuszu, który zostaje udźwiękowiony. Joanna Bachura-Wojtasik wskazuje na dwa podstawowe podziały typów słuchowiska radiowego: oryginalne i adaptacyjne oraz oparte na prozie, poezji, dramacie, dokumentach<sup>5</sup>. Słuchowiska oryginalne są tworzone specjalnie dla radia, z uwzględnieniem twórczego potencjału medium. Z kolei adaptacyjne czerpią z poezji, dokumentów, wspomnień, literatury *fiction* i *non-fiction*. Teatr wyobraźni, choć fikcjonalny, może odnosić się do rzeczywistości na wielu poziomach – scenariusz może bazować na dokumentach, przedstawiać losy istniejących postaci lub bohaterów fikcjonalnych uwikłanych w realne wydarzenia. Zawsze jednak, nawet jeśli słuchowisko opiera się na prawdzie, jego osnowę stanowi fikcja. Wyróżniającą się odmianą słuchowiska radiowego jest jego odmiana dokumentalna. Próby definicji tejże odmiany podjęła się J. Bachura-Wojtasik, która wyjaśnia, że „istotą tej odmiany gatunku nie jest dokumentacja, zatem wpisane są w nią elementy fikcjonalne, inscenizacja, autorska interpretacja rzeczywistości”<sup>6</sup>. Podbudowa w faktach nie jest najważniejszym czynnikiem definiującym słuchowisko dokumentalne. „Ważne jest to – pisze radioznawczyni – co scenarzysta i reżyser robią z tymi faktami, wplatając je w opowieść”<sup>7</sup>. Na tej podstawie badaczka wyróżnia trzy podstawowe kategorie: 1) słuchowiska oparte na dokumentach, wspomnieniach, listach, materiałach archiwalnych; 2) oparte na wymienionych materiałach, ale wzbogacone materiałami reporterskimi i reportażowymi nagranyymi współcześnie<sup>8</sup>; 3) dzieła traktujące o historii czy wspomnieniach, które stanowią punkt wyjścia do twórczej narracji autorskiej opowieści<sup>9</sup>. Do ostatniej z kategorii zaliczyć można także adaptację literatury *non-fiction*. Obecnie adaptacje literatury do materii radiowej przyjmują bardzo twórcze, wyrafinowane formy, początkowo jednak, jak zauważyła Leslie Grace McMurtry, „adaptacja była w radiu

---

<sup>5</sup> Zob. J. Bachura-Wojtasik, *Słuchowisko dokumentalne a rzeczywistość*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” LXIII, z. 4, s. 73.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> Tamże.

<sup>8</sup> Tamże, s. 77.

<sup>9</sup> Zob. tamże, s. 77-78.

nieunikniona, wstępnie z konieczności, choć w późniejszych latach popularne było adaptowanie filmów<sup>[10]</sup> dla radia<sup>11</sup>, co ułatwiało dostęp fabuł opowiadanych na wielkim ekranie. W badaniach nad słuchowiskiem istnieje także dychotomia fonocentryczmu i logocentryczmu<sup>12</sup>. Opcja pierwsza odwołuje się do nadrzędnej roli dźwięku dla istnienia słuchowiska<sup>13</sup>, druga natomiast w centrum sytuuje słowo. Opozycja ta nie jest ścisła, a jak zauważa Natalia Kowalska-Elkader, „odmienność genetyczna nie jest jednak skorelowana ze wspólnymi dla wszystkich słuchowisk [...]: systemem przedstawieniowym, ekspresją radiowych środków artystycznych czy związkami z literaturą”<sup>14</sup>. Szczególnego zatracenia sensu tego podziału autorka upatruje w słuchowisku eksperymentalnym, które scharakteryzowane zostanie w dalszej części rozdziału.

Nim przejdę do deskrypcji cech audialnego tworzywa i roli materii dźwiękowej w realizacji gatunku, warto opisać rys historyczny słuchowiska radiowego. Lata 20. XX wieku to początek istnienia teatru wyobraźni. Pierwsze oryginalne dzieło powstało w styczniu 1924 roku i nosiło tytuł *A Comedy of Danger*. Jego autorem był Richard Hughes, a opowieść wyemitowano w radiu BBC<sup>15</sup>. Hughes przyznał, że został poproszony przez BBC o napisanie sztuki dźwiękowej, która wywoływałaby podobne wrażenia jak film dla zmysłu wzorku<sup>16</sup>. Akcja utworu rozgrywała się w ciemnościach kopalni węgla, gdzie zarówno słuchacze, jak

---

<sup>10</sup> Przeniesienie dzieł z dużego i małego ekranu na grunt radiowy jest obecnie szczególnie popularne w platformach podcastowych, o czym więcej napiszę w dalszej części rozdziału.

<sup>11</sup> L.G. McMurtry, *Revolution in the Echo Chamber. Audio Drama's Past, Present and Future*, intellect Bristol-Chicago 2019, s. 158. Zapis oryginalny: „During radio drama's earliest days, adaptation from stage was de rigueur, initially out of necessity, though later film-to-radio adaptations were popular”.

<sup>12</sup> Zob. J. Łastowiecki, *Jak opisywać słuchowisko radiowe? Od refleksji międzywojennej do najnowszych ujęć badawczych*, „Media-Kultura -Komunikacja Społeczna” 12(1)/2016, s. 11-24

<sup>13</sup> Wśród fonocentryków J. Łastowiecki wymienia: Zenona Kosidowskiego, Tadeusza Szulca, Antoniego Bohdziewicza, Krystynę Laskowicz, Ewelinę Godlewską-Byliniak i Małgorzatę Czapigę; natomiast wśród logocentryków: Jana Ulatowskiego, Leopolda Blausteina, Józefa Mayena, Michała Kaziowa, Sławę Bardijewską, Elżbietę Pleszkun-Olejniczakową, Jerzego Tuszewskiego, Zbigniewa Jarzębowskiego oraz Jacka Kopcińskiego. Badacz zauważył także, że Witold Hulewicz i Joanna Bachura-Wojtasik opowiadają się za równoznacznością słowa i audialności dla istnienia słuchowiska. Zob. tamże, s. 14.

<sup>14</sup> N. Kowalska-Elkader, *Słuchowisko eksperymentalne w świetle realizacji Studia Teatralnych Form Eksperymentalnych i projektów Nowe Słuchowiska*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, LXIII, z. 4, s. 92.

<sup>15</sup> Słuchowiska można posłuchać obecnie w sieci, między innymi na platformie YouTube.

<sup>16</sup> „I was asked by the BBC, in January of 1924, to write a play for effect by sound only, in the same way that film plays are written for effect by sight only”, <https://audioboom.com/posts/2751698-a-comedy-of-danger-1st-play-written-for-radio-1924>, [26.07.2022].

i bohaterowie byli w tej samej niekorzystnej sytuacji – nie mogli nic „zobaczyć”<sup>17</sup>. W tym samym roku, w Stanach Zjednoczonych, wyprodukowano zaadaptowane przez Eugene’a Waltera na podstawie tekstu Charlesa Sommerville’a słuchowisko *The Wolf*<sup>18</sup>. Rok później, w 1925 roku British Broadcasting Company<sup>19</sup> nadała pierwsze pełnometrażowe (powyżej 30 minut) słuchowisko *The White Château* autorstwa Reginalda Berkeleya, które miało udowodnić bezzasadność wątpliwości, jakoby „dramat radiowy dłuższy niż 30 minut miał okazać się niemożliwy do słuchania”<sup>20</sup>. W Polsce pierwszy próbny program wyemitowano 1 lutego 1926 roku, a regularną emisję rozpoczęto 18 kwietnia tego roku<sup>21</sup>. Jak podaje Joanna Bachura-Wojtasik, wśród badaczy nie ma zgody co do tytułu pierwszego adaptowanego słuchowiska wyemitowanego w polskim eterze radiowym w 1925 roku. „S. Bardijewska utrzymuje, że była to »Warszawianka« Stanisława Wyspiańskiego (emisja 29 lutego 1925 roku). Tymczasem E. Pleszkun-Olejniczakowa [...] podaje jako pierwszy utwór powstały na podstawie »Popiołów« Stefana Żeromskiego, »Kulig w Tarninach«, wyemitowany 6 listopada 1925 roku”<sup>22</sup>. Bez wątpliwości jednak, pierwszym polskim słuchowiskiem oryginalnym, napisanym specjalnie dla potrzeb i możliwości radia, był stworzony przez Witolda Hulewicza *Pogrzeb Kiejstuta*, który miał swoją premierę 17 maja 1928 roku<sup>23</sup>.

Pojawienie się na antenie radiowej zupełnie nowej formy sztuki wytworzyło nieznaną dotąd słuchaczom sytuację odbiorczą, co z kolei skutkowało (również w roku 1924) nagłym wstrzymaniem przez rozgłośnię BBC emisji spektaklu audialnego *Maremoto* w reżyserii Pierre’a Cusy i Gabriela Germineta. Jak wyjaśnia J. Łastowiecki:

Historia katastrofy morskiej wyrażona w dźwięku osaczyła chłonną wyobraźnię francuskich słuchaczy do tego stopnia, że minister marynarki wydał zakaz emisji słuchowiska. Okazało

---

<sup>17</sup> Zob. tamże. „The production was set in the darkness of a coalmine, where listeners and characters alike were at the same disadvantage. Both could ‘see’ nothing”.

<sup>18</sup> Zob. C. Pereira, *Radio Drama: Then and Now*, <https://bookriot.com/history-of-the-radio-drama/>, [26.07.2022].

<sup>19</sup> The British Broadcasting Company zmieniło się w the British Broadcasting Corporation w roku 1927. Zob. L.G. McMurtry, dz. cyt., s. 80.

<sup>20</sup> Tamże, s. 79.

<sup>21</sup> Zob. J. Bachura, *Odłony wyobraźni. Współczesne słuchowiska radiowe*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s. 33.

<sup>22</sup> Tamże.

<sup>23</sup> Zob. tamże.

się, że niewidzialne może być groźne. Obraz powstający na podstawie bodźców wyłącznie słuchowych był wolny, przybierał różne kształty w zależności od możliwości percepcyjnych odbiorców<sup>24</sup>.

Wspomnieć należy także owiane już legendą słuchowisko *Wojna światów* (*The War of The Worlds*) Orsona Wellesa. Zostało wyemitowane wieczorem 30 października 1938 roku w ramach programu The Mercury Theatre On The Air i na zawsze zapisało się w historii dramatu radiowego. Pierwotnie akcja opowieści rozgrywała się w Anglii, jednak dramaturg Edward Koch postanowił uczynić ją bardziej atrakcyjną dla amerykańskich słuchaczy i zmienił miejsce akcji na New Jersey<sup>25</sup>. Choć zapowiedziano *Wojnę światów* jako opowieść fikcyjną i słuchowisko, dla realizmu utworu pierwsza część słuchowiska miała imitować audycję informacyjną. Ci słuchacze, którym zapowiedź umknęła, mogli odebrać treść spektaklu jako prawdziwą, co wywołało poruszenie i zapisało utwór Wellesa w historii radiofonii. Sam autor zapytany o ewentualne stonowanie języka i formy dramatu dla uniknięcia efektu paniki u niektórych słuchaczy odparł, że nie uczyniłby tego, ponieważ „nie gra się morderstwa w delikatnych słowach”<sup>26</sup>. Początkowo, słuchowiska produkowane w Stanach Zjednoczonych często zogniskowane były wokół tematyki detektywistycznej i kryminalnej<sup>27</sup> i stanowiły popularną rozrywkę dla odbiorców radia. Jak pisze Leslie Grace McMurtry,

do nadejścia lat 40. radio można było nazwać wszechobecną rozrywką w Stanach Zjednoczonych. Według Blue, do 1941 roku 90% Amerykanów miało w domu przynajmniej jeden odbiornik radiowy, a przeciętny Amerykanin słuchał radia przez około cztery godziny dziennie<sup>28</sup>.

Tworząc rys historyczny, nie należy pominąć najdłużej emitowanego na świecie słuchowiska radiowego w odcinkach, jakim są *The Archers* – radiowa opera mydlana wydawana przez BBC Radio 4 od stycznia 1951 roku<sup>29</sup> (odcinki testowe wyemitowano w Wielkiej Brytanii rok wcześniej). Rola BBC w historycznym

---

<sup>24</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego...*, s. 9.

<sup>25</sup> Zob. C. Pereira, *Radio Drama: Then and Now...*

<sup>26</sup> Tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „No, you don't play murder in soft words”.

<sup>27</sup> Zob. L.G. McMurtry, dz. cyt., s. 96.

<sup>28</sup> Tamże, s. 105. Zapis oryginalny: „By the time the 1940s arrived, radio could be called a ubiquitous entertainment in the United States. According to Blue, by 1941, 90% of Americans had at least one radio set at home, and the average American listened to about four hours daily”.

<sup>29</sup> Zob. L.G. McMurtry, dz. cyt., s. 26.



rozwoju słuchowiska jako gatunku jest bardzo znacząca. W latach 40. Maurice Gorham określił twórców rozgłośni jako połączenie tych, którzy nie mieli wówczas żadnych bezpośrednich korzyści z nadawania, pasjonatów i pionierów<sup>30</sup>. Z kolei Seán Street, opisując rozwój brytyjskiego słuchowiska w latach 1919-1960, podkreślał wagę eksperymentu, zabawy i ekscytacji<sup>31</sup>, jakie stały u podstaw twórczej wynalazczości w brytyjskiej rozgłośni. Na polskim gruncie dwoma najdłużej emitowanymi operami mydlanymi w formie słuchowiska są *Matysiakowie* (od 15 grudnia 1956 roku) oraz *W Jezioranach* (od 29 maja 1960 roku).

Już twórcy pierwszych słuchowisk odkryli, że o istocie opowieści audialnej stanowi kreacyjna wyobraźnia słuchacza, a rolą autora jest jej pobudzanie. Słowo, efekty akustyczne, gest paralingwistyczne, cisza i muzyka poruszają wyobraźnię do wytwarzania sugestywnych obrazów. Aneta Wójciszyn-Wasil w tekście poświęconym wizualnej rewolucji radia<sup>32</sup> przywołała refleksję Bonnie M. Miller, która analizując publikacje z zakresu estetyki i pragmatyki radiowej z lat 1920-1950, konstatowała, że „słuch określano jako rodzaj postrzegania wzrokowego”<sup>33</sup>. Przywołuje także komentarz opublikowany w jednym z pierwszych podręczników podejmujących zagadnienie teatru radiowego *Radio Drama and How to Write It* z 1926 roku<sup>34</sup>, który brzmi: „obiektywnie oni [słuchacze] nic nie widzą, ale subiektywnie mogą zobaczyć wszystko”<sup>35</sup>. Owo oglądanie w wyobraźni wszelkich możliwych światów i zdarzeń zachodzi za sprawą twórczego, koncepcyjnego posłużenia się materią radiową przez artystów radia.

W pierwszej kolejności omówię składnik opowieści audialnej, który wykorzystywany jest w dwu podstawowych płaszczyznach – do komunikowania tekstu scenariusza oraz wyrażania gestów paralingwistycznych, zwanych także dźwiękami bezfonemowymi, które stanowią audialny ekwiwalent mimiki

---

<sup>30</sup> M. Gorham, 1948, cyt. za: L.G. McMurtry, tamże, s. 75. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Maurice Gorham characterizes the working force at the newly formed BBC as mixture of those who with no particular interest in broadcasting, and »pioneers«”.

<sup>31</sup> S. Street, *A Concise History of British Radio 1922-2002*, Tiverton, Kelly Publications 2005, s. 32.

<sup>32</sup> A. Wójciszyn-Wasil, *Obrazy – nie tylko w wyobraźni... Wizualna ewolucja radia*, „Zeszyty Naukowe KUL” 61(1)/2018, s. 374.

<sup>33</sup> B.M. Miller, *The Pictures Are Better on Radio: A Visual Analysis of American Radio Drama from the 1920s to the 1950s*, „Historical Journal of Film, Radio and Television” 2017, s. 322.

<sup>34</sup> Zob. A. Wójciszyn-Wasil, dz. cyt., s. 374.

<sup>35</sup> Tamże.

człowieka. Głos materializuje znaczenie warstwy słowa, ma znaczenie dramaturgiczne i emotywnie. Wzmacnia lub osłabia siłę i sugestywność słów, niekiedy – jak pisze Sława Bardijewska, „zabarwia je i jest przez nie zabarwiany; niekiedy wchodzi z nimi w konflikt, podważając lub unieważniając niesione przez nie sensy”<sup>36</sup>. Co niezwykle istotne dla teatru wyobraźni, głos aktora stanowi jeden z fundamentalnych czynników dla formowania postaci – portretuje bohatera, sugeruje takie cechy, jak płeć, wiek, budowa ciała czy kraj pochodzenia. Ponadto, głos niesie za sobą implikacje o odczuciach bohatera (ton, zabarwienie), jego intencjach i naturze – ta sama treść wypowiedziana w sposób przymilny, złośliwy czy ironiczny będzie niosła zgoła odmienny komunikat. S. Bardijewska zwraca uwagę na fakt, że głos może przeczyć wypowiedzanym słowom<sup>37</sup>. To za sprawą głosu postać staje się dla świata opowieści ucieleśniona i nieabstrakcyjna, jest realna i wyobrażalna dla słuchacza. Co więcej, głos sam w sobie jest nośnikiem znaczeń – jak wskazuje przywołana radioznawczyni – łkanie, wzdychanie, jęk, krzyk, śmiech czy szept są aktywne semantycznie, nawet jeśli nie towarzyszą im wypowiedzane zdania. Zatem głos może materializować znaczenie słów bądź pozostawać z nimi w konflikcie, tworząc zamierzenie sprzeczny obraz postaci lub sytuacji. Głos jest ściśle scalony z gestami paralingwistycznymi postaci, które również mogą wzmacniać albo zaprzeczać wypowiedzanemu tekstowi. Poprzez gest foniczny oddaje także to, czego nie da się wyrazić słowem. Egzemplifikacjami słuchowisk radiowych, które w doskonały sposób obrazują rolę głosu w budowaniu postaci są między innymi *Kot mi schudł* w reżyserii Roberta Mirzyńskiego według tekstu Katarzyny Grocholi, *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torbce* w oparciu o tekst Tamary Antonijewicz w reżyserii Małgorzaty Wdowik oraz *Andy* Krzysztofa Czczota. W pierwszym z tytułów forma ma charakter monodramu, w protagonistkę wciela się Sidonia Błasińska. Opowieść traktuje o samotności bohaterki powodowanej śmiercią Władzi – długoletniej pomocy domowej. Kobieta oczekuje na syna, Cypriana, który wraz z żoną ma odwiedzić ją w najbliższych godzinach i zastanawia się, jak poinformować rodzinę o odejściu Władzi. Gdy to czyni, naśladuje głosy syna, synowej czy samej Władzi. W ten sposób z jednej strony

---

<sup>36</sup> S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 120.

<sup>37</sup> Tamże.

słuchacz wsłuchuje się, jak bohaterka próbuje przygotować się na tę trudną rozmowę, oswoić sytuację i emocje, z drugiej zaś – otrzymuje pełne spektrum możliwości głosowych aktorki, która wciela się w kilka różnych postaci o odmiennych odczuciach i emocjach. U otwarcia słuchowiska bohaterka mówi: „A gdzie Władzia? Jakbym go słyszała... Gdzie Władzia? Jak mama sobie radzi? Radzi sobie, radzi...”<sup>38</sup>. Pytania wypowiedziane przez kobietę pozorują te zadawane przez syna. Są wypowiedziane głosem pozbawionym zainteresowania, w sposób flegmatyczny, przedłużony i chłodny. Z kolei odpowiedzi, które zamierza przedstawić synowi są przepełnione bardzo wyraźną irytacją i zniecierpliwieniem<sup>39</sup>. Choć odbiorca poznaje w opowieści głos wyłącznie jednej postaci, łatwo może wyobrazić sobie relacje między bohaterką a jej bliskimi, którzy zostają sugestywnie zarysowani poprzez głos i gesty foniczne. Nagrodzone podczas konkursu Prix Europa w 2013 roku słuchowisko *Andy*<sup>40</sup> Krzysztofa Czczota wykorzystuje w sposób holistyczny i niezwykle przemyślany wachlarz audialnego tworzywa – od dźwięku w systemie Pro Logic 2, przez bardzo bogatą kuchnię akustyczną, artystyczny montaż, po możliwości głosowe obrazujące emocjonalne zmiany zachodzące w bohaterze. Słuchowisko to opowiada o Andym (Andrzeju), który pracuje jako realizator akustyczny i montuje ścieżkę dźwiękową jednego z komercyjnych seriali. Jednocześnie bohater popada w schizofrenię lub obłąd, targają nim skrajne odczucia, które głos pomaga wyrazić. Bardzo znaczący jest krzyk, który służy wyrażeniu złości i wściekłości, między innymi w rozmowach z matką (w tej roli Grażyna Barszczewska). Złość jest doskonale uwidaczniana między innymi w dialogu: „– Straciłeś kontakt... – Nieprawda!! Mam świetny kontakt!”<sup>41</sup>. Grany przez Adama Woronowicza główny bohater ze złością połączoną z irytacją definitywnie zaprzecza, wyraźnie podnosząc głos. W jednej ze scen żąda od matki, by ta zmniejszyła poziom głośności oglądanego programu telewizyjnego,

---

<sup>38</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska *Kot mi schudł*, reż. R. Mirzyński, scenariusz K. Grochola, 2001.

<sup>39</sup> Zob. więcej: E. Matusiak, *Dramaturgia a narracja – jak konstrukcja narratora wpływa na dramaturgię artystycznego dzieła audialnego*, w: *Katowice, Rejestry kultury*, t. IX, red. K. Olkusz, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Wrocław 2019, s. 357-376.

<sup>40</sup> Słuchowisko w ujęciu radioznawczym szeroko omówił Janusz Łastowiecki. Zob. tegoż, „Ściszyć” aktoreczkę. *Słuchowisko Andy Krzysztofa Czczota jako kryminał w dźwięku*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego” 5/2016, s. 365-378 oraz tegoż, *Intryga audio. Hybrydyczna rzeczywistość słuchowiska Krzysztofa Czczota Andy*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” 2(28)/2015, s. 145-160.

<sup>41</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska *Andy* K. Czczota, 2013.

ponieważ przeszkadza mu w pracy. Kilka minut później zirytowanie i złość przeradzają się we wściekłość i bohater wybuchu w słowach: „ŚCISZ TO!!! ŚCISZ TO POWIEDZIAŁEM!!!”<sup>42</sup>. Jest kategoriyczny, a jego głos przypomina wrzask. Słyszalna jest wyraźna zmiana emocji na jeszcze bardziej negatywne. Andy wielokrotnie się niecierpliwi, a odczucie to pojawia się w nim także w trudnych rozmowach z matką. Nieskrywanie wybrzmiewa w pytaniach: „Dlaczego mi to robisz? Za każdym razem to samo...”. Postać jest dalece afektywna, a jej emocje intensywne i wyraźnie uwypuklone głosem i gestami fonicznymi. Gdy realizator próbuje się uspokoić – na pierwszym planie wybrzmiewają jego głębokie oddechy; gdy osiągnięcie spokoju jest niemożliwe – oddech przyspiesza, jest gwałtowny i nagle urwany. To interpretacja głosowa tekstu scenariusza obrazuje trudne relacje bohatera z matką – przywołane powyżej zdania jak „Ścisz to” lub „Mam świetny kontakt” wyartykułowane z opanowaniem niosłyby absolutnie inne sensy. Interesującym zabiegiem jest także dodanie głosu z nagrań archiwalnych – w słuchowisku zamieszczone zostały fragmenty *Moskwy-Pietuszki* Wieniedikta Jerofiejewa czytane przez Romana Wilhelmiego, który wchodzi w swoisty dialog z Andym.

Ostatnim z przykładów, które chcę wskazać dla uwidocznienia roli głosu jest eksperymentalne słuchowisko *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torebce*<sup>43</sup> Tamary Antonijewiç w reżyserii Małgorzaty Wdowik. To audialny monodram Katarzyny Wajdy zrealizowany w technologii binauralnej<sup>44</sup>. Głos jest w tej opowieści kluczowy i pojawia się w dwu formach – głosu bohaterki i syntezatora mowy. Słuchowisko to w bardzo świadomy sposób wykorzystuje efekty radiowe, którym głos zostaje poddany – każda fraza, a w niektórych fragmentach każde słowo wybrzmiewają wyjątkowo wyraźnie, bywają powtarzane kilkukrotnie, czasem w innym tonie lub rytmie. N. Kowalska-Elkader pisze, że w tym słuchowisku „słowa potraktowane zostają jak preparaty — analogicznie do działań w ramach eksperymentu radiowego — które autorzy poddają dźwiękowym zabiegom i badaniom, sprawdzają ich możliwości znaczeniowe i brzmieniowe, osiągając zróżnicowane wrażenia”<sup>45</sup>. W tej realizacji głos pełni rolę bohatera,

---

<sup>42</sup> Tamże.

<sup>43</sup> 2017.

<sup>44</sup> W dalszej części rozdziału wyjaśnię, czym charakteryzuje się technologia binauralna.

<sup>45</sup> N. Kowalska-Elkader, dz. cyt., s. 97.

wysuwa na pierwszy plan eksperymentalną formę i podkreśla inspirację tematyczną nowymi technologiami. Dominik Antonik stwierdza, że głos działa niczym „odcisk palca – jest natychmiastowo rozpoznawalny i identyfikowalny”<sup>46</sup>, jest intensywnym „znakiem obecności”<sup>47</sup>, który pozwala „w afektywny sposób doświadczyć spotkania z autorem”<sup>48</sup> – a w wypadku słuchowiska – także z bohaterem. Choć jego charakter jest ulotny, „głos nie odrywa się od mówcy, nie jest transportowany między nim i słuchaczem, ale rozciąga się między nimi jak strumień”<sup>49</sup>.

Wspomniane produkcje to zupełnie odmienne w treści, formie i ładunku emocjonalnym słuchowiska. Ilustrują jednak wagę głosu i gestów paralingwistycznych, ich istotność i ciężar gatunkowy. Głos jest nośnikiem literatury audialnej, a także środkiem ekspresji, narzędziem kreacji, przekąźnikiem znaczeń. Wielowymiarowość zabiegów głosowych zakorzenia opowieść semantycznie, i, jak zwraca uwagę Mladen Dolar,

słownictwo może skutecznie odróżniać znaczeniowe niuanse, ale słowa zawodzą nas, kiedy stajemy przed niezliczonymi odcieniami głosu, który nieskończenie przekracza znaczenie. Nie chodzi o to, że nasze słownictwo jest ubogie i powinniśmy zaradzić jego niedostatkom: mierząc się z głosem, słowa zwodzą strukturalnie<sup>50</sup>.

Kolejnym z elementów audialnej materii, który, paradoksalnie, jest nad wyraz słyszalny jest cisza. W słuchowisku radiowym nigdy nie jest ona brakiem dźwięku, przeciwnie – bez wyjątku jest aktywna semantycznie. Ma swoją dramaturgię<sup>51</sup> i jest bogata znaczeniowo – może być wyrazem milczenia, oczekiwania na wypowiedź, momentem zamysłu bohatera, sugestywną odpowiedzią na frazę czy też chwilą „na oddech” w scenach o znaczącym ciężarze emocjonalnym. Warto szerzej omówić opisaną przez Agnieszkę Janiak w tekście *Zdesakralizowane świątynie ciszy – kościół, cmentarz, muzeum, biblioteka*<sup>52</sup> funkcje

---

<sup>46</sup> D. Antonik, *Audiobook: od brzmienia słów do głosu autora*, „Teksty Drugie” 5(155)/2015, s. 137.

<sup>47</sup> Tamże.

<sup>48</sup> Tamże.

<sup>49</sup> Tamże, s. 143.

<sup>50</sup> M. Dolar, *A Voice and Nothing More*, The MIT Press, Cambridge MA 2006, s. 13.

<sup>51</sup> Zob. S. Bardijewska, *Słuchowisko jako...*, s. 114.

<sup>52</sup> A. Janiak, *Zdesakralizowane świątynie ciszy – kościół, cmentarz, muzeum, biblioteka*, w: *Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 247-255.

ciszy, znajdują one bowiem swoje odzwierciedlenie także w teatrze radiowym. Ich deskrypcja przebiega w punktach, w określonej kolejności, jednak ma to na celu raczej uporządkowanie wywodu niż wyznaczenie linii demarkacyjnych. Funkcje te przenikają się i dopełniają, jedna nie wyklucza drugiej. Pierwszym z zastosowań ciszy, na jakie badaczka zwraca uwagę, jest prowadzenie do duchowego oczyszczenia i pogłębionej autoanalizy – cisza w tym rozumieniu jest metodą ułatwiającą skupienie, kształtującą umiejętność panowania nad sobą<sup>53</sup>. Z kolei druga, skorelowana z poprzednią funkcja to cisza jako warunek obligatoryjny dla oczyszczenia umysłu, który staje się wówczas otwarty na poznanie<sup>54</sup>. W odniesieniu do audialnego spektaklu obie te funkcje mogą znajdować swoje zastosowanie w scenach, w których bohater dokonuje namysłu nad sobą, przewartościowania podjętych decyzji bądź zastanowienia nad możliwościami, wobec których decyzja winna być podjęta. Cisza tego rodzaju wybrzmiewa także wówczas, gdy postać przeżywa wydarzenie mistyczne lub w scenach, w których dochodzi do prozaicznej, jednak istotnej konieczności zapanowania nad emocjami – na przykład w sytuacji sporu. W przywołanym już słuchowisku *Andy* cisza jest bardzo aktywna dramaturgicznie, a opisywana funkcja znajduje swoje zastosowanie w scenie, w której dochodzi do „rozmowy” z nagraniem głosem Romana Wilhelmi. Gdy Wilhelmi wypowiada zdanie „Poczułem się urażony”<sup>55</sup>, Andy odpowiada: „Przepraszam. Poniosło mnie (cisza). Nie każ mi siedzieć w tej ciszy. Nie chcę siedzieć w ciszy. Powiedz coś”<sup>56</sup>. W scenie tej bohater przeprosza i przyznaje, że niepotrzebnie się uniósł – dokonuje autorefleksji, a wybrzmiewająca cisza jest dla niego samego niekomfortowa – chce przerwać ten moment, ponieważ jest dla niego niejako karą w tym sporze.

A. Janiak podkreślała także, że kolejną z ról ciszy jest konieczność jej zaistnienia dla dyskursywnego myślenia.

Inwazja bodźców – hałas, natłok błyskawicznie zmieniających się obrazów, chaos – paraliżujące proces myślenia, ogranicza nasze bycie do bezrefleksyjnego przetrwania. Nadmiar wrażeń nie pozwala ich zracjonalizować ani zinternalizować, uczynić częścią naszej

---

<sup>53</sup> Zob. tamże, s. 247.

<sup>54</sup> Zob. tamże.

<sup>55</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska.

<sup>56</sup> Tamże.

refleksji, namysłu nad światem. Ten namysł możliwy jest jedynie w ciszy – naturalnym stanie koncentrowania myśli i medytacji<sup>57</sup>.

W słuchowisku radiowym funkcja ta znajduje swe szczególne zastosowanie i może być użyta dwojako – może stanowić przerwanie natłoku bodźców, z jakimi mierzy się postać lub może być skierowana niejako ku słuchaczowi, który w scenach o trudnym ładunku emotywnym potrzebuje momentu uspokojenia. Przykładem opowieści audialnej, w której cisza jest momentem na emocjonalne ukojenie jest słuchowisko Katarzyny Michałkiewicz *Ocalenie*<sup>58</sup>. To spektakl radiowy, który powstał na podstawie wywiadów przeprowadzanych dla Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie w ramach projektu *Polscy Sprawiedliwi*. W scenach o wyjątkowo intensywnym ładunku emotywnym wybrzmiewają instrumenty smyczkowe, których gra poprzedzona jest sekundą ciszy. Zwiastuje tym samym moment refleksji, jest oddechem przed kolejnymi scenami.

Autorka akcentuje także istotę trwania w ciszy, która służy wyostrażaniu zmysłów i daje szansę pełniejszego postrzegania rzeczywistości. „W ciszy więcej widać i słycać – przemawia do nas natura, przedmioty, drugi człowiek – zaznacza A. Janiak, [...] a nasze zmysły są otwarte – chłoną i przetwarzają informację, gdy nie otrzymują ich w nadmiarze”<sup>59</sup>. W tym sensie cisza jest także metodą selekcji, ponieważ umożliwia zachowanie lub odzyskanie koncentracji, dostrzeżenie zdarzeń, obiektów czy bodźców, które bez ciszy umykają. W słuchowisku niezwykle istotą rolę odgrywa kuchnia akustyczna, czyli wszelkie dźwięki odwołujące się do audiosfery bohatera – odgłosy przedmiotów, wykonywanych czynności, natury etc. Celowe pominięcie kuchni akustycznej, rezygnacja z efektów po to, by w konkretnej scenie opowieści głos wybrzmiał w ciszy jest jednym z bardziej sugestywnych zabiegów audialnego teatru. Głos przerywa ciszę, ale jej obecność „pod nim” dopełnia przekaz, otwiera na konkretną sentencję, pobudza do koncentracji i zamyślenia, a wypowiedziana fraza zostaje uwypuklona. Ten rodzaj ciszy zobrazowany został w słuchowisku dokumentalnym Marty Rezbdy *Żaba*<sup>60</sup>. Dzieło traktuje o tragicznych losach Jacka Żaby, który zaangażował się w działalność

---

<sup>57</sup> A. Janiak, dz. cyt., s. 247.

<sup>58</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2014.

<sup>59</sup> A. Janiak, dz. cyt., s. 248.

<sup>60</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2018.

opozycją i wraz z przyjacielem dokonał sabotażu w nocy z 12 na 13 grudnia 1986 roku, przecinając paski klinowe w trzydziestu krakowskich autobusach. Za swój czyn zapłacił najwyższą cenę. W scenie, gdy odczytywany jest wyrok, jaki zostaje wydany za popełnione przestępstwo każda z fraz przedzielona jest bardzo krótką, ale wyraźną ciszą. Każde zdanie wybrzmiewa wyjątkowo dosadnie, ma budzić trwogę w bohaterze i słuchaczu, a cisza tę emocję uwypukla. Fragment tej sceny prezentuje się następująco:

Wyrok w imieniu Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej z 26 czerwca 1987 roku. Oskarżonego Jacka Żabę uznaje się za winnego czynu zarzuconego mu w punkcie pierwszym oskarżenia, a stanowiącego przestępstwo z artykułu jedenastego paragraf pierwszy Kodeksu Karnego, w związku z artykułem dwieście dwudziestym Kodeksu Karnego i w związku z artykułem dwudziestym piątym paragraf drugi Kodeksu Karnego i skazuje go na karę jednego roku i sześciu miesięcy pozbawienia wolności (cisza). Kazimierza Krauze zaś skazuje na karę pięciu lat pozbawienia wolności (cisza). Surowość wyroku uzasadnia wysoką szkodliwością społeczną przestępstwa, a także pobudkami politycznymi, jakimi kierowali się mężczyźni (cisza)<sup>61</sup>.

Słuchowisko jest nad wyraz niepokojące i smutne, oddaje tragizm prawdziwych losów bohatera, a słuchaczowi udostępnia opowieść, która w prawdziwym życiu rozgrywała się za zamkniętymi drzwiami, przez co dostęp do wydarzeń mieli nieliczni – przede wszystkim oprawcy bohatera doprowadzający ostatecznie do jego śmierci. Krótkie urywki ciszy między sentencjami wyroku oddają wrażenie, jakoby wypowiadający je napawał się wymierzeniem kary – przyspiesza, wyliczając paragrafy kodeksu, po czym zdanie kwituje ciszą, która dobitnie uświadamia surowość wyroku.

A. Janiak jako ostatnią z funkcji ciszy wskazała sprzyjanie pobudzaniu wyobraźni – cisza daje szansę zaistnienia twórczych wyobrażeń<sup>62</sup>. W odniesieniu do sytuacji komunikacyjnej słuchacza audialnego teatru cisza jest warunkiem koniecznym właściwego, pełnego odsłuchu – dramat radiowy, ze względu na swoją z jednej strony złożoność strukturalną i dramaturgiczną, z drugiej zaś – angażowanie wyłącznie zmysłu słuchu wymaga ciszy – hałasy, rozmowy czy zbyt głośne otoczenie będą rozpraszać odbiorcę i zagłuszać pewne elementy opowieści,

---

<sup>61</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska.

<sup>62</sup> Zob. A. Janiak, dz. cyt., s. 248.



a odbiór stanie się niepełny lub wręcz nieprzyjemny i pozbawiony sensu. Jak pisał Donald McWhinnie,

Cisza jako przemyślany instrument jest jednym z najpotężniejszych bodźców dla wyobraźni. Właściwie przygotowana, przzerwana we właściwym momencie, w odpowiednim kontekście, może wyrazić więcej niż słowo. Może oddawać atmosferę oczekiwania, niepewności, stwarzać nastrój, wyrażać emocjonalne niedomówienia, wizualne subtelności<sup>63</sup>.

Cisza jest zatem jednym z fundamentalnych składowych radiowego teatru – ma znaczenie dramaturgiczne, ematywne, konstrukcyjne, odbiorcze, otwiera i kończy spektakl audialny. Nader znacząca dla realizacji słuchowiska radiowego jest tzw. kuchnia akustyczna, czyli wszelkie składniki audialnego tworzywa, które służą budowaniu dźwiękowej scenografii. Efekty akustyczne umożliwiają ujrzenie w wyobraźni konkretnego miejsca, w którym rozgrywa się akcja. Jak głos ucieleśnia bohatera, tak audioscenografia osadza postaci i zdarzenia w przestrzeni. Opowieść nie może toczyć się w próżni, ponieważ będzie dla odbiorcy niewiarygodna i trudna lub niemożliwa do wyobrażenia. Odgłosy ulicy, przejeżdżających samochodów, tramwajów, idących pieszych – od razu nasuną słuchaczowi wyobrażenie miejskiego zgiełku; szum fal, krzyk mew – plażę nad morzem lub oceanem; dźwięki aparatury medycznej, charakterystyczny pogłos i wielość różnych głosów – szpital. Te proste przykłady przywodzą na myśl rozpoznawalne miejsca, w których zdarzenia słuchowiska mogłyby się rozegrać. Należy jednak podkreślić, że elementy scenografii akustycznej winny koegzystować we wzajemnym dopełnieniu ze słowem przy jednoczesnym uniknięciu dźwiękowej tautologii. Błędem byłoby bowiem stałe „powtarzanie” w audioscenografii tego, co wypowiedziano słowem. S. Bardijewska zwraca uwagę na dramaturgiczną funkcję kuchni akustycznej<sup>64</sup>, która wzmacnia lub nawet zastępuje słowo i oddaje emocje postaci, na przykład nagłe trzaśnięcie drzwiami i odgłos zbiegania po schodach mogą jasno zakomunikować, że bohater wpadł w złość i wybiegł na zewnątrz. Bardzo prostym, ale klarownym przykładem nieskomplikowanej i jednocześnie kluczowej dla

---

<sup>63</sup> D. McWhinnie, *Radio jako sztuka*, Warszawa 1964, s. 61-62. Cyt. za: M. Jurkowski, *Milczenie jako znak radiowy*, w: *Semantyka milczenia. Zbiór studiów 2*, red. K. Handke, Sławistyczny Ośrodek Wydawniczy, Warszawa 2002, s. 105-109.

<sup>64</sup> Zob. S. Bardijewska, *Nagie słowo. Rzecz o słuchowisku*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2001, s. 59.

słuchowiska radiowego kuchni akustycznej jest słuchowisko według tekstu Jana Misiuka *Jaguar*<sup>65</sup> w reżyserii Jana Warenyci. Główną bohaterką jest emerytka Emilia (w tej roli Ewa Dałkowska), która handlując używaną odzieżą na lokalnym bazarze, dorabia do niewielkiego świadczenia, jakie otrzymują ona i jej – raczej niezaradny życiowo – mąż. Towarzyszy jej przyjaciółka Iza (Izabela Dąbrowska). Słuchowisko otwiera rozmowa z mężem, kobieta skarży się na przeciekający czajnik, w tle wybrzmiewają odgłosy codziennej krzątania. Kolejną kobietą wychodzi z domu, co też zostało oddane poprzez audioscenografię – odkładanie sztućców i kubka, kroki, szelest foliowych toreb, otwieranie i zamykanie drzwi oraz kroki. Słuchacz niemal razem z bohaterką opuszcza mieszkanie i udaje się na bazar, którego kuchnia akustyczna jest zgoła odmienna – kroki wielu osób, dźwięk wrzucanych do pojemnika monet, gwar rozmów w tle, skrzypienie kółek toreb na zakupy. Sceneria wydarzeń i sama akcja opowieści odznaczają się niezwykłą prostotą i nieskomplikowaniem, co jednak stanowi o ich sile i wymowności.

Kolejną istotną dla realizacji audialnego spektaklu składową jest muzyka. Odznacza się złożonością i ładunkiem semantycznym, nie pozostaje obojętna dla fabuły i treści słuchowiska radiowego, a jak przypuszczają Joanna Bachura-Wojtasik i Aleksandra Pawlik, „być może jest ona nawet najbardziej wieloznaczna ze wszystkich znaków radiowych”<sup>66</sup>. Muzyka wchodzi w relacje semantyczne z pozostałymi składowymi teatru radiowego, oddziałuje na emocje słuchacza i jeśli w danej produkcji została zastosowana – jest równoważna pozostałym znakom radiowym. Przywołane radioznawczynie stwierdzają, że muzyka w słuchowisku ma zawsze swoje „pole znaczeniowotwórcze”<sup>67</sup>, które jest całokształtem relacji, w jakie wchodzi ona z innymi elementami fonicznej materii. Muzyka nie jest semantycznie autonomiczna – w teatrze wyobraźni współtworzący znaczenia w połączeniu i relacjach z wszystkimi innymi zastosowanymi składowymi audialnego tworzywa. Może ona występować w dwu podstawowych formach: muzyki immanentnej oraz transcendentnej. Badacz filmu i jego języka, Jerzy Płazewski, określał typ pierwszy jako „wszelkie elementy muzyczne, których źródło (widoczne lub zakryte) znajduje

---

<sup>65</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2017.

<sup>66</sup> J. Bachura, A. Pawlik, *Znaczeniowa funkcja muzyki w słuchowisku*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” 3(17)/2012, s. 162.

<sup>67</sup> Zob. tamże.

się w miejscu akcji, stanowi logiczny element akcji”<sup>68</sup>. Słowem – jest to muzyka, która wybrzmiewa w akcji, jest składnikiem zdarzeń opowieści i logicznie z nich wynika. Przykładem może być słuchowisko *Kolacja na cztery ręce*<sup>69</sup> Paula Barza w adaptacji i reżyserii Janusza Kukuły. Punktem wyjścia tej historii jest fikcyjne spotkanie muzyków – Bacha z Haendlem w roku 1747 z okazji przyjęcia Bacha do Towarzystwa Nauk Muzycznych, którego pierwszym i jedynym członkiem honorowym Haendel był od 1745 roku. Z kolei muzyka transcendentna jest ilustracją muzyczną niezakorzenioną w akcji, nie jest jej logicznym elementem i bardzo często przyjmuje funkcję komentującą<sup>70</sup>. „Stosowanie tego typu muzyki – wyjaśnia J. Płazewski – jest daleko elastyczniejsze, dlatego choćby, niemal bez ograniczeń wybrać można moment jej rozpoczęcia i zakończenia oraz najskuteczniejszy sposób instrumentacji”<sup>71</sup>. Ten rodzaj muzyki wykorzystywany jest częściej ze względu na jej zastosowanie do podmalowywania tła nastrojowego, emocjonalnego przygotowania słuchacza do przeżycia konkretnych odczuć. Ma zatem potencjał emotywny i komentujący, może wzmacniać warstwę słowa lub przeciwnie – znajdować się w celowej opozycji wobec niej. Interesujące spojrzenie badawcze na muzykę w kontekście zwrotu audytywnego prezentuje Jan Pleszczyński. Badacz sytuuje muzykę między racjomorficznością<sup>72</sup> a racjonalnością. Muzyka w ocenie badacza operuje na obu wskazanych poziomach i mediuje pomiędzy „biologiczną i kulturową składową natury ludzkiej”<sup>73</sup>. Natura muzyki jest dwoista, ponieważ „wykazuje głębokie zakorzenienie w racjomorfizmie, z drugiej harmonijnie wplata się w opartą na liczbie i słowie racjonalność”<sup>74</sup>. Niemniej, zdaniem J. Pleszczyńskiego, w wymiarze fundamentalnym muzyka łączy się z racjomorficznością, co w słuchowisku znajduje swoje zastosowanie przede wszystkim na poziomie emocjonalnym utworu – wywołuje, pobudza lub tonuje

---

<sup>68</sup> J. Płazewski, *Język filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1961, s. 343.

<sup>69</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2008.

<sup>70</sup> Zob. tamże.

<sup>71</sup> Tamże.

<sup>72</sup> Badacz pojęcie to tłumaczy jako warunkowane genetycznie, nieświadome, ale „teleonomicznie ukierunkowane na przeżycie zdolności poznawcze organizmów”, racjomorficzność to quasi-racjonalność, bo działania racjomorficzne „często wydają się działaniami racjonalnymi”. Zob. J. Pleszczyński, *Epistemologia komunikacji medialnej. Perspektywa ewolucyjna*, Wydawnictwo UMCS, Lublin, s. 170.

<sup>73</sup> Tegoż, *Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością*, w: *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*, t. 1, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2018, s. 39.

<sup>74</sup> Tamże, s. 44.

uczucia występujące wskutek odbioru dzieła. Muzyka w teatrze radiowym pełni funkcje: dramaturgiczną – współkształtując linię konfliktu, ewokując emocje; ilustracyjną – uzupełniając się wzajemnie z treścią, tworzy nastrój i klimat miejsca oraz zdarzeń; kompozycyjną – przyjmując rolę klamry otwierającej i zamykającej opowieść, może także oddzielać kolejne akty opowieści od siebie, czego przykładem jest być wyjątkowo ascetyczne pod kątem efektów dźwiękowych i rozbudowane muzycznie słuchowisko *Drugi pokój*<sup>75</sup> według tekstu Zbigniewa Herberta w reżyserii Janusza Warneckiego. Wśród funkcji muzyki Paulina Wiernicka dodaje także funkcje<sup>76</sup>: historyczną (kiedy charakterystyczny dla danego okresu motyw muzyczny przywołuje dany czas); scenograficzną (gdy muzyka tworzy krajobraz zdarzeń – przenosi wyobrażenie do lasu, miasta, domu etc.); kontrastującą (jako przełamująca wobec treści kontra, często o charakterze komediowym); komentatorską (odautorski komentarz do treści słuchowiska); scalającą (łącząca sceny poprzez przygotowanie nastroju pod kolejną scenę) oraz nawiązującą (odwoływanie się do stanu emocjonalnego bohatera). Wysoka złożoność muzyki, jej wieloznaczność i wielowymiarowość daje twórcom szerokie spektrum możliwości jej stosowania. Niezależnie od pełnionej w danym utworze funkcji – nigdy nie jest asemantyczna.

Ostatnim z elementów tworzywa, która chciałabym omówić, opisując słuchowisko radiowe w perspektywie gatunkowej jest montaż. Jak kilkakrotnie zaznaczałam, w języku *radio studies* badacze posługują się także myślą filmoznawczą, która w deskrypcji montażu opowieści radiowej znajduje swoje szczególne uzasadnienie. Choć mówi się o słuchowisku jako teatrze wyobraźni, teatrze audialnym, to przecież bliższe jest ono produkcji filmowej między innymi za sprawą zastosowania montażu. Alicja Helman i Jacek Ostaszewski w *Historii myśli filmowej* przywołują teorię montażu wypracowaną przez Sergiusza Eisensteina, który w pierwszej kolejności opisał tzw. montaż atrakcji. Jednostkę tego rodzaju montażu nazywał atrakcjonem i

definiował jako „każdy agresywny moment widowiska, każdy jego element, który poddaje widza uczuciowemu lub psychologicznemu oddziaływaniu doświadczalnie sprawdzonemu

---

<sup>75</sup> Rok publikacji słuchowiska: 1958.

<sup>76</sup> Zob. P. Wiernicka, *Spojrzenie na muzykę w słuchowisku okiem teoretyka, praktyka, muzyka*, „Media-Biznes-Kultura” 1/2016, s. 61-80.

i z matematyczną dokładnością obliczonemu na wstrząs emocjonalny u widza, a następnie w związku z tym – jedyna możliwość warunkująca percepcję ideowej problematyki widowiska – końcowego wniosku ideologicznego<sup>77</sup>.

Eisenstein wiązał montaż z bezpośrednim oddziaływaniem na emocje odbiorcy i komunikowaniem idei dzieła. W słuchowisku radiowym sytuacja przedstawia się tożsamo – montaż nie służy wyłącznie połączeniu scen w całość, zawsze ma na celu wywoływanie wrażeń emocjonalnych i komunikowanie znaczeń. Teoretyk zwracał uwagę także na pewne paralele między językiem werbalnym a językiem montażu – „jeśli porównać kadr do wyrazu, a frazę montażową do zdania w języku werbalnym, to wówczas dostrzeżemy analogię rozwoju obu języków<sup>78</sup>. Co za tym idzie, kadry w montażu filmowym łączone są w filmową frazę, która jest podstawową jednostką semantyczną – pojedynczy kadr nie niesie znaczeń, dopiero połączenie kadrów implikuje pojawienie się znaczenia. „Fraza filmowa to grupa elementów skupiona wokół zaakcentowanego jądra, którym jest – przeważnie – zbliżenie<sup>79</sup>. W filmie niezwykle istotny jest także ruch planów – od bliskiego do ogólnego i odwrotnie, co realizowane jest w dwu podstawowych formach frazy: regresywnej – kiedy to dochodzi do przejścia od detali (w zbliżeniu) do planu ogólnego (widz zaczyna rozumieć detale i ich sens po ujrzaniu całości) oraz progresywnej – z planu panoramicznego, ogólnego do zbliżenia – wówczas widz ma szansę wniknięcia w całość i zrozumienie zachodzących w filmie zjawisk<sup>80</sup>.

Raymond Spottiswoode, zainspirowany opracowaniami Eisensteina, stworzył typologię sześciu rodzajów montażu, które uszeregował według wzrastającego poziomu złożoności. Opisał: 1) montaż prymarny, będący montażem przedstawień następujących po sobie ujęć; 2) montaż symultaniczny – „montaż przedstawień wynikających z ujęć i towarzyszących im w filmie dźwięków (tutaj w duchu Eisensteinowskim najwyżej cenił kontrast czy wręcz konflikt między obrazem a dźwiękiem, z których zderzenia miał wynikać trzeci sens)<sup>81</sup>; 3) montaż rytmiczny – rytmiczne następstwo ujęć, w połączeniu których powstaje zawartość

---

<sup>77</sup> S. Eisenstein, *Montaż atrakcji*, przeł. M. Kumorek, w: idem, *Wybór pism*, WAiF, Warszawa 1959, s. 292, za: A. Helman, J. Ostaszewski, *Historia myśli filmowej. Podręcznik, Słowo/Obraz Terytoria*, Gdańsk 2007, s. 67-68.

<sup>78</sup> Tamże, s. 74.

<sup>79</sup> Tamże, s. 86-87.

<sup>80</sup> Zob. tamże.

<sup>81</sup> Tamże, s. 112.

zgoła odmienna niż wynikająca z pojedynczych ujęć; 4) montaż sekundarny – skomplikowany, oparty o subtelne niuanse, istotna była tutaj ścieżka dźwiękowa filmu; 5) montaż implikacyjny – wyjście od sekwencji obrazów, „których następstwem rządzi twórczy zamysł osiągniany właśnie za pomocą montażu”<sup>82</sup> oraz 6) montaż ideologiczny, który polega na zderzeniu przedstawień zawartych w filmie z wyobrażeniami i „ideologiczną podbudową widza”<sup>83</sup>. Choć wszystkie ze wskazanych typów montażu, ze względu na ich zakorzenienie w audiowizualności, nie przystają do czysto audialnego charakteru słuchowiska radiowego, warto wskazać na fundamentalne dla gatunku założenia. Przede wszystkim, montaż z czysto technicznego punktu widzenia umożliwia powstanie słuchowiska – spełnia więc funkcję prymarną, scala sceny, splot wydarzeń tworzy dzieło audialne. Istnieją oczywiście realizacje słuchowiska na żywo, na przykład podczas Festiwalu Teatru Polskiego Radia i Teatru Telewizji Polskiej *Dwa Teatry*, kiedy aktorzy odgrywają opowieść przed publicznością, jednak są to przedsięwzięcia wyjątkowe, w trakcie których zdarzają się przejęzyczenia, potknięcia językowe czy rytmiczne – toteż takie realizacje nie stanowią regularnej formuły nadawania słuchowisk w eterze radiowym. Przywołani badacze zwracali także uwagę na kontrastową funkcję montażu, która miałaby ukazywać konflikt między obrazem a dźwiękiem. W teatrze wyobraźni, choć pozbawionym obrazu, montaż kontrastowy również może znaleźć swoje zastosowanie – na przykład dla zakwestionowania linii słowa warstwa kuchni akustycznej lub muzyka może za sprawą montażu bazować na kontraście lub nawet pełnej opozycji. Również rytmiczność, niuansowość montażu filmowego nie traci na znaczeniu w spektaklach radiowych – zmiany tempa scen następujących po sobie, montaż pod konkretną muzykę i w jej rytm, nagła cisza lub przeciwnie – intensywny odgłos, zmienność poziomów głośności – to tylko przykłady efektów, jakie możliwe są do zastosowania poprzez montaż w słuchowisku radiowym, a które bezpośrednio przekładają się na wybrzmienie dzieła i jego semantykę. Montaż zatem może wprowadzać nowe konteksty, implikować perspektywy interpretacyjne. Joanna Bachura-Wojtasik zwraca uwagę na trzy podstawowe typy montażu, jakie można wyróżnić w słuchowisku radiowym i wylicza wśród nich:

---

<sup>82</sup> Tamże.

<sup>83</sup> R. Spottiswoode, *A grammar of the film; an analysis of film technique*, Faber & Faber, Londyn 1995, s. 50-51, za: A. Helman, J. Ostaszewski, dz. cyt., s. 112.

1) montaż techniczny – nadający rytm i płynność narracji; 2) montaż dramaturgiczny – kształtuje fabułę pod kątem konstrukcyjnym i kompozycyjnym; 3) skojarzeniowy – wzbogaca świadomość odbiorcy o treści będące wynikiem stosunków między znakami radiowymi<sup>84</sup>. Każdy ze wskazanych typów może współistnieć z pozostałymi i zawsze wpływa na finalne wybrzmienie słuchowiska zarówno na poziomie treści, fabuły, jak i poziomie emotywnym. Nie jest zabiegiem jedynie technicznym – funkcja techniczna jest bezsprzeczna, jednak nie wyłączna – jest nośnikiem emocji, treści i znaczeń. Każdy ze wskazanych elementów audialnego tworzywa słuchowiska radiowego pełni równoważne funkcje i wzajemnie dopełnia pozostałe składowe utworu. Słuchowisko radiowe, jako gatunek, cechuje się znaczącą złożonością, a elementy jego materii są współmiernie istotne dla zaistnienia opowieści.

Sława Bardijewska, opisując konwencje stylistyczne słuchowiska radiowego, wyróżniła kilka jego odmian ze względu na strukturę utworu i konstrukcję narracyjną dzieła. Wyłoniła trzy nadrzędne grupy: 1) słuchowiska adramatyczne i afabularne, w ramach których mieszczą się słuchowiska poetyckie (dialogowe lub dialogowo-narracyjne utwory o rozproszonej, dramatyczno-lirycznej akcji); 2) słuchowiska pozornie dialogowe o konstrukcji rozproszonej – są to dzieła, w których zostają zredukowane podstawowe elementy dramaturgiczne, a słuchowisko staje się afabularne i antyakcyjne; 3) słuchowiska werbalno-akustyczne, które bazują na dźwiękach naturalnych lub sztucznych, warstwa słowa nie musi być zrozumiała i czytelna – poświęcona jest ukazaniu ekspresji i możliwości ludzkiego głosu (krzyk, bełkot, szept, etc.), a struktura przypomina utwór muzyczny; badaczka wskazała tutaj także kolażową odsłonę słuchowiska, będącą amalgamatem zdarzeń, które nie tworzą akcji *sensu stricto*<sup>85</sup>. Odmianami radiowego teatru, w których genologicznie pojmowana rola słowa, dźwięku czy montażu zostaje poddana przekształceniom, a które chcę w tym miejscu pokrótce opisać są słuchowisko: eksperymentalne i poetyckie. Przede wszystkim, w słuchowisku eksperymentalnym bezzasadny staje się spór między fono- a logocentrycznym podejściem do gatunku, bowiem, jak pisze N. Kowalska-Elkader, „pojedyncze słowo równe jest w ważności pojedynczemu

---

<sup>84</sup> Zob. J. Bachura, A. Pawlik, *Współczesne słuchowiska na tle przemian technologicznych, Dwa teatry. Studia z zakresu teorii i interpretacji sztuki słuchowiskowej*, red. E. Pleszkun-Olejniczakowa, J. Bachura, A. Pawlik, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 232.

<sup>85</sup> S. Bardijewska, *Nagie słowo...*, s. 72-74.

dźwiękowi, współistnieją w ramach tej konstrukcji na tym samym poziomie i oba te komponenty realizują funkcję przedstawieniową, co łączy słuchowisko eksperymentalne z eksperymentem radiowym”<sup>86</sup>. Eksperymentalna odsłona słuchowiska radiowego, zdaniem N. Kowalskiej-Elkader, wymyka się typologii autorki *Nagiego słowa*, stanowi jednak istotny punkt wyjścia do próby zdefiniowania eksperymentu słuchowiskowego. Niezwykle często założenia o adramatyczności i afabularności wpisują się w założenia słuchowiska eksperymentalnego, choć nie są to jedyne z cech dystynktywnych. Słuchowisko eksperymentalne, wyjaśnia autorka,

powstaje na podstawie tekstu dramatycznego, w którym rozwija się — niekoniecznie dominująca — fabuła dzieła, często fragmentaryczna, alinearne, pozbawiona większości elementów dramatycznych, jednak pewnego rodzaju akcja zostaje zawiązana. Twórcy słuchowisk eksperymentalnych wykorzystują nowe sposoby realizacyjne, zrywając tym samym z klasycznym dramatem radiowym, dominującą rolą fabuły i języka czy niesłyszalnym montażem. Dla porównania w eksperymencie radiowym następuje odejście od praktyk dramatycznych i fonicznego przedstawienia teatralnego. Efektem tego jest artystyczny utwór foniczny, w którym słowa nie pełnią funkcji związanych z fabularnością dzieła, są zaś jednym z tworzyw dźwiękowych, które wraz z pozostałą tkanką audialną tworzą określoną strukturę<sup>87</sup>.

Eksperymentalna odsłona słuchowiska radiowego udowadnia ogromną złożoność środków audialnego wyrazu, które z jednej strony mogą być wykorzystywane do tworzenia opowieści w pełni realizujących wzorzec gatunkowy, z drugiej zaś – otwierają potencjał wielu odmian słuchowiska, celowych zaburzeń i przeobrażeń formalnych skutkujących nowymi sposobami realizacji audialnego teatru. Do twórczego podejścia do gatunkowego wzorca przyczynia się także rozwój technologii, której znaczącym elementem jest dźwięk binauralny. To technika nagrywania przy użyciu „sztucznej głowy” i dwu mikrofonów – umożliwia słuchaczowi precyzyjne lokalizowanie dźwięku w przestrzeni, tworząc iluzję znajdowania się w miejscu, w którym rozgrywa się opowieść. Przykładem takiej realizacji jest opisane wyżej słuchowisko eksperymentalne *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torebce*, które ma afabularny charakter, jest w pewien

---

<sup>86</sup> N. Kowalska-Elkader, dz. cyt., s. 92.

<sup>87</sup> Tamże, s. 92-93.



sposób autotematyczne, mówi samo o sobie, a odsłuch z prawej i lewej strony, z przodu, tyłu, góry i dołu daje wrażenia zanurzenia w otaczający odbiorcę dźwięk.

Z kolei słuchowisko poetyckie charakteryzuje się przemodelowaniem genotypu radiowego teatru. Genotyp<sup>88</sup> to pewien zbiór norm strukturalnych i literackich, wspólny dla większej grupy słuchowisk poetyckich, niezależnie od ich zróżnicowania na poziomie fenotypowym, indywidualizującym dzieło audialne. Na fenotyp danego dzieła składa się praca scenarzysty, a następnie reżysera, jak również odbiór i doświadczenie/kompetencje słuchacza. Słuchowiska poetyckie to utwory adaptowane, nie pisane specjalnie dla potrzeb i wymogów medium radiowego. Odznaczają się dystynktywną składową, jaką jest tzw. fabuła wewnętrzna opowieści. Kategoria ta abstrahuje od tematyki dzieła, nie jest z nią ściśle związana. W fabule wewnętrznej słuchowiska adaptowane utwory poetyckie bazują na swoistym dialogu lub monologu wewnętrznym postaci. Charakterystyczne dla tej kategorii są także tzw. ujęcia momentalne<sup>89</sup> – bohaterowie poprzez swoje wypowiedzi nie tworzą chronologicznej ani linearnej narracyjnie opowieści, która mogłaby zostać osadzona w skonkretyzowanym świecie przedstawionym. Ujęcia te bazują na refleksjach odwołujących się do wycinka rzeczywistości i są emocjonalną reakcją na zdarzenia<sup>90</sup>. W słuchowisku poetyckim, podobnie jak w eksperymentalnym, choć na zupełnie odmiennym poziomie, niezwykle istotna jest forma. Jest to powodowane nielinearnością narracyjną dzieła.

Nielinearna kompozycja, ewokowana przez cyrkularny/spiralny model dramaturgiczny<sup>91</sup>, nie oznacza, iż przed słuchaczem jawi się emocjonalny kolaż pozbawiony fabuły. Tylko w pewnym sensie słuchowisko poetyckie odrzuca kanoniczną formułę opowieści (model przyczynowo-skutkowy, formuła trzech aktów), zmieniając jej charakter z problemowego

---

<sup>88</sup> Zob. M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Słownik terminów literackich*, wyd. III poszerzone i poprawione, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 2000, s. 180.

<sup>88</sup> M. Hopfinger, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1974, s. 21.

<sup>89</sup> Termin zaproponowany przez Romana Dąbrowskiego w kontekście poematów podróżniczych Juliusza Słowackiego. Zob. tegoż, *Słowackiego dialog z odbiorcą. Podmiot mówiący, narracja, dialog w „Podróży do Ziemi Świętej z Neapolu”, „Beniowskim” i „Królu Duchu”*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 1996.

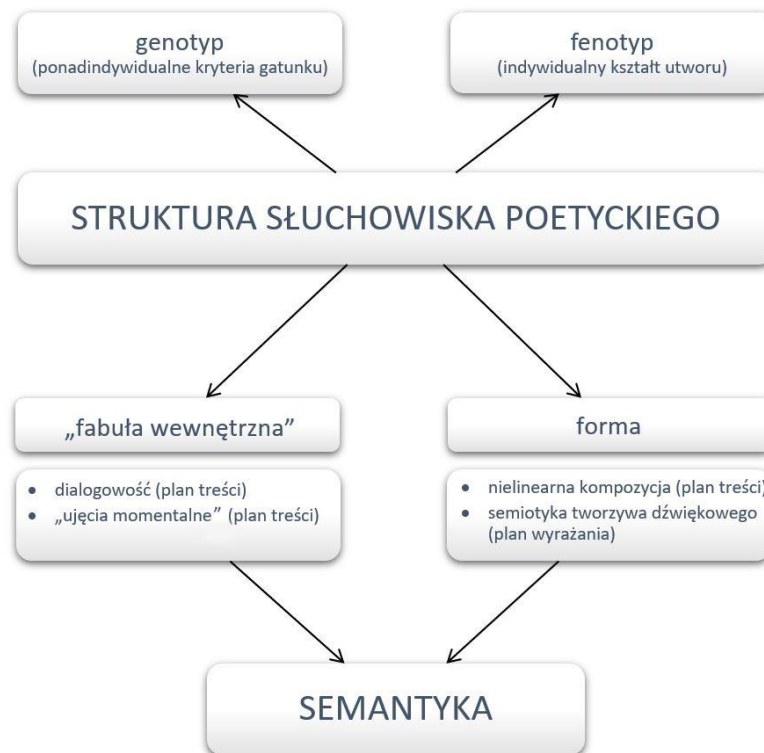
<sup>90</sup> Zob. J. Bachura-Wojtasik, E. Matusiak, *Dźwiękowa sztuka elitarna. Szkic o słuchowisku poetyckim na podstawie wybranych utworów Janusza Kukuły*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 3(16)/2021, s. 111-127.

<sup>91</sup> O modelach dramaturgicznych dzieł audialnych zob. J. Bachura-Wojtasik, *Narracyjne formy radiowe jako przykłady artystycznych realizacji audiosfery*, w: *Radio w dobie nowych mediów*, red. U. Doliwa, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2014, s. 72-75.

na opisowy. Zestawione ze sobą różne sceny posiadają wewnętrzną dramaturgię i napięcie. Słuchacz otrzymuje dźwiękowy świat opowieści mozaikowej, oglądanej z różnych perspektyw. Całość jest jednak rozplanowana, spójna i samowystarczalna<sup>92</sup>.

Kształt foniczny słuchowiska poetyckiego jest zatem determinowany poprzez fabułę wewnętrzną i formę dźwiękową utworu, które są wobec siebie równoważne. Na poziom treści składają się nieliniarna kompozycja, dialogowość i ujęcia momentalne, które ewokują świat przedstawiony, zawartość ideową i sytuację komunikacyjną. Słuchowisko poetyckie w znacznym stopniu bazuje na wyrażeniach emotywnych i ekspresywnych, a dialog postaci (lub monolog wewnętrzny bohatera) prowadzi przede wszystkim do uwolnienia ładunku emocjonalnego, a nie tylko zarysowania linii fabularnej. Dzieła te są antyakcyjne, a fabuła utworu realizowana jest w fabule wewnętrznej.

Podsumowując, schemat budowy słuchowiska poetyckiego przedstawia się następująco:



Źródło: J. Bachura-Wojtasik, E. Matusiak, *Dźwiękowa sztuka elitarna. Szkic o słuchowisku poetyckim na podstawie wybranych utworów Janusza Kukuły*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 3(16)/2021, s. 115.

<sup>92</sup> J. Bachura-Wojtasik, E. Matusiak, dz. cyt., s. 122.

Słuchowiska te, choć znacznie odmienne od dzieł interaktywnych, posiadają fundamentalną wspólną cechę, jaką jest dialogiczność – dialogi między postaciami, a w formie interaktywnej – także między dziełem a słuchaczem. Dodatkowo, nie każda interaktywna odsłona audialnego teatru w centrum stawia akcję i fabułę utworu, w niektórych z tytułów najistotniejsza jest zabawa formą i przekształceniami opowieści, które dokonywane są przez aktywnego słuchacza. Przykładem takiej produkcji jest słuchowisko *The Inspection Chamber*, które omawiam w rozdziale poświęconym wyróżnikom słuchowiska interaktywnego.

Klaus Schöning w artykule z 1982 roku opisał, jak literatura i jej nurty wpływają na rozwój radiowego teatru. Wyróżnił najbardziej reprezentatywne przykłady, wśród których wskazał: 1) literaturę eksperymentalną i jej wpływ na słuchowisko eksperymentalne („kompozycje słowne (*Sprachspiel*); krytyczna analiza wypowiedzi słownych, technika *cut-up*, montaż dźwiękowy i *collage* dźwiękowy”<sup>93</sup>); 2) literaturę dokumentalną / słuchowisko dokumentalne; 3) literaturę dziecięcą prowadzącą do innowacji treściowych i formalnych w powstawaniu słuchowisk dla dzieci; 4) słuchowiska kryminalne; 5) seryjną powieść radiową; 6) „nową muzykę/nowe słuchowisko: kompozytorzy w roli autorów”<sup>94</sup>; 7) pisarzy jako realizatorów utworu radiowego w technologii stereofonicznej i przy użyciu „sztucznej głowy”; 8) literaturę i słuchowisko posługujące się gwarą oraz dialektami<sup>95</sup>. Teoretyk podkreślał rolę z jednej strony integracji mediów – w tym wypadku literatury i radia, z drugiej zaś – odwagę do eksperymentowania z formą i treścią opowieści radiowych, które w połączeniu skutkowały stabilizacją słuchowiska jako gatunku, pozwalały na „podniesienie jego prestiżu, a dzięki temu umocnienie jego pozycji jako forum dostępnego dla wszystkich liczących się tendencji w literaturze w ogóle i w literaturze fonicznej”<sup>96</sup>. Z kolei na potencjał internetu w kontekście rozwoju, zarówno możliwości twórczych, oddolnej inicjatywy autorów, jak i dotarcia do publiczności zwracał uwagę już w 1999 roku Tim Crook<sup>97</sup>. Badacz podkreślał demokratyczność sieci i możliwość wymiany myśli twórczej i tworzenia utworów sztuki audio poza

---

<sup>93</sup> K. Schöning, *Literatura foniczna jako potencjalny przedmiot badań literackich*, tłum. H. Żebrowska, w: *Nowe media w...*, Warszawa 2002, s. 137.

<sup>94</sup> Tamże.

<sup>95</sup> Zob. tamże, s. 137-138.

<sup>96</sup> Tamże, s. 138.

<sup>97</sup> Zob. T. Crook, *Radio Drama*, Routledge, Londyn 1999.

mediami głównego nurtu<sup>98</sup>. Tym samym, jak udowadniają cytowani badacze, dramat radiowy zawsze istniał w kontekście innych mediów, korzystając z ich możliwości, szans, trendów i dróg rozwoju.

Słuchowisko radiowe, jak wskazuje sama nazwa gatunku, jest ściśle związane z medium radiowym, jednak nie istnieje w próżni, nie jest oderwane od pozostałych mediów. Opisane w tym rozdziale elementy audialnego tworzywa słuchowiska i deskrypcja gatunkowego wzorca systematyzują cechy teatru wyobraźni, który nie jest już związany wyłącznie z ramówkami rozgłośni radiowych. Dlatego też, chcę w tym miejscu scharakteryzować także zjawisko podcastingu, co pozwoli spojrzeć szerzej na słuchowisko jako gatunek. Mając świadomość braku związku słuchowiska z podcastingiem u początków jego istnienia – gdy powstawały pierwsze słuchowiska i zaczynał kształtować się język opisu tej formy, internetu po prostu nie było. Uważam jednak, że obecnie, w świecie konwergencji mediów, nie sposób wyznaczyć wyraźnej i niebudzącej wątpliwości linii demarkacyjnej między mediami, a słuchowisko, także w klasycznym wydaniu (nie interaktywnym, któremu poświęcam pozostałe rozdziały rozprawy) istnieje także w sieci.

Słuchacze radia migrują do nowych mediów, gdzie ich ulubione programy dostępne są w wygodniejszy sposób, często przy użyciu aplikacji mobilnych<sup>99</sup>. Jak podkreśla Leslie Grace McMurtry, podcasting znacząco zmienił „krajobraz audio” i nie sposób pominąć go w omawianiu ugruntowanych już gatunków radiowych<sup>100</sup>. Na ten fakt zwracały także uwagę Mia Lindgren i Michele Hilmes w specjalnym numerze „The Radio Journal”<sup>101</sup> w 2016 roku, zaznaczając z jednej strony siłę i tempo rozwoju mediów audialnych – w tym podcastingu jako znaczącego filaru, z drugiej zaś – ich efemeryczność i ulotność wymagającą próby badawczego uchwycenia. Z kolei autorka słuchowisk i aktorka Fiona Thraille zwracała uwagę, że patrząc na radio i słuchowisko z perspektywy doby internetu, na pierwszy plan wyłania się swoboda opowiadania historii, nie ma znaczenia „elitarność” medium – liczą się umiejętność snucia opowieści i możliwość dotarcia do szerokiej,

---

<sup>98</sup> Zob. tamże, s. 43.

<sup>99</sup> Więcej o wizualnej rewolucji radia i związkach z nowymi mediami zob.: A. Wójciszyn-Wasil, dz. cyt., s. 373-385.

<sup>100</sup> Zob. L.G. McMurtry, dz. cyt., s. 4.

<sup>101</sup> M. Hilmes, M. Lindgren, *Podcast review and criticism*, „The Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media” 14(1)/2016, s. 83-89.

nieograniczonej geograficznie publiczności<sup>102</sup>. Podcasting jest metodą dystrybucji treści audialnych, a produkcja i wydawanie podcastów ma charakter ogólnodostępny – nie ma konieczności zatrudnienia czy współpracy z ośrodkiem medialnym – każdy użytkownik internetu może nagrać i udostępnić do odsłuchu swój podcast. Jeden z czołowych badaczy zjawiska, Richard Berry, zaznacza, że

podcasting jest nie tylko konwergentnym medium (łączącym audio, sieć i urządzenia mobilne), ale także technologią przełomową, która już zmusiła niektórych w branży radiowej do ponownego rozważenia ustalonych praktyk i prekoncepcji dotyczących słuchaczy, konsumpcji, produkcji i dystrybucji<sup>103</sup>.

R. Berry podkreśla także brak obowiązku posiadania licencji do nadawania czy profesjonalnego studia radiowego, a co najważniejsze – model ten pozbawiony jest *gatekeepingu*<sup>104</sup>. Z kolei dla dużych rozgłośni, także publicznych, podcasting jest szansą wyjścia do słuchacza, udostępnieniem mu treści z anteny radiowej do ponownego odsłuchu, a jak stwierdza R. Berry – w przypadku BBC (i innych mediów publicznych) – jest „rozszerzeniem ich publicznej misji”<sup>105</sup>. W przypadku słuchowiska radiowego oddolna, poza stacją radiową lub innym medium realizacja jest bardziej skomplikowana, ponieważ ze względu na swoją złożoność, rozbudowaną strukturę i konieczność zaangażowania aktorów wymaga znaczącego nakładu pracy, czasu, a nierzadko także kosztów. Nie oznacza to jednak, że takie produkcje nie są realizowane – przykład mogą stanowić między innymi Soundsitive Studio<sup>106</sup> – stowarzyszenie produkujące słuchowiska dla dorosłych i dzieci udostępniane za darmo w sieci czy też Konglomerat podcastowy<sup>107</sup> – projekt, w ramach którego powstają autorskie podcasty oraz słuchowiska (na przykład seria *Opowieści Osobliwe*). Przeważają jednak słuchowiska wydawane jako podcasty przez serwisy takie jak Storytel i Audioteka – duże platformy o znaczącym zasięgu i pozycji na rynku medialnym. Oba serwisy produkują dramaty audialne – w formie

---

<sup>102</sup> Zob. F. Thraille, e-mail do L.G. McMurtry, zob. też, dz. cyt., s. 5.

<sup>103</sup> R. Berry, *Will the iPod Kill the Radio Star? Profiling Podcasting as Radio*, „Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies” 12(2)/2006, s. 144. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Podcasting is not only a converged medium (bringing together audio, the web and portable media devices) but also a disruptive technology and one that has already forced some in the radio business to reconsider some established practices and preconceptions about audiences, consumption, production and distribution”.

<sup>104</sup> Tamże, s. 145-147.

<sup>105</sup> Zob. tamże, s. 149.

<sup>106</sup> <https://soundsitivestudio.pl/sluchoteka/sluchowiska/>, [05.08.2022].

<sup>107</sup> <https://konglomeratpodcastowy.pl/>, [05.08.2022].

klasycznego słuchowiska oraz audioseriali, a początków tego trendu upatrywać można w 2017 roku, kiedy Storytel wprowadził w życie projekt Storytel Original, w ramach którego powstają słuchowiska oryginalne platformy. Również Empik Go dwa lata później wprowadził seriale audialne do swojej oferty<sup>108</sup>. W dobie zwrotu audytywnego i popularności podcastingu<sup>109</sup> powstają między innymi słuchowiskowe produkcje bazujące na filmowych i serialowych pierwowzorach – i tak w Storytel dostępne są na przykład: audialny dramat *Kruk*<sup>110</sup> Jakuba Korolczuka i Aleksandry Zielińskiej w reżyserii Marcina Kardacha (w 2018 roku powstał pierwszy sezon serialu kryminalnego pod tym samym tytułem) czy *Między listami...do M.*<sup>111</sup> Magdaleny Witkiewicz (odwołujący się do popularnej serii filmów *Listy do M.*). Do seriali telewizyjnych odwołują się także interaktywne odsłony słuchowiska, takie jak *Westworld: The Maze* oraz *Mr. Robot. Daily Five/Nine*, które opisuję w dalszych rozdziałach. Powstają także produkcje, które są wzbogacane o realizacje filmowe, czego przykładem może być audioserial *Random*<sup>112</sup> Nataszy Parzymies i Alicji Sokół, który został dopełniony filmami krótkometrażowymi dostępnymi na YouTube. Z wzorca gatunkowego słuchowiska radiowego twórcy czerpali, także produkując audioseriale, takie jak: *Autor bestsellerów*<sup>113</sup> Marcina Ciszewskiego; *Lalka*<sup>114</sup> – trzynastoodcinkowy serial słuchowiskowy na podstawie

---

<sup>108</sup> Zob. A. Gawrońska-Piotrowska, *Serial audio w Polsce jako nowoczesna forma słuchowiska radiowego*, „Kultura-Media-Teologia” 48/2021, s. 127-156.

<sup>109</sup> Jak podaje serwis hostingowy Buzzsprout, w samych tylko Stanach Zjednoczonych w 2022 roku 62% populacji powyżej 12 roku życia słucha lub słuchało podcastów, a zgodnie z badaniami Voxnest, w porównaniu z 2019 rokiem popularność podcastingu wzrosła w Chile o 83,9%, w Argentynie o 55,3%, w Peru o 49,1%, w Meksyku o 47,8%, a w Chinach był to wzrost rzędu 43,6%. Zob. <https://www.buzzsprout.com/blog/podcast-statistics>; <https://spotify.prowly.com/105096-popularnosc-podcastow-rosnie-w-zawrotnym-tempie-spotify-prezentuje-najnowsze-dane>. Ta sama firma podała w 2020 roku, że z końcem kwietnia odnotowała 42-procentowy wzrost odtworzeń podcastów na świecie (w odniesieniu do roku sprzed wybuchu pandemii Covid-19) – w Europie był to wzrost o 53%, natomiast w Polsce wynosił aż 300% w tym okresie. Zob. <https://spotify.prowly.com/105096-popularnosc-podcastow-rosnie-w-zawrotnym-tempie-spotify-prezentuje-najnowsze-dane> Z kolei w 2021 roku wzrost liczby odsłuchów podcastów w Polsce wyniósł 94% w porównaniu z rokiem poprzednim. Zob. <https://mobirank.pl/2021/09/30/ktore-polskie-podcasty-sa-najpopularniejsze-na-spotify/>, [05.08.2022]. Analizy zjawiska podcastingu w Polsce i popularności tej formy dystrybucji treści audio dokonali: U. Doliwa, A. Chyczewska, F. Grobelski, R. Łatacz, *Podcasting w Polsce – próba analizy zjawiska*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 1(15)/2020, s. 37-54.

<sup>110</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2021.

<sup>111</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2020.

<sup>112</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2021.

<sup>113</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2018, Storytel.

<sup>114</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2021, Empik Go.

prozy Bolesława Prusa w reżyserii Krzysztofa Czeczota; *Fakap*<sup>115</sup> według tekstu Juliusza Sipińskiego, także w reżyserii Krzysztofa Czeczota; *Przeminęło*<sup>116</sup> Aleksandry Zielińskiej i Łukasza Orbitowskiego, w reżyserii Marii Sadowskiej i Marcina Kardacha, na podstawie kultowego *Przeminęło z wiatrem* Margaret Mitchell; *Anima* i *Anima2*<sup>117</sup> według scenariusza Kingi Krzemińskiej, w reżyserii Krzysztofa Komandera; *Symbioza*<sup>118</sup> Piotra Rogoży i Krzysztofa Komandera (także reżyseria); *Czego oczy nie widzą (1 i 2)*<sup>119</sup> Krzysztofa Kulpińskiego w reżyserii Beaty Kawki; *Ostatnie pożegnanie*<sup>120</sup> Tatiany Zawrzykraj, wyreżyserowane przez Tymoteusza Kutza. Wskazane przykłady to tylko kilka najpopularniejszych tytułów o cechach gatunkowych słuchowiska radiowego, realizowanych dla potrzeb i zgodnie z możliwościami platform streamingowych. Słuchowisko i serial słuchowiskowy publikowane jako podcast są dzisiaj kolejną z odsłon realizacji wzorca genologicznego, którego już nie sposób analizować w oderwaniu od internetu i nowych mediów. Twórcy słuchowisk reagują na cyfrowe możliwości, a serwisy streamingowe oraz platformy, pierwotnie zamieszczające przede wszystkim audiobooki, udostępniają szereg wariantywnych rozwiązań do wszechstronnego podejścia wobec dystrybucji audialnego teatru. Słuchacze zyskują swobodę wyboru co do czasu i miejsca słuchania, serwisy nierzadko oferują także możliwość pobierania plików, których następnie da się słuchać bez dostępu do sieci. Przytoczone dzieła nie są odejściem od wyróżników genologicznych słuchowiska, a raczej uelastycznieniem dróg emisji i dotarcia do audytorium, które, zgodnie z oczekiwaniami młodych odbiorców<sup>121</sup>, winny przyjmować formułę platformy udostępniania treści, a nie efemerycznej emisji wyłącznie w określonym czasie.

---

<sup>115</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2021, Empik Go.

<sup>116</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2020, Storytel.

<sup>117</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2019 i 2022, Audioteka.

<sup>118</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2022, Audioteka.

<sup>119</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2020 i 2021, Audioteka.

<sup>120</sup> Rok publikacji słuchowiska: 2021, Audioteka.

<sup>121</sup> O pojmowaniu radia i odsłon tego medium wśród młodych odbiorców pisze L.G. McMurtry, odwołując się do badań Janey Gordon z 2018 roku: „But is radio what these young people think it is? What is radio? This may seem a naive question, but it remains extremely relevant. In 2018, Dr Janey Gordon at the University of Bedfordshire asked this very question to the Radio-Studies JISC Mail e-mail newsgroup. For many observers, digital radio itself remains the barometer of radio's elasticity of form, »increasingly the preferred platform for the continuity and modernization of radio's languages, narratives, practices and, [sic] identities«. Zob. L.G. McMurtry, dz. cyt., s. 3-4.

Ponadto wszechobecność smartfonów<sup>122</sup> ułatwia dostęp do serwisów streamingowych i aplikacji, a tym samym odsłuch radia i spektakli audialnych jest obecnie łatwiejszy, a także bardziej intuicyjny, co również jest przez twórców słuchowisk-podcastów wykorzystywane. Słuchowisko radiowe jako gatunek istnieje w świadomości kulturowej odbiorców mediów tradycyjnych i cyfrowych; z genologicznego punktu widzenia jest formą ugruntowaną i niewypartą przez media wizualne. Jak pisze Janusz Łastowiecki, „budowanie estetyki dzieła radiowego bez imaginacji było jak budowanie domów z piasku. Ta właściwość decydowała o trwałości słuchowiska, jego drugim życiu już po odsłuchu, oddziaływaniu zarówno przedstawionych w nim sytuacji, postaci, jak i recepcji odbiorców”<sup>123</sup>, obecnie na trwałość i przedłużenie żywotności słuchowiska jako gatunku wpływają także media cyfrowe. Niezależnie jednak od medium dystrybucji, teatr radiowy pozostaje intymną syntezą słowa, materii pozajęzykowej, muzyki i ciszy oddziałujących na twórczą wyobraźnię słuchacza, która daje szansę uchwycenia sensu, emocji i treści utworu.

---

<sup>122</sup> „Smartphone usage is nearly ubiquitous among 12-24 year olds in the United States, at 95% and has risen to 60% of those aged 55+. 61% of Americans in »The Infinite Dial« listened to online radio in 2017, and though this trend represents only a small increase over previous years, adults who do listen to online radio are spending an average of fourteen hours per day with online radio. These different methods of radio consumption suggest possibilities for further interactivity, pushing the boundaries of our definitions of audio drama. [...] Interactivity has already seen some success in Germany and seems to be becoming increasingly popular. In 2013, Nele Heise recorded the trends towards MixCloud, Podlove and Showno.tes, and the case of the narrow-caster who hacked a Wii controller to produce his own podcasts”. Zob. tamże, s. 220.

<sup>123</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego...*, s. 78-79.



## Rozdział IV

### Nie tylko dźwięk. O narracji słuchowiska radiowego

Słuchowisko radiowe jest opowieścią. Jego podstawę stanowi historia uwikłanych w fabułę bohaterów opowiedziana przy użyciu środków ekspresji audialnej i dźwiękowego tworzywa. Jest dziełem fikcyjnym, które, jak pisała wybitna badaczka radia, Elżbieta Pleszkun-Olejniczakowa, „styka się z rzeczywistością pośrednio – poprzez sztukę, poprzez talent, pomysł, punkt widzenia twórcy, a ściślej – twórców: autora scenariusza i reżysera”<sup>1</sup>. Fabuła audialnego teatru jest siecią relacji między motywami, zdarzeniami świata przedstawionego, przeżyciami postaci, które są ze sobą powiązane „we właściwy temu światu sposób”<sup>2</sup>. Zatem, by możliwe było zaprezentowanie słuchaczowi właściwości świata przedstawionego, cech jego bohaterów oraz ładunku emocjonalnego wydarzeń, immanentną składową teatru wyobraźni jest narracja. Poniższy rozdział poświęcony zostanie opisowi znaczenia i sposobów prowadzenia narracji w słuchowisku radiowym. Punkt wyjścia stanowić będzie narracja w klasycznym dramacie audialnym z perspektywy genologicznej. Dodatkowo posłużę się badaniami właściwymi literaturze hipertekstowej, by wyodrębnić specyfikę hipertekstualnej narracji. Na tej podstawie wskażę cechy narracji słuchowiska interaktywnego, co jest głównym celem prezentowanych rozważań. Omówię także pojęcie immersji w odniesieniu do odbioru słuchowiska o interaktywnej formie.

Słuchowisko radiowe to dzieło, w najprostszym ujęciu, słowno-dźwiękowe. *Verbum* jest komponentem komplementarnym wobec zasobów tzw. kuchni akustycznej, efektów fonicznych, muzyki, ciszy czy audialnej ekspresji tekstu. To synteza słowa i materiału pozajęzykowego, jak wyjaśnia Sława Bardijewska, „pozwała uchwycić »słyszalność« świata, która jest istotą sztuki radiowej”<sup>3</sup>. Zapisane słowo (jeśli nie jest pisane specjalnie dla potrzeb radia, z uwzględnieniem możliwości i ograniczeń tego medium) wymaga przekształcenia. Wówczas „zmienia

---

<sup>1</sup> E. Pleszkun-Olejniczakowa, *Muzy rzadko się do radia przyznają. Szkice o słuchowiskach i reportażach radiowych*, Primum Verbum, Łódź 2012, s. 132.

<sup>2</sup> Tamże, s. 162.

<sup>3</sup> Zob. S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 110.

zarówno swoją materię semiotyczną – pisze Maryla Hopfinger – jak i kontekst odbioru. Staje się »literaturą audialną«<sup>4</sup>. Literackość jest wobec tego fundamentem fikcyjnego dzieła audialnego, słowo warunkuje scenariusz. I choć nadużyciem i przede wszystkim błędem byłoby umniejszanie roli dźwięku nieartykułowanego, bez którego teatr radiowy nie zaistnieje, to jednak poziom werbalny słuchowiska odgrywa niebagatelną rolę w jego finalnym wybrzmieniu. Słuchowisko nie mogłoby istnieć tylko w postaci tekstowej lub wyłącznie w postaci dźwiękowej. Dramaturgia fikcyjnej opowieści audialnej domaga się *verbum*, słowo umożliwia snucie narracji.

Już Arystoteles w *Poetyce* podejmował próbę ustalenia kanonicznej formuły dramaturgicznej dzieła narracyjnego. Badawcze poszukiwania kontynuowali strukturaliści w XX wieku, odnosząc się także do prac rosyjskiego literaturoznawcy Władimira Proppa<sup>5</sup>, który badał bajki magiczne i na podstawie ich analizy wysnuł wnioski, że możliwe jest wypracowanie ogólnego modelu fabuły – wzorca rozwoju opowieści, który nazywał sekwencją. Wyróżnił także jednostki elementarne, czyli funkcje zdarzeń – wskazał, że jest ich trzydzieści jeden. Jak tłumaczy Katarzyna Rosner, „pojęcie funkcji pozwoliło wykazać, że w poszczególnych bajkach różne materialnie zdarzenia pełnią tę samą rolę dla rozwoju całej akcji”<sup>6</sup>. Funkcje występują zawsze w tej samej kolejności, określają znaczenie danego wydarzenia w akcji i trudne lub niemożliwe jest ich rozpoznanie, jeśli wybrane zdarzenie analizowane jest w izolacji. Zdaniem W. Proppa, każda bajka może składać się z wielu sekwencji i należy ustalić ich liczbę, by możliwa była jej analiza<sup>7</sup>. Jak pisze literaturoznawca, „jedna sekwencja może postępować bezpośrednio za drugą, ale mogą się one również przeplatać, rozpoczęty przebieg zatrzymuje się i zostaje wstawiona nowa sekwencja. Wyodrębnienie sekwencji jest nie zawsze łatwe, ale zawsze możliwe, i to z zachowaniem całej dokładności”<sup>8</sup>. W najbardziej ramowym ujęciu schemat wyłoniony przez literaturoznawcę można przedstawić jako przejście od zakłóceń porządku historii, przez zmagania, do ponownego przywrócenia

---

<sup>4</sup> M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 30.

<sup>5</sup> W. Propp, *Morfologia bajki*, „Pamiętnik Literacki” 59(4)/1968, s. 203-242.

<sup>6</sup> K. Rosner, *Narracja jako struktura rozumienia*, „Teksty Drugie” 3/1999, s. 10.

<sup>7</sup> Tamże, s. 222.

<sup>8</sup> Tamże.

porządku<sup>9</sup>. Ustalenia Władimira Proppa rozwijali również tacy teoretycy jak Roland Barthes<sup>10</sup> i Algirdas Greimas<sup>11</sup>. Należy jednak zauważyć, że teorie W. Proppa (szerzej – teorie narratologiczne) bywają oceniane jako zbyt wąsko kategoryzujące i tym samym – nieużyteczne. Jak podkreśla Anna Burzyńska, „narratolodzy (pod życzliwym patronatem Proppa), zachwycili się żywiołem opowiadania po to, by je następnie udusić i że układy fabuł badali głównie w celu wyklonowania z nich jednej wszechpojemnej struktury całej literatury”<sup>12</sup>. Jednocześnie literaturoznawczynie odnotowała, że owo podejście badawcze zwróciło uwagę na fundamentalne właściwości narracji: „jej konstruktywną funkcję wobec opisywanych zdarzeń, jej dynamikę, jej czasowy przebieg, wreszcie – jej kreacyjną, a nierzadko wręcz sprawczą moc wobec opisywanych postaci”<sup>13</sup>. Wskazane przez Annę Burzyńską konstytutywne wyróżniki narracji znajdują swoje odzwierciedlenie w narracji fikcjonalnej opowieści audialnej. Każda ze wskazanych cech służy wprowadzaniu postaci, inicjowaniu zdarzeń i ujawnianiu emocjonalnego ładunku wydarzeń.

Również David Bordwell, amerykański kognitywista, badał, w jaki sposób wytwarzane i rozumiane są opowieści. Jak pisze Miłosz Stelmach, „przystąpił on do problemu z innej pozycji badawczej, czyli teorii odbioru dzieła wywodzącej się bezpośrednio z tradycji badań psychologii poznawczej”<sup>14</sup>. D. Bordwell wskazał, że istnieje wzorzec opowiadania, który można byłoby określić jako kanoniczny – ludzie posługują się nim najczęściej, ponieważ jest zrozumiały, klarowany i łatwy do zapamiętania. Przywołany kognitywista wyróżnił podstawowe elementy, które wzorzec ten zawiera: wprowadzenie scenerii, tła i postaci; wyjaśnienie stanu rzeczy; zdarzenie inicjujące; emocjonalną reakcję głównego bohatera lub wyłonienie przez niego celu; komplikację akcji; rezultat oraz reakcje na rezultat<sup>15</sup>. Schemat wypracowany przez Bordwella można postrzegać jako bazowy dla wielu opowieści, także audialnych, ponieważ możliwe jest sprowadzenie do niego większości fabuł.

---

<sup>9</sup> Zob. tamże, s. 214.

<sup>10</sup> Zob. R. Barthes, *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, „Pamiętnik Literacki” 59(4)/1968, s. 327-359.

<sup>11</sup> Zob. A. Greimas, *Porównawcza nauka o micie*, „Pamiętnik Literacki” 78(4)/1987, s. 297-310.

<sup>12</sup> A. Burzyńska, *Kariera narracji. O zwrocie narratologicznym w humanistyce*, „Teksty Drugie” 1-2/2004, s. 44.

<sup>13</sup> Tamże.

<sup>14</sup> M. Stelmach, *Nielinearne trajektorie narracji – model teoretyczny*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne” 2(7)/2013, s. 91.

<sup>15</sup> D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985, s. 35.

I choć David Bordwell za swój materiał badawczy obrał film fabularny, to jednak jego tezy dotyczące narracji przystają także do rozważań nad słuchowiskiem radiowym. Badacz opisuje narrację jako proces, w którym „sjuzet i styl współdziałają we wskazywaniu i ukierunkowywaniu dokonywanej przez widza konstrukcji fabuły”<sup>16</sup>. Sjużet (lub: siuzet) pojmować należy jako rosyjskojęzyczny odpowiednik angielskiego słowa „plot”, które z kolei, jak wyjaśnia Katarzyna Rosner, jest „konfiguracją zdarzeń fabularnych, ujmującą je we wzajemnych związkach i tworzącą znaczącą całość”<sup>17</sup>. Wobec tego, słuchacz dzieła tradycyjnego teatru wyobraźni odbiera audialną reprezentację fabuły – sjużet, plot.

Warstwa językowa słuchowiska radiowego składa się z dwu podstawowych elementów – dialogów oraz narracji<sup>18</sup>. Składowe te, choć pozornie opozycyjne wobec siebie, zgodnie z tezą Sławy Bardijewskiej,

w słuchowisku przenikają się wzajemnie i dopełniają lub łączą na zasadzie kontrapunktu, dając możliwość swobodnego kształtowania materiału dzieła, elastycznego konstruowania jego dramaturgii i jego świata przedstawionego. Narracja może być zrównoważona w swojej roli z dialogiem, dorównywać mu aktywnością i wagą, może też pełnić rolę komplementarną wobec warstwy dialogowej<sup>19</sup>.

Dialog jest najbardziej podstawową formą słowną w międzyludzkich relacjach, dlatego „ta naturalność jest w radiu wielką siłą formotwórczą”<sup>20</sup>, a jej narracyjne dopełnienie gwarantuje możliwość pełnego opowiedzenia historii zawartej w dziele dźwiękowym. Jak wyjaśnia S. Bardijewska:

Dialog tworzy fakturę i strukturę dzieła, konstytuuje świat przedstawiony – wyznacza czas i przestrzeń, zakreśla sytuację dramatyczną, rozwija akcję. Poprzez dialog wspomagany dźwiękiem rodzi się konflikt, narastają zdarzenia, dojrzewa finałowe rozstrzygnięcie. W dialogu wyraża się większość działań bohaterów, powstaje obraz ich życia wewnętrznego; w replikach osób mówiących uobecniają się postacie chwilowo milczące<sup>21</sup>.

Przez wzgląd na awizualność medium radiowego forma dialogowa wymaga wyrazistości i celności, nie oznacza to jednak ekspresji *ex cathedra* – dialog

---

<sup>16</sup> Zob. tamże, s. 53.

<sup>17</sup> K. Rosner, *Narracja jako struktura rozumienia*, „Teksty Drugie” 3/1999, s. 7.

<sup>18</sup> Zob. S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy*, w: *Nowe media w...*, s. 121.

<sup>19</sup> S. Bardijewska, *Nagie słowo. Rzecz o słuchowisku*, Dom Wydawniczy „Elipsa”, Warszawa 2001, s. 78.

<sup>20</sup> S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy...*, s. 121.

<sup>21</sup> Tamże.

w słuchowisku funkcjonuje w swoistym zbliżeniu, korzysta z szeptu i intymności, jaką radio oferuje. Autorka *Nagiego słowa* wyróżniła w warstwie werbalnej słuchowiska radiowego cztery typy dialogów: sytuacyjny, wewnętrzny, dyskursywny i rozproszony<sup>22</sup>. Dialog sytuacyjny to taki, który uwypukla dosłowne znaczenie wypowiedzianych zdań, sytuuje się na zbliżeniu do mowy potocznej, „uwzględnia żargon, gwarę, archaizmy. Występuje głównie w słuchowiskach realistycznych, o żywej akcji – w utworach obyczajowych, psychologicznych – służąc konstruowaniu postaci i ich indywidualizacji, budowaniu kontekstu sytuacyjnego, wyznaczaniu miejsca i czasu akcji oraz tworzeniu linii rozwoju konfliktu”<sup>23</sup>. Wewnętrzna odmiana dialogu pojawia się najczęściej w słuchowiskach, które można byłoby określić jako psychologiczne – mowa wewnętrzna rozwija akcję w wyobraźni, pamięci, śnie czy fantazjach. Specyfika radiowego teatru, jego awizualność i intymność sprawiają, że dialog wewnętrzny osiąga znaczącą wiarygodność w kreowaniu postaci, wskazywania ich pobudek czy motywacji.

Dzięki awizualności – wyjaśnia S. Bardijewska – dialog radiowy może tworzyć formy, które w teatrze i filmie brzmią sztucznie, a w słuchowisku – naturalnie, jak introspekcja ukazująca duszę bohatera, dająca wejrzenie w jego psychikę, lub retrospekcja – przywołująca zgodnie z logiką pamięci przeszłość i przeżyte przez bohatera zdarzenia<sup>24</sup>.

Co istotne, dialog wewnętrzny może pozostawać w sprzeczności z sytuacją zewnętrzną bohatera i dialogu sytuacyjnego, w którym uczestniczy postać. Opozycja ta nie oznacza braku konsekwencji w linii dramaturgicznej i sposobie ukazywania postaci, jest raczej metodą ukazywania, jakie cechy i charakterologiczne wyróżniki są właściwe bohaterowi, co determinuje jego decyzje. Z dialogiem dyskursywnym mamy do czynienia przede wszystkim w słuchowiskach afabularnych, często poetyckich – istotą jest tutaj tok myśli i emocji, a nie sylwetka postaci czy akcja. Dialog dyskursywny niekiedy ma „formę dialogu pozornego – jest myślą rozłożoną na głosy i repliki dialogowe, a nie starciem bohaterów. W tym przypadku dialog nie musi być ani zindywidualizowany, ani uprawdopodobniony sytuacyjnie, funkcjonuje bowiem w ramach pewnej konwencji i literacko-radiowej

---

<sup>22</sup> Zob. tamże, s. 122-123.

<sup>23</sup> Tamże, s. 122.

<sup>24</sup> Tamże.

umowności”<sup>25</sup>. Ostatnia z kategorii – dialog rozproszony – jest formą zdeintegrowanego dialogu, antydialogu, u podstaw celu którego leży dzielenie, separowanie, a nie łączenie postaci opowieści. Dialog rozproszony rzadko jest stosowany w słuchowiskach i zawsze służy określonej poetyce (groteska radiowa). Jak wyjaśnia autorka terminologii,

Opiera się często na słowie asemantycznym, bełkotliwym, w którym zostały stłumione lub całkowicie zagubione znaczenia. Ten sposób użycia języka w dialogu odbiera wagę słowu i człowiekowi, który je wymawia: niszczy logocentryczną (zbudowaną na pełnowartościowym słowie) i antropocentryczną (zorientowaną na człowieka) wizję świata; jest sprzeciwem wobec słowa i jego hegemonii w budowaniu obrazu rzeczywistości w sztuce. [...] Ten kierunek reprezentują słuchowiska akustyczno-montażowe oparte na kolażu dźwięków naturalnych i sztucznych<sup>26</sup>.

*Verbum* istnieje w fikcji radiowej także za pośrednictwem monologów. Zanim wskażę wypracowane przez przywołaną badaczkę typy monologów, warto wyjaśnić, jak na gruncie radiowym rozumiany jest monodram. Jest to samodzielna forma narracji, która przyjmuje strukturę dramatyczną i pozbawiona jest ramy dialogowej. Podstawę stanowią wypowiedzi jednego bohatera, które tworzą sytuację dramatyczną, rozwijają konflikt i umożliwiają zbudowanie finałowego rozwiązania. Monodram, wyjaśnia S. Bardijewska, „może mieć również formę jednostronnego dialogu – replik pozornie dialogowych kierowanych do osób milczących, których obecność jest sugerowana lub domniemana”<sup>27</sup>. Wśród typów monologów cytowana badaczka wskazuje na bliski monodramowi monolog samodzielny. Funkcja narratora jest wówczas mniej rozbudowana i bardziej stabilna,

odznacza się luźną konstrukcją, spontanicznym przepływem myśli bohatera w zasugerowanej sytuacji zewnętrznej. Niekiedy są to słowa kierowane ku komuś nieokreślonemu, a w istocie – bezpośrednio ku słuchaczowi. Tę poetykę można nazwać poetyką zwierzenia – kameralną, intymną, opartą na szczerości, odznaczającą się dużą sugestywnością<sup>28</sup>.

---

<sup>25</sup> Tamże, s. 123.

<sup>26</sup> Tamże.

<sup>27</sup> Tamże, s. 125.

<sup>28</sup> Tamże.

Drugą z kategorii monologowych jest monolog wygłaszany, który ma quasi-dialogowy charakter i kierowany jest ku innym postaciom w trakcie akcji dialogowej. „Wyrasta z dialogu i ku niemu się zwraca”<sup>29</sup>, nierzadko występuje jako tyrada czy przemówienie, może stanowić też formę odczytania listy czy zabrania głosu w sporze, „często stanowi puentę dramaturgiczną, wzbogacając sytuację dramatyczną, pogłębiając konflikt, poszerzając obraz świata przedstawionego i sylwetki bohatera”<sup>30</sup>. Trzecim i ostatnim rodzajem monologu wyróżnionym przez S. Bardijewską jest monolog wewnętrzny. Jest to typ subiektywnej narracji będącej częścią utworu dialogowego i pojawia się wtedy, gdy bohater odwraca uwagę od wydarzeń zewnętrznych i koncentruje ją na własnych przeżyciach czy doznaniach. Może być to snucie myśli, przypominanie, wspomnianie, komentarz. Monolog wewnętrzny jest istotną składową w konstruowaniu sylwetki postaci, ponieważ umożliwia wytworzenie i ukazanie wizerunku duchowego bohatera – wskazuje na

stosunek nie tylko do zdarzeń, ale i do osób uczestniczących w akcji, pokazuje złożoność jego psychiki, motywy decyzji i działań. [...] Jest to forma bardzo radiofoniczna, nasycona emocjonalnie, sugestywna i wiarygodna, zwłaszcza gdy wesprze ją mistrzowskie wykonanie aktorskie i reżyserskie<sup>31</sup>.

Zarówno konwencja dialogowa, jak i czysto narracyjna wyznaczają formę słuchowiska. Dramatyczność oraz narracyjność świadczą o bogatych możliwościach konstruowania opowieści w tej formie sztuki. Dialogowość nie wyklucza monologu czy narracyjności, w teatrze radiowym formy te współistnieją. Sława Bardijewska udowadnia, że „heterogeniczna natura słuchowiska godzi rodzaje i gatunki. Monolog może mieć w słuchowisku strukturę dramatyczną, a dramatyczny dialog może przeplatać się z narracją. Przewaga narracji lub dialogu to przewaga pewnego typu nacechowania fikcji”<sup>32</sup>.

Co więcej, teatr radiowy wymaga czytelnych, wyrazistych postaci, ponieważ operuje silnymi napięciami i wyraźnymi sytuacjami konfliktowymi<sup>33</sup>. Dlatego narracja fikcyjnej opowieści audialnej zawsze jest wypowiedzią nacechowaną ekspresywnie, o, jak zaznacza Joanna Bachura-Wojtasik, „dużej sile

---

<sup>29</sup> Tamże.

<sup>30</sup> Tamże.

<sup>31</sup> Tamże.

<sup>32</sup> Tamże, s. 124.

<sup>33</sup> Zob. S. Bardijewska, *Wokół dramatu radiowego. Z zagadnień konstrukcji*, „Scena” 10/1973, s. 38.

sugestywności”<sup>34</sup>. Dzięki wymowności, plastyczności narracji możliwe staje się wewnętrzne dojrzewanie bohaterów, gradacja właściwości ich charakterów, zmienność przeżyć i odczuć. „Nie chodzi tylko o udział postaci w wydarzeniach, ale przede wszystkim o [...] pewne doświadczenia, przeżycia, odciskające piętno na psychice postaci. W teatrze radiowym nie ma bohaterów statycznych”<sup>35</sup> – wyjaśnia przywołana radioznawczyni. Autorka *Nagiego słowa* wyłoniła cztery fundamentalne typy narracji słuchowiska radiowego: narrację obiektywną (autonomiczną), pozornie obiektywną, rozproszoną i udramatyzowaną. Pierwsza kategoria tworzy strukturę dramaturgiczną radiowego dramatu, zakreśla ramy i kontury świata przedstawionego, determinuje rozwój akcji i jej dramaturgię, konstruuje postaci. To sytuacja, w której narrator usytuowany jest ponad rzeczywistością i sprawuje nad nią władzę absolutną.

Narracja obiektywna – wyjaśnia badaczka – mimo swojej nadrzędności wobec pozostałych elementów dzieła radiowego, różni się znacznie od swobodniejszej narracji literackiej, podporządkowana jest bowiem dramaturgii dźwiękowej. Nie traci ona ścisłej więzi z dynamicznym dialogiem radiowym, który ogranicza jej nadmierny rozrost i tłumi dominację narracyjnego czasu przeszłego nad dramatycznym czasem teraźniejszym. W radiowej realizacji zyskuje kształt osobowy, stając się jednostronną repliką skierowaną ku słuchaczowi, która zależnie od konwencji jest zwierzeniem, dokumentem, opisem, reporterską relacją lub poetyckim uogólnieniem. Innymi typami narracji autonomicznej są monodram, monolog samodzielny<sup>36</sup>.

Narracja pozornie obiektywna to taka, która zawiera się w wypowiedziach bohatera – jednocześnie uczestniczy w akcji i zachowuje wobec niej dystans. Ważne jest tutaj także zwracanie się ku słuchaczowi, wejście w jednostronny dialog. Narrator uczestniczy w akcji, ale ma wyższość nad pozostałymi bohaterami, może bowiem zmieniać swoje miejsce, oceniać zdarzenia i komentować je z zewnątrz. „Ten złożony typ narracji pozwala wzbogacić problematykę utworu, poszerzyć jego tło, pogłębić sylwetki bohaterów. Umożliwia konfrontację przedstawionych postaw, zdarzeń, spraw”<sup>37</sup>. Trzeci z typów, narracja rozproszona, ma postać utajoną. Oznacza to, że jest scalona z dialogiem i nie charakteryzuje się formalną autonomią. Tworzy

---

<sup>34</sup> J. Bachura, *Odłony wyobraźni. Współczesne słuchowiska radiowe*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s. 260.

<sup>35</sup> Tamże, s. 193.

<sup>36</sup> S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy...*, s. 124.

<sup>37</sup> Tamże, s. 125.



z dialogiem harmonijną jedność – „intensyfikuje treści dialogowe, nasycza je emocjonalnie. Nie narusza relacji między bohaterami, nie hamuje akcji, nie wymaga szczegółowych uzasadnień ani motywacji, jak to się dzieje w teatrze”<sup>38</sup>. Może być przypisana jednemu lub kilku bohaterom. Ostatnia z wskazanych kategorii to narracja udratyzowana, która występuje jako dźwiękowa forma powieści – jej fundament stanowią dialogi, jednak jest zgodna, jak pisze S. Bardijewska, z „podstawowymi regułami epiki w zakresie tworzenia świata przedstawionego, konfliktu, fabuły, postaci. [...] Forma ta jednak nie ewoluuje, pozostając ciągle w swoim dawnym kształcie jako słuchowisko realistyczne, obyczajowe, z akcją teraźniejszą usytuowaną w rzeczywistości potocznej”<sup>39</sup>.

Za sprawą konstrukcji narracyjnej słuchowisko radiowe zyskuje swoistą autonomię – jest formą skończoną, zrozumiałą, delimitowaną wyraźnym początkiem i zakończeniem. Istotnym wyznacznikiem ontologicznej autonomii, wynikającym z narracyjności opowieści radiowej, jest posiadanie punktu kulminacyjnego<sup>40</sup>. Ponadto, narracja umożliwia komponowanie scen wedle obranej linii dramaturgicznej. Sceny te, piszą Joanna Bachura-Wojtasik i Kinga Sygizman (Klimczak), „winny mieć różną temperaturę zdarzeń, to bowiem różnica napięć, amplituda poziomu emocji następujących po sobie fragmentów radiowej opowieści jest gwarantem jego dynamiki”<sup>41</sup>. Narracja słuchowiska radiowego warunkuje zatem prowadzenie akcji oraz charakterystykę i rozwój uwikłanych w nią postaci. Jak podkreśla Tzvetan Todorov, „nie ma postaci poza akcją ani akcji niezależnej od postaci”<sup>42</sup>. Charakterystyczny dla narracji jest także opis działania<sup>43</sup>. Językoznawca Teun A. van Dijk zwraca uwagę, że wszelkie „dzianie się” w opowieści zachodzi za sprawą narracji. Co więcej, jest ona także gwarantem nakreślenia miejsca i czasu wydarzeń świata przedstawionego oraz wiodących agensów i warunków wymaganych do zaistnienia sytuacji. Ową składową określa się mianem

---

<sup>38</sup> Tamże.

<sup>39</sup> Tamże, s. 126.

<sup>40</sup> Zob. J. Bachura-Wojtasik, K. Klimczak, *Słuchaj, nagrywaj, praktykuj – o estetyce dźwięku i dźwiękowych środkach wyrazu oraz o angażowaniu w pracę z dźwiękiem*, w: *Twórczość, pasja, Uniwersytet. Kategoria zaangażowania w dydaktyce akademickiej*, red. J. Płuciennik, K. Klimczak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 103.

<sup>41</sup> Tamże.

<sup>42</sup> T. Todorov, *Ludzie-opowieści*, w: *Narratologia*, red. M. Głowiński, przeł. R. Zimand, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2004, s. 194.

<sup>43</sup> Zob. T.A. van Dijk, *Działanie, opis działania a narracja*, w: *Narratologia...*, s. 90.

ekspozycji<sup>44</sup>. „Ekspozycja – uzupełnia Aleksandra Pawlik – wprowadza w historię, przedstawia postacie i opisuje sytuację”<sup>45</sup>. Ponadto T.A. van Dijk dostrzega także streszczenia, które w skondensowany sposób nakreślają podstawowe zdarzenia<sup>46</sup>. Językoznawca szczególnie podkreśla rolę komplikacji jako cząstki narracyjnej. „[...] komplikacją musi być zdarzenie lub ciąg zdarzeń, które są nieoczekiwane, niebezpieczne, czy – ogólnie rzecz biorąc – niezwykle”<sup>47</sup>. Komplikacje implikują konsekwencje wywołujące „zmianę w emocjonalnych lub psychicznych stanach agensa”<sup>48</sup>. Zatem dla wewnętrznego dojrzewania i ewolucji bohaterów, które zdają się obligatoryjne dla zaistnienia fikcjonalnej opowieści audialnej, komplikacje stanowią nieodłączną część narracji dzieła. Scenariusz słuchowiska skoncentrowany jest wokół narracyjnych komplikacji, jest strukturą zbudowaną – wyjaśnia Elżbieta Pleszkun-Olejniczakowa – „wokół jednego wyrazistego wątku z czytelną akcją, fabułą lub – jak rzekliby formalści rosyjscy – z wyrazistym *siuzetem*”<sup>49</sup>. Istotnym elementem narracji słuchowiska radiowego jest elipsa. Elipsa to opuszczenie, pominięcie w narracji detali i fragmentów fabuły, których słuchacz percypując i interpretując opowieść, może się samodzielnie domyślić. Elipsę w kontekście języka filmowego opisał Jerzy Płażewski, który podkreślił, że „stwarzając lukę w czasowym następstwie zdarzeń, elipsa powoduje pewien szok, wymagający wzmożenia uwagi widza. Jeśli ten dodatkowy wysiłek nie jest zbyt wielki, efekt jest pozytywny”<sup>50</sup>. Choć filmoznawca odniósł się do dzieł o charakterze wizualnym, zastosowana terminologia przystaje również do opisu narracji form audialnych. Twórcy słuchowisk radiowych nierzadko posługują się elipsą dla pogłębienia uwagi słuchacza i rozwinięcie jego imaginacyjnych możliwości. Słowo jest podstawą układu znaczącego fikcjonalnych opowieści dźwiękowych<sup>51</sup>, teatr

---

<sup>44</sup> Tamże, s. 112-113.

<sup>45</sup> A. Pawlik, *Teatr radiowy i jego gatunki*, Wydawnictwo Mado, Toruń 2014, s. 157.

<sup>46</sup> Zob. T.A. van Dijk, *Działanie, opis działania a narracja*, w: *Narratologia...*, s. 113.

<sup>47</sup> Tamże.

<sup>48</sup> Tamże, s. 114.

<sup>49</sup> E. Pleszkun-Olejniczakowa, *Jak jest zrobione słuchowisko? O morfologii i znaczeniu, o kreacji i znaku*, w: *Dwa teatry. Studia z zakresu teorii i interpretacji sztuki słuchowiskowej*, red. E. Pleszkun-Olejniczakowa, J. Bachura, A. Pawlik, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 78.

<sup>50</sup> J. Płażewski, *Język filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1961, s. 173.

<sup>51</sup> Zob. S. Bardijewska, *O znakach radiowych*, w: *Z zagadnień semiotyki sztuk masowych*, red. A. Helman, M. Hopfinger, H. Książek-Konicka, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1977, s. 122.

radiowy jest medium narracyjnym, bowiem korzysta z języka, toteż zabiegi narracyjne stanowią immanentny składnik linii *verbum*.

Dla porządku wywodu należy w tym miejscu wskazać, co oznacza linearność narracji, bowiem pojęcie to, wraz z terminem opozycyjnym (nielinearnością) będzie pojawiało się sukcesywnie w dalszej części tekstu. Jak wyjaśniają Ewa i Adam Wolańscy,

struktura linearna polega na prezentowaniu bezpośrednich związków między istotnymi treściami. Linia tematyczna tekstu jest prosta, logiczna i prowadzi do wyraźnego zamknięcia. W tekstach narracyjnych linearność osiąga się przez prezentowanie historii jednowątkowej bądź wielowątkowej prowadzonej liniowo (tzn. jeden wątek musi wygasnąć, by pojawił się następny) bez inwersji czasowej (tzn. bez retrospekcji i antecedenencji)<sup>52</sup>.

Jak wynika z przytoczonej eksplikacji, narracja linearna to taka, w której zdarzenia i ich zależności ujawniane są po kolei, z wyłączeniem powrotów do wydarzeń minionych lub przenoszenia bohatera w przyszłość. Posługując się terminologią filmoznawczą, Miłosz Stelmach podkreśla, że w narracji linearnej „progresja fabularna zmierza w kierunku rozwiązania problemu jasno postawionego w ekspozycji dzieła”<sup>53</sup>. Takie dzieło rozwija się sekwencyjnie i w określonym kierunku, „a wszystkie sceny pomiędzy tymi punktami węzłowymi podporządkowane są progresji fabularnej oraz informacyjnej. Umiejscowione pomiędzy nimi punkty zwrotne stanowią tylko perypetie i przełomy w kolejnych próbach przywrócenia wyjściowego porządku”<sup>54</sup>. Struktura narracji nielinearnej, nazywana także meandrową, nie zmierza jasno i klarownie w określonym kierunku, do wyraźnego zakończenia. „Teksty narracyjne nielinearne cechuje historia składająca się z licznych epizodów bądź z wielu wątków prowadzonych paralelnie – piszą Ewa i Adam Wolańscy. – Ponadto mogą być w nią wplątane inne formy podawcze, jak np. opis czy argumentacja”<sup>55</sup>. Na gruncie filmoznawczym próbę wyłonienia koncepcji narracji nielinearnej podjął węgierski historyk filmu Andras Balint Kovács<sup>56</sup>. Badacz zwrócił uwagę, że o nielinearności narracyjnej można

---

<sup>52</sup> E. Wolańska, A. Wolański, *Formy podawcze narracji, opisu i argumentacji w ujęciu systemowo-funkcjonalnej analizy dyskursu*, „Prace Językoznawcze” 21(2)/2019, s. 213.

<sup>53</sup> M. Stelmach, *Nielinearne trajektorie narracji – model teoretyczny*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne” 2(7)/2013, s. 94.

<sup>54</sup> Tamże.

<sup>55</sup> E. Wolańska, A. Wolański, dz. cyt., s. 213.

<sup>56</sup> Zob. A.B. Kovács, *Screening Modernism. European Art Cinema 1950-1980*, Chicago and London 2007.

mówić także wtedy, gdy dzieło opowiedziane jest chronologiczne, ale sposób opowiadania odbiega od modelu kanonicznego, to znaczy – łańcuch kauzalny nie jest ściśle przestrzegany<sup>57</sup>. Zatem narracja nieliniowa zakłóca klasyczny schemat snucia opowieści. Miłosz Stelmach pisze, że:

w tradycyjnej refleksji teoretycznofilmowej klasyczna, przyczynowo-skutkowa narracja liniowa przeciwstawiana jest alternatywnym sposobom uporządkowania materiału fabularnego, realizowanym poprzez wprowadzenie do konstrukcji dzieła licznych zaburzeń chronologii. W tym ujęciu to nieumotywowane fabularnie (np. poprzez sekwencję snu bądź wspomnień) modyfikacje w obrębie porządku czasowego filmowej diegezy sprawiają, że narrację dzieła określa się mianem nieliniowej. Rozróżnienie to zakłada, że to kolejność pokazywanych na ekranie zdarzeń jest czynnikiem decydującym o liniowości struktury filmowego opowiadania<sup>58</sup>.

Andras Balint Kovács odchodzi jednak od dychotomicznego rozróżnienia modelu liniowego i nieliniowego i wyłącza kategorię *narrative trajectory patterns*<sup>59</sup>, którą można przetłumaczyć jako wzory trajektorii narracyjnej. Wskazuje wśród nich na narrację liniową oraz dwa schematy będące jej zaburzeniem – trajektorię cyrkularną oraz spiralną. W wypadku trajektorii cyrkularnej problem, który zaprezentowany jest odbiorcy na początku fabuły nie znajduje rozwiązania w jej toku, „a zakończenie nie bilansuje działań bohaterów i zaangażowania widza”<sup>60</sup>. Opowiadanie zatacza koło, a efektem jest powrót do sytuacji wyjściowej lub nieznacznie odmiennej od początkowej. Zmienia się poziom wiedzy odbiorcy o motywacjach, pobudkach i sytuacji bohaterów, ale nadal pozostaje ona niepełna. Miłosz Stelmach, badając teorię Kovácsa, akcentuje, że wyrazem schematu cyrkularnego „najczęściej jest otwarte zakończenie, pozostawiające niepewność co do dalszych losów postaci. Raz jeszcze podkreślić należy, że kategoria ta nie ma nic wspólnego ani z chronologią fabuły, ani z chronologią sjużetu – pod tym względem opowiadanie może być liniowe i progresywne”<sup>61</sup>. Trajektorja spiralna także przełamuje model liniowy opowiadania. Schemat ten, podobnie jak trajektorja

---

<sup>57</sup> Tamże, s. 76.

<sup>58</sup> M. Stelmach, dz. cyt., s. 94.

<sup>59</sup> Zob. A.B. Kovács, dz. cyt., s. 78-81.

<sup>60</sup> M. Stelmach, dz. cyt., s. 96.

<sup>61</sup> Tamże, s. 97.

cyrkularna, nie zmierza do rozwiązania problemu, jednak punkt ciężkości zostaje przesunięty na zewnątrz fundamentalnej struktury dramaturgicznej<sup>62</sup>:

Inicjalny konflikt może w ogóle nie zaistnieć, a nawet jeśli wyłoni się on w toku fabuły, zazwyczaj traci z czasem na znaczeniu, przesłonięty przez kolejne problemy i wątki – wyjaśnia Stelmach. – Narracja, zataczając coraz szersze kręgi spirali, będzie dryfować w stronę dalszych kwestii, wszystkie poprzednie pozostawiając bez jednoznacznej konkluzji<sup>63</sup>.

Wobec tego, jeśli dzieło bazuje na tego rodzaju narracji, to w zakończeniu nie dochodzi do rozwiązania początkowego problemu, nie powraca on też w sposób silnie uwypuklony jak w narracji cyrkularnej, a sytuacja bohatera ulega zmianie. Finał takiej opowieści może zostać przedstawiony jako zamknięty, „choć zamknięcie to nie musi oznaczać odpowiedzi na wszystkie postawione wcześniej przed widzami pytania, często dowodząc wręcz definitywnej niemożności jej udzielenia”<sup>64</sup>. Wobec tego, według Kovácsa narracja linearna to taka, która przestrzega reguł narracyjnych i kompozycyjnych, jest zgodna z kanonicznym, klasycznym sposobem opowiadania. Fabuła przedstawiana jest odbiorcy komunikatywnie, pozostawia niewiele (jeśli w ogóle) możliwych wątpliwości co do motywacji czy sytuacji, w jakie bohaterowie są uwikłani, a zakończenie ma charakter zamknięty. Narracja interaktywna i jej cyrkularna lub spiralna trajektoria to przejście od problemowego rozwiązywania komplikacji do opisowego (*descriptive*<sup>65</sup>) prezentowania sytuacji „psychologicznej, filozoficznej lub społecznej”<sup>66</sup>.

Klasyczne słuchowisko radiowe jest, jak pisze autorka monografii *Muzy rzadko się do radia przyznają. Szkice o słuchowiskach i reportażach radiowych*, sztuką, która „żyje w czasie i nie »potrafi« być atemporalna ze swej istoty; również samo życie jest zawsze przedstawiane i postrzegane temporalnie”<sup>67</sup>. Twórcy scenariuszy korzystają tym samym z retrospekcji, projektowania wizji przyszłości czy wytwarzania alternatywnych światów, w których czas płynie w zupełnie odmienny sposób. Tekst scenariusza radiowego teatru dopuszcza liczne inwersje

---

<sup>62</sup> Zob. A.B. Kovács, dz. cyt., s. 80.

<sup>63</sup> M. Stelmach, dz. cyt., s. 98.

<sup>64</sup> Tamże.

<sup>65</sup> Zob. A.B. Kovács, dz. cyt., s. 79.

<sup>66</sup> M. Stelmach, dz. cyt., s. 96.

<sup>67</sup> E. Pleszkun-Olejniczakowa, *Muzy rzadko się do radia przyznają...*, s. 173.

czasowe w narracji audialnego teatru. Zatem narracja audialnego dramatu może mieć zarówno charakter linearny, jak i nielinearny; zakończenie zamknięte bądź otwarte. Jednocześnie, posługując się w dalej części pracy pojęciami „linearności” i „nielinearności”, będę odnosiła się do formy, jaką słuchowisko przyjmuje. Zatem, mówiąc o słuchowisku klasycznym jako linearnym, mam na myśli nie jego narrację *sensu stricto*, a formę, która jawi się przed słuchaczem jako zamknięta – pozostaje linearna, tj. odsłuchiwana przez odbiorcę od początku do zakończenia opowieści.

Słuchowiska interaktywne dokonują swoistej reorientacji tej formy, a linearność ustępuje miejsca swej opozycji za sprawą mediów interaktywnych. Przemiany współczesnej sceny sztuki dźwiękowej prowokują do pytań o przeobrażenia genologiczne słuchowiska radiowego i jego miejsce wobec mediów najnowszych. Przez wzgląd na narracyjność radiowego teatru i zasadnicze znaczenie słowa dla jego istnienia, pytanie o sposób prowadzenia narracji w słuchowisku interaktywnym wydaje się szczególnie uzasadnione.

Niemiecki twórca i reżyser dzieł radiowych, a także teoretyk *radio studies* Klaus Schöning zwracał uwagę, że dla powstania słuchowiska inspiracją stał się bodziec techniczny. „Historia radia rozpoczęła się – pisze K. Schöning – z chwilą pojawienia się »wynalazku technicznego, na który brak było zamówienia«. [...] Jednym z pierwszych eksperymentów radiowych był eksperyment ze sztuką. Jego wynikiem stało się słuchowisko”<sup>68</sup>. Ze względu na możliwości techniczne, jakie dawało radio u początków swego istnienia w latach 20. XX wieku, a także – przez wiele kolejnych dekad, aż do momentu pojawienia się internetu – możliwe było tworzenie opowiadanej poprzez klasyczną narrację sztuki dźwiękowej. Autor *Ars Acustica – Ars Intermedia* postulował także, by dramaturgia radiowej opowieści nie izolowała się od eksperymentów:

wykorzystując twórczo różnorodność bodźców, może stać się czynnikiem integrującym różnorodne realizacje artystyczne. Dramaturgia radiowa nie może na dłuższą metę budować swego nowatorstwa wyłącznie na zróżnicowanej aparaturze technicznej. Aby wyrażać złożoną rzeczywistość społeczną, musi stać się forum dostępnym dla wszystkich, *otwartym ośrodkiem kultury*<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> K. Schöning, *Literatura foniczna jako potencjalny przedmiot badań literackich*, tłum. H. Żebrowska, w: *Nowe media w...*, s. 128.

<sup>69</sup> Tamże, s. 130.

K. Schöning postrzega słuchowisko jako wynik procesu, w którym to autor inicjuje opowieść, ale finalizowana jest ona za sprawą interpretacyjnej aktywności słuchacza<sup>70</sup>. Słuchowisko i jego możliwości narracyjne powstają zatem na styku relacji sztuki, radia (możliwości ekspresji audialnej, tworzywa i technologii) oraz interpretacji słuchacza.

Radio musi więc, jeśli ta sztuka ma być twórcza i żywotna, pozostawić daleko idącą swobodę rozwoju różnorodnych form ekspresji, stać się potężnym „wydawcą” literatury fonicznej, gdzie znajdzie się miejsce dla wszystkiego, co może być wzajemnie inspirujące. Tylko taka, z gruntu otwarta na eksperymenty postawa pozwoli zachować słuchowisko jako produkt liczący się w sensie społecznym i kulturowym<sup>71</sup>.

Wobec tego, dla rozwoju radiowego teatru i nowych sposobów audialnego opowiadania, kształtowania narracji fonicznych, nieodzowne jest współwystępowanie twórczej wyznalazczości, otwartości na nowe media i drogi ekspresji. Badacz komunikacji społecznej i mediów Jan Pleszczyński zwraca uwagę, że

nowoczesne technologie zdeterminowały proces konwergencji mediów, rozmyły wyraźne, jak mogło się wydawać jeszcze dwie dekady temu, granice pomiędzy różnymi mediami. Współcześnie takich nieprzekraczalnych granic nie ma, a te, które istnieją, wynikają z intencji twórców i autorów, a nie z „obiektywnej konieczności”<sup>72</sup>.

Konwergentne przenikanie się mediów interaktywnych (internetu, wirtualnych asystentów, audioreaktywnych głośników) ze sztuką audialną daje szansę przeobrażeń na poziomie formy narracji, jaką dzieło stworzone na styku mediów tradycyjnych i nowych może przyjąć. O specyfice formy i wyróżnikach formalnych słuchowiska interaktywnego wraz z próbą możliwie precyzyjnego zdefiniowania tegoż pojęcia piszę więcej w rozdziale *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*. W tym miejscu jednak należy skryształizować pojęcie, które pozostaje w ścisłej relacji z warstwą narracyjną opowieści audialnej, czyli interaktywność. Dla ukazania ciągłości rozumowania i zachowania porządku wywodu warto przywołać definicję, która umożliwi wskazanie cech właściwych

---

<sup>70</sup> Zob. tamże, s. 131.

<sup>71</sup> Tamże, s. 129.

<sup>72</sup> J. Pleszczyński, *Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością*, w: *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*, t. 1, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2018, s. 38.

narracji słuchowiska o nielinearnej formie. Według jednego z czołowych badaczy tego zjawiska, Ryszarda W. Kluszczyńskiego,

interaktywność, w wypadku sztuki rozumiana jako otwarcie dzieła na ingerencje odbiorców, prowadzące do przeobrażenia tradycyjnego, obiektywnie istniejącego i *a priori* ukształtowanego artefaktu w indywidualizowane w doświadczeniu odbiorczym wydarzenie<sup>73</sup>.

Jak pisałam we wskazanym rozdziale, interaktywność jest kategorią niezwykle pojemną, przez wzgląd na między innymi dynamizm rozwoju mediów i dzieł sztuki zapośredniczonych medialnie, podlegającą ciągłym redefinicjom. Zgodnie z koncepcją autora opracowania *Kino interaktywne – porządkowanie pola* można jednak przyjąć, że u źródeł interaktywności leżą zmiany w rolach nadawczo-odbiorczych<sup>74</sup> oraz transfiguracja stałego, niezmiennego przedmiotu interpretacji w dzieło procesualne. W wypadku fikcjonalnych opowieści audialnych ma to w moim przekonaniu bezpośrednie przełożenie na sposób kształtowania w nich narracji.

Dźwiękowe dzieło interaktywne modyfikuje technikę opowiadania historii bohaterów, opowieść bowiem rozgałęzia się analogicznie jak dzieje się to w utworach hipertekstualnych. Jak wyjaśnia Mariusz Pisarski, odwołując się także do terminologii wypracowanej przez Espena J. Aarsetha, „niezmiernie ważną w hipertekście jest kwestia narracji, której tu – w sensie klasycznym, po prostu nie ma. Zamiast jednej narracji w hipertekście mamy do czynienia z bardziej fundamentalną strukturą: z polem zdarzeń (*event space*)”<sup>75</sup>. Pole zdarzeń zawiera w sobie wszystkie możliwe warianty opowiadania. Wobec tego, pierwszą i fundamentalną cechą, którą należy wyróżnić w odniesieniu do narracji słuchowiska interaktywnego jest istnienie pola zdarzeń. W słuchowisku pojmowanym z perspektywy genologicznej, kiedy to dzieło postrzegane jest jako struktura skończona i zamknięta, możliwe jest zaistnienie zarówno narracji linearnej i nielinearnej, forma jednak jest jedna – trwała i stała, przygotowana od

---

<sup>73</sup> R.W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, w: *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź 2015, s. 43.

<sup>74</sup> Zagadnienie to zostanie szerzej omówione w rozdziale *Słuchacz i bohater. Sytuacja komunikacyjna odbiorcy słuchowiska interaktywnego*.

<sup>75</sup> M. Pisarski, *Hipertekst – poetyka*, <https://www.techsty.art.pl/hipertekst/poetyka.htm>, [11.12.2021].



początku do końca przez autora według stabilnej linii dramaturgicznej. W dziele interaktywnym, hipertekstualnym, zgodnie z konstatacją M. Pisarskiego, klasyczna narracja nie istnieje. Tradycyjny teatr wyobraźni można porównać do klasycznego tekstu (podstawę stanowi bowiem zapis scenariusza), który „miał swoją kompozycję, funkcje i pozycje strategiczne, np. tytuł, akapit”<sup>76</sup>. W hipertekście – wyjaśnia Urszula Żydek-Bednarczuk – „mamy do czynienia z decentracją tematu i kompozycji. Centrum tekstu bez przerwy się przemieszcza”<sup>77</sup>. Tożsamo sytuacja przedstawia się w wypadku słuchowiska interaktywnego – nie można mówić o klasycznie rozumianej narracji czy nawet jej nielinearnej, ale stałej pod względem formy opowieści odśłonie, ponieważ centrum historii pozostaje w nieustannym ruchu. Toteż, zarówno narracja, jak i sama forma utworu są nielinearne, zmienne, a sposób opowiadania podatny na inwersje czasowe. W będącym reprezentacją gatunkowego ujęcia słuchowisku radiowym narracja byłaby zatem swego rodzaju *continuum* – *plot* opowieści jawi się przed słuchaczem wedle uporządkowanej linii dramaturgicznej, usystematyzowanej kompozycji, które poddają się interpretacjom, ale nie przeobrażeniom. W interaktywnej odśłonie radiowego teatru linie dramaturgii i kompozycji przyjmują płynny charakter, a potencjał modyfikowania ścieżki opowiadania stanowi *clou* słuchowiska.

Dla projektów interaktywnych procesualność jest konstytutywną właściwością, co znajduje swe odzwierciedlenie również w wypadku narracji. Słuchowisko, jako utwór słowno-dźwiękowy, wymaga zharmonizowania sposobu opowiadania z formą – w tym wypadku interaktywną – opowieści. Badacz nowych mediów Jay D. Bolter wyjaśnia, że hipertekst jest nie tylko nielinearny, ale także – wieloliniowy<sup>78</sup>. Zakłada, że choć każdy utwór hipertekstualny cechuje się nielinearnością, to już jego odczytanie (lub szerzej – odbiór) jest doświadczeniem linearnym, ponieważ:

musi poruszać się od epizodu do epizodu, aktywując linki i czytając wyświetlany tekst.  
Jednak – pisze J.D. Bolter – hipertekst stawia przed czytelnikiem problem zrozumienia

---

<sup>76</sup> U. Żydek-Bednarczuk, *Hipertekst w perspektywie lingwistycznej, komunikacyjnej i kulturowej*, w: *Transdyscyplinarność badań nad komunikacją medialną*, t. 1, *Stan wiedzy i postulaty badawcze*, red. M. Kita, M. Ślawska, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2012, s. 174.

<sup>77</sup> Tamże.

<sup>78</sup> J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 164.

licznych ścieżek, którymi musi podróżować, przemierzając sieć tekstu – ścieżek mogących się wzajemnie nie uwzględniać lub sobie przeczyć<sup>79</sup>.

Słuchowisko, przyjmując formę hipertekstualną, bazuje na analogicznej strukturze sieci, w której tekst zostaje udźwiękowiony, zrealizowany przy pomocy audialnego tworzywa. Epizody, o których badacz wspomina, w interaktywnym teatrze wyobraźni przyjmują postać pojedynczych scen, co jest bezpośrednio skorelowane z narracją opowieści. Narracja zatem jawi się w takim słuchowisku niejako dwupoziomowo – nadrzędna, holistyczna, która zawiera w sobie wszystkie możliwe warianty opowiadania (pole zdarzeń, *event space*) oraz narracja scen, które winny „opowiadać się” w ramach poruszanego w nich zdarzenia, które ma swoją barwę, temperaturę emocjonalną, dramaturgię, tempo i bohaterów.

Jerzy Tuszewski wyróżnił cztery cechy, które w jego opinii determinują niezwykłość przekazu radiowego i kształtują estetyczno-społeczną recepcję radia. Są to: selektywność doświadczenia audialnego, wyeksponowanie przekazywanego tekstu, konstytutywna rola technologii w akcie reprodukcji przekazu oraz zmienność i ulotność przekazu radiowego<sup>80</sup>. Przez selektywność dźwiękowego przeżycia J. Tuszewski rozumiał rolę podobną do soczewki aparatu fotograficznego, która skupia uwagę na wybranym elemencie rzeczywistości przedstawionej<sup>81</sup>. Ponadto „selekcja pociąga za sobą wyeksponowanie przekazywanego tekstu, a tym samym pełni rolę »szkła powiększającego«, za pomocą którego rodzi się wspomniana intymna więź między nadawcą a rzeczywistością dźwiękową przybliżoną dzięki instrumentom radiowym”<sup>82</sup>. Podkreślając rolę technologii, J. Tuszewski zwracał uwagę na możliwości, jakie stoją przed twórcami sztuki radiowej w obliczu rozwoju technologicznego, dzięki któremu radio to „instrument, który mówi ci do ucha w cichym, »milczącym pokoju«, jednak mimo że czyni to za pomocą przekaźnika masowego, nie traci nic ze swej intymności”<sup>83</sup>. Pisząc o ulotności przekazu, autor *Paradoksu o słowie i dźwięku* miał na myśli nie tylko ulotność zewnętrzną, czyli po prostu brak możliwości zatrzymania emisji programu

---

<sup>79</sup> Tamże.

<sup>80</sup> Zob. J. Tuszewski, *Paradoks o słowie i dźwięku: rozważania o sztuce radiowej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2005, s. 95-98.

<sup>81</sup> Zob. tamże, s. 95.

<sup>82</sup> Tamże, s. 96.

<sup>83</sup> Tamże.

(choć w obecnym czasie dystrybucja podcastów minimalizuje ten rodzaj ulotności), ale przede wszystkim swoisty ruch wewnętrzny, jaki dokonuje się w dziele radiowym:

Wiąże się on [ruch wewnętrzny przekazu radiowego – E.M.] ze zmieniającymi się elementami dźwiękowymi, nachodzącymi na siebie, przenikającymi i wymieniającymi się, przedmiotów dźwiękowych czy struktur brzmieniowych. To właśnie nakładanie się różnorodnych dźwięków i zmienność kolejnych dźwięków nadająca swoiste tempo narracji radiowej decydują o specyfice, a jednocześnie atrakcyjności przekazu radiowego<sup>84</sup>.

Wszystkie z przytoczonych wyróżników muszą zostać uwzględnione podczas nadawania słuchowisku formy interaktywnej. Selektywność doświadczenia dotyczy w wypadku dźwiękowej opowieści hipertekstualnej każdej ze scen, w której narracja została dostosowana tak, by snucie opowieści w krótkiej części było możliwe. Toteż eksponowanie konkretnego szczegółu rzeczywistości przedstawionej winno zostać przemyślane nie tylko dla dzieła jako całości, ale także dla każdej z pojedynczych scen. Intymność relacji odbiorczej także ulega przeobrażeniu, ponieważ słuchowisko interaktywne nie tylko mówi „do ucha” swego słuchacza, ale także zwraca się bezpośrednio do niego, by podejmował on działanie podczas odsłuchu. Jest to faktor zasadniczy dla narracji hipertekstualnego teatru wyobraźni, bowiem autor tekstu scenariusza musi uwzględnić wypowiedzi kierowane bezpośrednio do odbiorcy, co dla opowieści radiowej stanowi swoiste *novum*. Kwestie technologiczne leżą u podstaw możliwości powstania słuchowiska o interaktywnej formie, a ulotność, ruch wewnętrzny przekazu fonicznego zdaje się podkreślony podwójnie. Każda ze scen zachowuje swą ulotność, ponieważ w momencie dokonania wyboru i przejścia do kolejnej części audialnej niemożliwe jest jej ponowne odsłuchanie. Symultanicznie sytuacja przedstawia się dla całościowego odsłuchu interaktywnego teatru audialnego – kiedy odbiorca zakończy odsłuchiwanie dzieła, brak jest dostępu do odtworzenia raz jeszcze wybranej drogi (chyba że słuchacz raz jeszcze będzie podejmował te same decyzje w kolejnym odsłuchu, jednak bez podejmowania akcji nie jest to możliwe). Wobec tego, narracja konkretnej ścieżki odsłuchu pozostaje efemeryczna i przemija wraz

---

<sup>84</sup> Tamże, s. 98.

z wybrzmieniem ostatniej z wybranych scen. Narrację tę można zatem określić mianem tymczasowej, nietrwałej.

W słuchowisku rozumianym genologicznie narracja służy przedstawieniu intrygi dramatycznej. Narracyjne snucie opowieści umożliwia ujawnienie intrygi i uwikłanych w nią bohaterów. W wypadku radiowego teatru o interaktywnej formie intryga dramatyczna ustępuje miejsca jej ergodycznej odmianie. Twórca pojęcia „ergodyczności” w odniesieniu do literatury, Espen J. Aarseth, eksplikuje, że:

różnica pomiędzy intrygą dramatyczną a intrygą ergodyczną polega na tym, że intryga dramatyczna przebiega na poziomie diegetycznym, wewnątrz fikcji, zwykle przy pełnej świadomości widowni, a intryga ergodyczna jest wymierzona przeciwko użytkownikowi, który sam musi się zorientować, co się dzieje. Intryga ergodyczna musi też mieć więcej niż jeden możliwy wynik, w związku z czym nie może być sama w sobie udana lub nieudana: ten atrybut zależy tu od samego gracza<sup>85</sup>.

Rolę gracza w odbiorze dźwiękowej opowieści przyjmuje słuchacz, który dekoduje i interpretuje kolejne zdarzenia oraz wyznacza bieg opowieści w ramach dostępnych możliwości, co oznacza, że w danym odsłuchu warunkuje kształt narracji. E.J. Aarseth wskazuje, że „zamiast struktury linearnej, którą [Seymour – E.M.] Chatman nazywa »wymiarom zdarzeń« 1978: 42 opowieści, intryga buduje wielowymiarową przestrzeń wydarzeń i rozwija się, gdy tekst i użytkownik ją przemierzają”<sup>86</sup>. Taka narracja jest zatem otwarta na akcje podejmowane przez słuchacza i ujawnia się stopniowo wraz z jej „przemierzaniem”. Pisząca o poetyce interaktywnych tekstów kultury Katarzyna Prajzner odnosiła się do przenikania odbiorcy w głąb fikcyjnego świata. Dla opisu specyfiki narracji (a w dalszych częściach pracy także wyróżników formalnych i gatunkowych) słuchowiska interaktywnego obrazowy i użyteczny wydaje się mechanizm, który autorka książki *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej* nazywa „mechanizmem teleportacji”<sup>87</sup>. K. Prajzner opisała kroki stawiane podczas „podróży

---

<sup>85</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 121.

<sup>86</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na...*, s. 122. E.J. Aarseth odwołuje się do pozycji: S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca 1978.

<sup>87</sup> Zob. K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009, s. 33.

w głąb tekstualnego świata”<sup>88</sup> wyłonione przez Richarda Gerriga, ale doprecyzowane w omawianym kontekście przez cytowaną badaczkę. Na tej podstawie mechanizm teleportacji w odniesieniu do słuchowiska interaktywnego można przedstawić następująco:

1. Ktoś («podróżnik») jest przenoszony...

Nie tylko czytelnik jest przenoszony w obcy świat, lecz także tekst determinuje jego rolę w tym świecie, innymi słowy – kształtuje jego tekstową tożsamość.

2. ...jakimś środkiem transportu..., a więc za pośrednictwem jakiegoś medium, które jest zdolne wygenerować reprezentację świata.

3. ...w rezultacie podjęcia działania<sup>89</sup>.

Wobec tego, słuchacz przyjmuje rolę podróżnika, którego możliwości kształtowania konkretnej ścieżki narracji determinowane są przez specyfikę dzieła, która tym samym gwarantuje odbiorcy możliwość kształtowania danej narracji – relacja ta jest zatem obopólna. Medium, które implikuje sposób odbioru interaktywnego teatru wyobraźni stanowi ekwiwalent środka transportu. Użycie tegoż możliwe jest wyłącznie za sprawą podjętego działania, a więc – aktywnego odsłuchu. Tym samym wyznaczona przez słuchacza droga narracji, jej finalny bieg, uprawniony jest poprzez mechanizm teleportacji. Jak doprecyzowuje K. Prajzner, „tekst jawi się nie jako istniejące »po drugiej stronie oceanu« terytorium, które czeka na »podróżnika«, ale jako kraj wyłaniający się w miarę trwania podróży. Odbywanie zaś owej podróży łączy się z podjęciem działania w nowym środowisku”<sup>90</sup>. Wobec tego, finalne brzmienie opowieści, jej narracyjny kształt, ukazują się słuchaczowi podczas podróży poprzez opowieść jako konsekwencje dokonywanych wyborów. Narracja takiego słuchowiska ma zatem charakter procesualny, a konkretny odsłuch to wybrzmienie jednego z narracyjnych wariantów będącego wypadkową interakcji słuchacza z utworem i polem zdarzeń opowieści składającym się ze wszystkich możliwych wersji opowiadania.

Badaczka poetyki i semiotyki tekstów kultury Ewa Szczęsna podkreśla, że ludzie opowiadali od zawsze, opowiadanie jest zrośnięte z historią istnienia człowieka:

---

<sup>88</sup> Tamże.

<sup>89</sup> Tamże, s. 33-34.

<sup>90</sup> K. Prajzner, dz. cyt., s. 34.

Opowiadanie pojawia się w momencie nadania byciu, stawaniu się – sensu, uznakowania ich, powiązania odosobnionych zdarzeń w związku przyczynowo-skutkowe, uczynienia ich celowym, sfunkcjonalizowanym składnikiem dziejów. Poprzedza więc literaturę, wyrasta z potrzeby uzasadnienia zdarzania się świata i własnego losu, wpisania bytu w jakąś całość dziejową nadającą mu sens i poświadczającą jego istnienie. Opowiadanie jest dyspozycją ludzkiego umysłu i – jako takie – znajduje się ponad literaturą, która ukazuje się w tym ujęciu jako forma przejawiania się opowiadania<sup>91</sup>.

Nowe medium jawi się jako narzędzie kształtowania narracji, za sprawą którego – w wypadku interaktywnego utworu audialnego – łączenie wyodrębnionych zdarzeń staje się udziałem słuchacza. Narracja „staje się” w toku aktywności odbiorczej, słuchacz jest zatem uwikłany w konstruowanie jej sensów. Analizując rzeczywistość wirtualną, Piotr Sitarski pisze, że jest ona swoistą „maszyną do generowania opowiadań, przy pomocy użytkownika budującą z określonych wstępnie schematów fabuły ich znakowe manifestacje”<sup>92</sup>. Wniosek Sitarskiego wydaje się obrazować także sytuację narracyjną interaktywnego słuchowiska, ponieważ pole zdarzeń (*event space*) utworu umożliwia generowanie opowiadań, wytwarzanie ścieżek narracji na bazie istniejących i przygotowanych przez autorów schematów. Potencjały narracyjne nie są zatem nieograniczone, nieskończone. Ewa Szczęsna określa narrację współczesnych tekstów kultury mianem kombinowanej<sup>93</sup>.

Dochodzi tu – pisze autorka *Poetyki mediów* – do łączenia na prawach kolażu narracji trzecioosobowej z narracją pierwszoosobową i drugoosobową, narratorskiej wszechwiedzy z ograniczoną wiedzą na temat projektowanych zdarzeń; narracji słownej z wizualną i dźwiękową, a wreszcie sposobów prowadzenia narracji wypracowanych przez literaturę, film, komiks, a także gry towarzyskie<sup>94</sup>.

Narracyjność obecna w przekazach odmiennych stylistycznie, medialnie czy semiotycznie wskazuje, zgodnie z tezą E. Szczęsnej, że narracja jest strukturą elastyczną, przystosowującą się do różnych form tekstualności. Spotkanie radiowego teatru z formą interaktywną, zapośredniczoną poprzez nowe media

---

<sup>91</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 133.

<sup>92</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 123.

<sup>93</sup> Zob. E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 144.

<sup>94</sup> Tamże.

(głośnik interaktywny, przeglądarkę komputerową, aplikację) jest egzemplifikacją połączenia dwu, oddalonych od siebie pierwotnie mediów, na styku których dochodzi do zaistnienia nowego tekstu kultury. Tekst ten ma postać narracyjną, jest polem zdarzeń wielu wariantów opowiadania tej samej historii. E. Szczęsna zwraca uwagę także na fakt, że

narracja podkreśla wagę zdarzenia, jego niezbędność. Dzięki narracji zdarzenia nie pozostają w zawieszeniu, ale włączane są w generujące sens konwencje podawcze. [...] Narracja pozbawia zdarzenia przypisywanej im przypadkowości, ukazując je jako zamierzone, wpisane w jakiś porządek istnienia<sup>95</sup>.

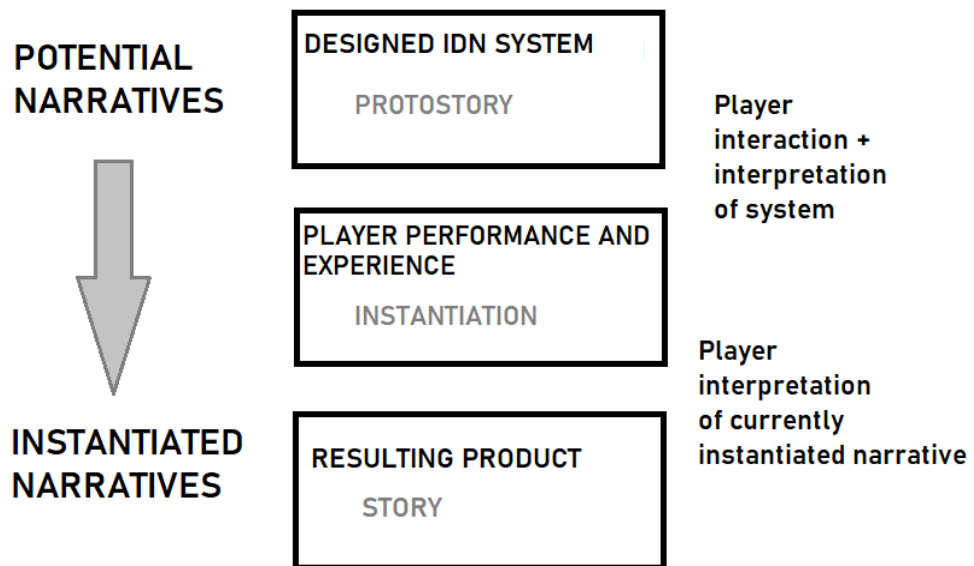
W wypadku słuchowiska interaktywnego ów brak zawieszenia i przypadkowości zostaje scalony z aktywnym odsłuchem – odbiorca staje się niejako łącznikiem, od którego współzależy porządek danego wykonania. Narracja jest strukturą porządkującą, a w dziele interaktywnym słuchacz w tym porządkowaniu uczestniczy. Autorka *Poetyki mediów* odnotowała, że kolejnymi zadaniami narracji jest nawiązywanie kontaktu oraz zaciekawianie. Zawiązanie interakcji między słuchaczem a hipertekstualną opowieścią audialną jest nieodzownym elementem interaktywnego odsłuchu – bez „wejścia w relację” między słuchaczem a dziełem narracja po prostu nie zaistnieje. Słowem – zaciekawienie słuchacza jest warunkiem koniecznym dla zainicjowania i podtrzymania kontaktu z interaktywnym teatrem wyobraźni, ten zaś bezpośrednio determinuje skonkretyzowanie utworu i wybrzmienie narracji.

Interaktywne snucie i kształtowanie opowieści zostało szeroko opisane w monografii *Interactive Storytelling*, którą redagowali Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz i Mads Haahr (2018). W rozdziale *Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox* opracowanym przez Christiana Rotha, Toma van Nuenena i Hartmuta Koenitza wyłoniono model Interactive Digital Narratives [IDN], którego opracowanie przystaje do słuchowisk interaktywnych. „Praktyka projektowania Interaktywnych Narracji Cyfrowych [IDN] jest często opisywana jako

---

<sup>95</sup> Tamże, s. 149.

wyzwanie, które wymaga umiaru pomiędzy wolnością gracza a ustrukturyzowanym doświadczeniem, które interaktywne formy [...] internalizują”<sup>96</sup>.



Źródło: Ch. Roth, T. van Nuenen, H. Koenitz, *Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox*, w: *Interactive Storytelling*, red. R. Rouse, H. Koenitz, M. Haahr, Springer, Ireland 2018, s. 93.

Model ten daje szansę analogicznego opracowania struktury narracji słuchowiska interaktywnego. Wskazane przez badaczy poziomy w modelu Interaktywnych Narracji Cyfrowych znajdują swe zastosowanie w przestrzeni słuchowiska interaktywnego. Poniższy model wskazuje te analogie:

---

<sup>96</sup> Ch. Roth, T. van Nuenen, H. Koenitz, *Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox*, w: *Interactive Storytelling*, red. R. Rouse, H. Koenitz, M. Haahr, Springer, Ireland 2018, s. 93. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The practice of designing Interactive Digital Narratives [IDN] is often described as a challenge that requires moderation between player freedom and the structured experience that interactive forms [...] internalize”.





Źródło: opracowanie własne.

W słuchowisku o charakterze ergodycznym w ramach *protostory* mieści się pole zdarzeń (*event space*) opowieści, czyli wszystkie potencjalne warianty opowiadania, możliwe wersje narracji, jakie twórcy zaplanowali w ramach swego dzieła. W trakcie podejmowania decyzji twórczych w polu zdarzeń dzieła, tj. podczas odpowiadania na pytania zamknięte i otwarte<sup>97</sup> przez aktywnego słuchacza dochodzi do konkretyzowania i wyłaniania konkretnej ścieżki odsłuchu (poziom *instantiation*, wykonania). Opowieść jest formowana, współtworzona przez odbiorcę. Efektem interaktywnego działania w ergodycznym utworze audialnym jest artefakt – finalna wersja słuchowiska, *story*. Zatem narracja interaktywnych opowieści audialnych jest swoistą strukturą, która zawiera w sobie wiele<sup>98</sup> potencjalnych narracji dostępnych słuchaczowi, który *a priori* nie zna ich liczby ani możliwych połączeń. W toku odsłuchu, dokonując wyborów, odbiorca umożliwia wybrzmienie konkretnej ścieżki narracji, która z kolei jest ulotna i nie zapisuje się na trwałe, generując tym samym przestrzeń dla eksploracji kolejnych wariantów pola zdarzeń.

Katarzyna Prajzner, opisując mechanizm teleportacji, podróży poprzez dzieło zwróciła uwagę, że jeśli tekst oferuje przestrzeń, w którą można się zanurzyć,

<sup>97</sup> Zagadnienie to zostanie opracowane szerzej w rozdziale poświęconym gatunkowym wyróżnikom słuchowiska interaktywnego *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*.

<sup>98</sup> Liczba możliwych wariantów różni się zależnie od konkretnego dzieła. Przykłady zostaną wskazane i omówione w rozdziale *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*.

możliwe jest zaistnienie immersji<sup>99</sup>. Immersja jest narzędziem teoretycznym o głębokiej tradycji<sup>100</sup>. W swym pierwotnym znaczeniu termin ten opisuje zanurzenie ciała w wodzie. Mirosław Filiciak, czerpiąc z definicji wypracowanej przez Janet Murray<sup>101</sup>, określa immersję jako

wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę osoby ulegającej temu zjawisku. Płynąca z tego doświadczenia przyjemność sprawia, że pomimo niedoskonałości symulacji – w warstwie audialnej, wizualnej czy też w oddziaływaniu na inne zmysły użytkownika – osoba ulegająca immersji potrafi podświadomie zastosować mechanizm „czasowego zawieszenia niewiary”, podobny do tego, jakiemu ulega czytelnik książki podczas głębokiego zaangażowania w lekturę<sup>102</sup>.

Czasowe zawieszenie niewiary wydaje się czynnikiem konstytutywnym dla odsłuchu interaktywnego teatru wyobraźni, ponieważ jeśli odbiorca uzna świat przedstawiony jako element całkowicie osobny, brak będzie motywacji dla zaangażowanego odsłuchu i czynnego udziału w konstruowaniu jednej ze ścieżek narracji. Piotr Sitarski w monografii *Rozmowa z cyfrowym cieniem* podkreśla, że immersja to przede wszystkim odczucie psychiczne<sup>103</sup>. Tym samym, nawet jeśli brak iluzji zmysłowej, która mogłaby być obecna w dziełach interaktywnych bazujących na wirtualnej rzeczywistości, narzędziach przekazujących dane wizualne i dźwiękowe (*full-body immersion*<sup>104</sup>) czy bodźcach dotykowych (*sensory immersion*<sup>105</sup>), możliwe jest zaistnienie wrażenia zanurzenia w dzieło – także to

---

<sup>99</sup> K. Prajzner, dz. cyt., s. 25.

<sup>100</sup> K. Prajzner przywołuje jako przykład powieść *Don Kichote*, w której tytułowy bohater jest „przypadkiem klinicznego zatracenia się w świecie reprezentacji”. Zob. tamże, s. 21.

<sup>101</sup> Zob. J. Murray, *Hamlet on Holodeck*, The Free Press, New York 1997, s. 98-99.

<sup>102</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 62-63.

<sup>103</sup> Zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 39. Co ważne, jak wyjaśnia P. Zawojski, „Prosta binarna opozycja: iluzja, czyli efekt osiągany przez zdystansowany, krytyczny odbiór oparty na zmyśle wzroku, oraz immersja – zanurzenie widza w środowisku umożliwiającym aktywację wielu zmysłów w celu osiągnięcia wrażenia wtopienia się w percypowane obrazy – jest fałszywa. Dwa odmienne sposoby odbioru dzieł sztuki uznać należy za szczególnie przypadkowy przykład relacji dialektycznych, przybierających złożoną i zróżnicowaną postać. Czasem w istocie są one ze sobą sprzeczne, ale sytuowanie ich jednocześnie w opozycji do siebie albo uznawanie immersji za formę następującą po iluzji i poniekąd ją zastępującą nie znajdują uzasadnienia”. P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Katowice 2010, s. 173.

<sup>104</sup> Określenie to opisuje metodę polegającą na wykorzystaniu kamer, które śledzą ruchy użytkownika w przestrzeni, „aby następnie skutecznie odpowiadać na jego poczytania”. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 21. Zob. także K. Prajzner, dz. cyt., s. 22.

<sup>105</sup> Zanurzenie zmysłowe (*sensory immersion*) oznacza, za Brendą Laurel, „bezpośrednie działanie na obiekty w wirtualnym świecie”. B. Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional, Boston 1991, s. 54.

czysto audialne. Co ważne, a na co uwagę zwraca Radosław Bomba, „immersję interpretować można jako proces polegający na umieszczeniu użytkownika w sztucznie stworzonym środowisku, które często zachowuje się analogicznie do mechanizmów, które użytkownik zna z życia codziennego”<sup>106</sup>. Forma słuchowiska interaktywnego umożliwia pozorowanie rozmowy między bohaterami odsłuchiwanej opowieści a słuchaczem zaangażowanym w odbiór historii. Sytuacja sztucznego dialogu między urządzeniem (interaktywnym głośnikiem) a odbiorcą dzieła stara się wytworzyć poczucie naturalnej rozmowy, jaka mogłaby zaistnieć w świecie rzeczywistym między dwojgiem (lub większą liczbą) osób. Jeśli słuchacz zaczyna dostrzegać skutki podejmowanych w toku rozmowy z postaciami działań, wówczas istnieje potencjał stopniowego zanurzania się w reprezentacji świata. Ken Pimental i Kevin Teixeira twierdzą, że

pytanie nie brzmi: czy wykreowany świat jest tak prawdziwy, jak realny, ale czy jest wystarczająco realny, by na pewien czas zwiesić niewiarę węń. Działa to na zasadzie tego samego mentalnego przełącznika, który pozwala zatopić się w dobrej powieści lub zaangażować w grę komputerową<sup>107</sup>.

Twórcy interaktywnego teatru audialnego posługują się pytaniami otwartymi i zamkniętymi (co zostanie szerzej omówione w dalszej części pracy), ale to te otwarte, bez sugerowanych odpowiedzi są najbliższe naturalnego dialogu międzyludzkiego. Istnieje możliwość pojawienia się wrażenia, że tok narracji, droga, jaką obejmie opowieść, jest w pełni determinowana przez słuchacza, ponieważ to jemu pozostawia się wówczas wolność udzielenia dowolnej odpowiedzi na zadane pytanie<sup>108</sup>.

Pisząc o immersji, warto przywołać badanie opisane przez R. Bombę, a przeprowadzone przez Fransa Mäyrä i Laurę Ermi<sup>109</sup> w Finlandii w 2003 roku. Badacze obserwowali grupę dzieci, które grały naprzeciwko swoich rodziców,

---

<sup>106</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 65.

<sup>107</sup> K. Pimentel, K. Teixeira, *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*, New York 1993, s. 15. Cyt. za: K. Prajzner, dz. cyt., s. 26.

<sup>108</sup> Przykładem takiego pytania może być „How do you call yourself?” albo „How do you feel today?”. Cytaty pochodzą z treści słuchowiska *The Inspection Chamber* (BBC i Rosina Sound). Więcej egzemplifikacji wraz z omówieniem w rozdziale: *OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego*.

<sup>109</sup> Zob. L. Ermi, F. Mäyrä, *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, Library of Digital Games Research Association, s. 1-14, <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>, [11.12.2021].

którzy nigdy wcześniej nie grali w gry komputerowe. Badani rodzice przyznawali, widząc immersyjne zaangażowanie swoich dzieci, że najpewniej powodowane jest ono fotorealistyczną grafiką i wysokiej jakości efektami wizualnymi. Dzieci natomiast podkreślały, że przyczyną immersji są także takie cechy, jak poziom wyzwania czy trudność zadań stawianych przed graczami. Nie bez znaczenia pozostawała też warstwa fabularna i cechy postaci uwikłanych w akcję<sup>110</sup>. Na podstawie dokonanych analiz, L. Mäyrä i F. Ermi przedstawili trój płaszczyznową koncepcję doświadczenia immersji w grach komputerowych. Jeden ze wskazanych poziomów jawi się jako potencjalnie skorelowany z doświadczeniem audialnym, dlatego też typologia ta zostanie przeze mnie przywołana. Wskazali oni w pierwszej kolejności na przywoływaną już immersję sensoryczną (*sensory immersion*), „która w dużej mierze zależna jest od multimedialnych efektów, jakich dostarcza rozgrywka (trójwymiarowa, realistyczna grafika, dźwięk, wielki ekran itp.)”<sup>111</sup>. Druga płaszczyzna to immersyjność bazująca na wyzwaniu, jakie stawia przed odbiorcą dzieło – w wypadku przytoczonych badań jest to gra komputerowa – mamy wówczas do czynienia z *challenge-based immersion*.

Jest to uczucie immersyjności – wyjaśnia R. Bomba – które opiera się na uzyskaniu przez gracza satysfakcjonującej go równowagi pomiędzy wyzwaniami stawianymi przez grę a jego umiejętnościami. Może wiązać się to z umiejętnościami motorycznymi gracza (refleks) lub też umiejętnościami mentalnymi (myślenie logiczne)<sup>112</sup>.

Trzeci, i najważniejszy w kontekście opowieści audialnych, aspekt zjawiska to immersja wyobrażona (*imaginative immersion*). Najistotniejszymi jej komponentami są świat przedstawiony, fabuła i bohaterowie. Płaszczyzna ta przede wszystkim pobudza wyobraźnię odbiorcy. „Wszystkie te warstwy mogą się ze sobą łączyć, a każda z nich może oddziaływać mniej lub bardziej w zależności od cech psychologicznych i kulturowych gracza” – pisze R. Bomba<sup>113</sup>. W wypadku słuchowisk interaktywnych immersja wyobrażona zdaje się determinantą kluczową, ponieważ warstwa wyobrazeniowa stanowi dla słuchowiska – w ujęciu

---

<sup>110</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe...*, s. 73-74.

<sup>111</sup> Tamże, s. 74.

<sup>112</sup> Tamże.

<sup>113</sup> Tamże.

genologicznym – czynnik konstytutywny. Nie bez kozery słuchowisko radiowe od swych początków jest nazywane teatrem wyobraźni<sup>114</sup>.

Asim Hameed i Andrew Perkis konstatują, że

terminy takie jak „w pełni immersyjny” i „jakby rzeczywisty” stały się synonimami nadchodzącej ery audiowizualnych, multimodalnych i interaktywnych mediów zdolnych do zajęcia naszego systemu percepcyjnego i symulowania środowisk, które wywołują uczucie „bycia tam” lub w pobliżu<sup>115</sup>.

Wrażenie „bycia tam”, bycia częścią opowieści świata przedstawionego w słuchowisku radiowym oraz interaktywnej fikcji audialnej jest możliwe poprzez wytworzenie reprezentacji świata, która powstaje poprzez scalenie narracji i środków dźwiękowej ekspresji.

Celem rozdziału było omówienie sposobów kształtowania narracji w dramacie radiowym, odniesienie narracyjnych cech słuchowiska do jego interaktywnej odmiany i wskazanie, jakiego typu immersja może zaistnieć podczas odsłuchu dzieła teatru wyobraźni. Jak wynika z przytoczonych teorii i wyników badań, słuchowisko – zarówno radiowe, jak i jego forma interaktywna – bazują na *verbum*. Niezależnie od wielości wykorzystanych środków akustycznych, muzycznego bogactwa i rozbudowanej kuchni akustycznej, opowieść audialna domaga się słowa – w formie dialogów, monologów czy narracji mieszanych. Interaktywna opowieść audialna bazuje na konstytutywnych gatunkowo cechach i dopełnia je hipertekstualną formą, która daje szansę na zaangażowany i aktywny odbiór. Model Interaktywnych Narracji Cyfrowych [IDN] umożliwia zobrazowanie sposobu, w jaki dokonuje się narracja interaktywnego teatru wyobraźni. Wszystkie możliwe warianty opowieści, *event space*, są dostępne słuchaczowi, który konkretyzuje dzieło i wyłania tym samym jedną z linii narracyjnych, co w efekcie skutkuje przedstawieniem jednej z wersji historii zawartych w utworze. Płaszczyzna immersyjna w słuchowisku to przede wszystkim warstwa wyobrażeń,

---

<sup>114</sup> Termin „teatr wyobraźni” po raz pierwszy pojawił się w 1933 roku w artykule Zdzisława Marynowskiego, a rozpropagowany i rozwinięty został przez Witolda Hulewicza, od 1935 roku kierownika literackiego i organizatora teatru radiowego w Polskim Radiu.

<sup>115</sup> A. Hameed, A. Perkis, *Spatial Storytelling: Finding Interdisciplinary Immersion*, w: *Interactive Storytelling...*, s. 323. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Terms like »fully-immersive« and »as-if-real« have become synonymous with the coming of age of audiovisual, multimodal and interactive media capable of occupying our perceptual system and simulating environments that evoke a feeling of »being there«, or thereabouts”.

a świat przedstawiony, fabuła i uwikłane w nią postaci stanowią istotę potencjału zanurzenia się w opowieści.

## Rozdział V

### OK Google. Wyróżniki słuchowiska interaktywnego

Radio od momentu swego zaistnienia nieustannie ewoluuje. Audialny teatr wyobraźni od swoich narodzin u początku ubiegłego wieku zmienia się wraz z macierzystym medium, przekształceniu ulegają także warunki jego odbioru. Jak zauważa Janusz Łastowiecki, pojęcie „słuchowiska radiowego” miało przez lata charakter tautologiczny<sup>1</sup>. Badacz przywołuje wypracowaną przez Zbigniewa Jarzębowskiego<sup>2</sup> definicję terminu, w której autor podkreśla trwałe związanie tegoż gatunku z semiotyką radiową i pyta o celowość jego istnienia poza radiem. Jednak J. Łastowiecki zwraca uwagę, że trafne wydaje się przypuszczenie, jakoby sformułowanie „słuchowisko radiowe” mogło nadal funkcjonować w dyskursie naukowym z dwóch powodów.

Po pierwsze – pisze badacz – nazwa ta na tyle zakorzeniła się w refleksji kulturoznawczej, że wyrugowanie z niej „radiowości” byłoby trudne. Po drugie, radiowy wymiar współczesnych słuchowisk wcale nie jest oczywisty. Produkcje wydawnictw niszowych i paleta propozycji internetowych wskazują, że gatunek ten nie jest już wyłącznie więzieniem ramówki radiowej<sup>3</sup>.

Spostrzeżenie autora *Specyfiki odbioru słuchowiska radiowego* jawi się jako szczególnie istotne dla całej rozprawy, a przede wszystkim – dla celu tego rozdziału. Zostanie on poświęcony wyznaczeniu wyróżników słuchowiska, które uwolniło się od medium pierwotnego, wyszło poza ramy radia i przybrało interaktywną formę, korzystając z możliwości i szans stworzonych przez nowe media. Refleksja badawcza nad słuchowiskiem, jak podkreśla J. Łastowiecki, wciąż poszukuje właściwego języka opisu<sup>4</sup>. Toteż podążanie wyłącznie radioznawczą ścieżką opisu wydaje się rozwiązaniem ograniczającym. „Poruszanie zagadnień związanych z alternatywnym słuchowiskiem – konstatuje J. Łastowiecki – wymaga podjęcia badawczego ryzyka i otwarcia się na metodologię zdolną do naświetlania wielości aspektów wpływających na kształt nowych form sztuki radiowej”<sup>5</sup>. Wobec tego,

---

<sup>1</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego (na przykładzie polskich realizacji gatunku)*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2019, s. 9.

<sup>2</sup> Zob. Z. Jarzębowski, *Szczecińskie słuchowiska radiowe: studia z pogranicza literatury i sztuki radiowej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2009.

<sup>3</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego...*, s. 9-10.

<sup>4</sup> Tamże, s. 13.

<sup>5</sup> Tamże, s. 13-14.

właściwości interaktywnych wersji teatru wyobraźni zostaną opisane w oparciu o analizę dominant fundamentalnych dla jego zaistnienia – słuchowiska radiowego w ujęciu gatunkowym oraz hipertekstu i zjawiska interaktywności. Posłużenie się metodologiami *radio studies* oraz interaktywnych form sztuki umożliwi wskazanie cech właściwych interaktywnej odsłonie fikcjonalnych opowieści audialnych. Podstawę ujęcia analitycznego stanowią będą *case studies* konkretnych realizacji interaktywnych opowieści audialnych polsko- i anglojęzycznych.

Wspomniana na wstępie tautologiczność terminu „słuchowisko radiowe” przez wzgląd na twórczą wynalazczość autorów, postęp myśli technicznej oraz rozwój narzędzi technologicznych wydaje się zanikać, bowiem słuchowisko nie ma już stałego medium, do którego byłoby trwale przypisane. Słuchowisko zatem może być obecnie „radiowe” i „nie radiowe”. „Wyszło z radia i nadal w nim funkcjonuje, ale coraz częściej przybiera formę plików cyfrowych, płyt CD i podcastów na stronach internetowych” – zauważa J. Łastowiecki<sup>6</sup>. Choć podcasting nie stanowi centralnej osi badań i rozważań w tej pracy, zjawisko to zwraca uwagę na fundamentalny, także dla słuchowiska interaktywnego, sposób odbioru – audialna opowieść nie jest już w tym przypadku ściśle związana z ramówką rozgłośni radiowej, to słuchacz decyduje, kiedy i w jakich warunkach dzieło odsłucha. Zmieniają się zatem dostęp i kontekst odbioru audialnej opowieści, która nie jest już wyłącznie i *sensu stricto* radiowe. John B. Thompson w książce *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów* konstatuje, że

techniczne środki masowego przekazu pozwalają na pewien stopień *czasowego i przestrzennego zdystansowania*. Proces wymiany i przekazu znaczeń symbolicznych wymaga oddzielenia samej formy symbolicznej od kontekstu związanego z jego wytwarzaniem: zdystansowania od tego kontekstu zarówno czasowego, jak i przestrzennego, a następnie ulokowania w nowym kontekście, w innym czasie i miejscu<sup>7</sup>.

Dzieje się tak również w wypadku sztuki zapośredniczonej przez nowe media, rozgłośnia radiowa i jej ramówka nie są już warunkami koniecznymi dla zaistnienia i dystrybucji słuchowiska. Odbiorca ma wpływ na czas, miejsce

---

<sup>6</sup> Tamże, s. 16.

<sup>7</sup> J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2006, s. 29.



i kontekst odbioru, a więc zajmuje pozycję kluczową w procesie objaśniania i weryfikowania wyróżników i obszarów, na jakie audialny teatr wyobraźni wkracza. O sytuacji komunikacyjnej słuchacza słuchowiska interaktywnego szerzej piszę w rozdziale *Słuchacz i bohater. Sytuacja komunikacyjna odbiorcy słuchowiska interaktywnego*, będę jednak odwoływała się do podmiotu słuchającego jako czynnika konstytutywnego dla konkretyzowania interaktywnego teatru wyobraźni, co uzasadnię w dalszej części wywodu. Nim przejdę do wskazania i omówienia dominant słuchowiska interaktywnego, należy doprecyzować rozumienie terminu „nowe media”, którym posługuję się w tekście. Niezwykle pomocna jest teza wypracowana przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego, który opisując paradygmat sztuk nowych mediów, zwraca uwagę, że

potoczna opinia na temat sztuk nowych mediów dostrzega w nich fenomen podlegający częstym transformacjom. W jej ujęciu bowiem przy każdej znaczącej zmianie w instrumentarium sztuki ta spośród jego dziedzin, która posługuje się najbardziej zaawansowanymi w danym momencie technologiami, zostaje uznana za prawdziwą i jedyną sztukę nowych mediów<sup>8</sup>.

Zgodnie z takim ujęciem, w perspektywie długiego trwania medium powinno zmieniać obiekt odniesienia za każdym razem, kiedy pojawia się nowsze medium. Stanowisko takie, pisze R.W. Kluszczyński, „nie wydaje się jednak najbardziej użytecznym kontekstem czy źródłem interpretowania ani samej kategorii nowych mediów, ani zjawisk, do których się ona odnosi”<sup>9</sup>. Zgodnie z konstatacją przywołanego kulturoznawcy pod pojęciem nowych mediów kryją się liczne, różnorodne „fenomeny mające pewne wspólne właściwości i [...] jego rzeczywistej genezy należy poszukiwać dopiero w drugiej połowie XX w.”<sup>10</sup>. Dlatego też, pisząc o nowych mediach, będę odnosiła się zarówno do audioreaktywnych głośników (Google Home, Amazon Echo), aplikacji na smartfony czy stron internetowych, które nie są już medium najnowszym. W wypadku każdego słuchowiska zostanie uściślone, przy pomocy jakiego narzędzia i w jakiej formie jest ono dostępne odbiorcy do odsłuchu.

---

<sup>8</sup> R.W. Kluszczyński. *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 85/2014, s. 194.

<sup>9</sup> Tamże.

<sup>10</sup> Tamże.

Sztuka dźwiękowa stale poszukuje nowych środków wyrazu i, jak podkreśla Łukasz Strzelczyk, domaga się przestrzeni wykonawczej<sup>11</sup>. Nowe formy audialnego teatru kształtowane są w niestandardowych dla wzorca gatunkowego<sup>12</sup> warunkach, wykraczają poza tradycyjne terytoria. Ryszard W. Kluszczyński w odniesieniu do sztuki współczesnej dostrzega, że nie pozostaje ona w „granicach poszczególnych rodzajów artystycznych ani w ramach pojedynczych mediów. Staje się intermedialna, multimedialna, hipermedialna. Przyjmuje formy transdyscyplinarne i transmedialne”<sup>13</sup>. Nowe media zatem reformatują współczesną sztukę radiowego teatru, nakreślają nowe perspektywy i kierunki, w jakich słuchowisko (zarówno to radiowe, jak i „nie radiowe”) może ewoluować. Nowe media, pisze przywołany kulturoznawca, „są źródłem konwergencji technologicznej i kulturowej, maszynią kultury partycypacji [...], *en globe* tworzą podstawowy paradygmat komunikacji kulturowej, określający warunki percepcji, transformacji i kreacji”<sup>14</sup>. Media internetowe są dla radia czynnikiem prowokującym do rozwoju i zmiany, umożliwiającym przetwarzanie ugruntowanych gatunków sztuki dźwiękowej i wytwarzanie jej nowych odsłon. Radioznawca Richard Berry podkreśla, że „przyszłość radia ma wiele wspólnego z internetem, ale nie z internetem pojmowanym jako środek do przesyłania programów radiowych do słuchaczy, ale postrzeganym szerzej, jako narzędzie tworzące hybrydę w procesie tworzenia programu i doświadczenia słuchacza”<sup>15</sup>. Co jeszcze istotne w wypadku nowych mediów, a na co uwagę zwróciła Maryla Hopfinger,

powstawały one na ogół na horyzoncie silnego oddziaływania sztuki, korzystały z jej wzorów (jak dla przykładu film z literatury), chciały się przyczynić do upowszechnienia sztuki (jak na przykład fotografia w odniesieniu do sztuk plastycznych), chcą też nadal wykorzystywać tradycje i dokonania artystyczne w swoich programach i na swoich stronach. Nadto nowe media same bywają sztuką: fotografia artystyczna, film autorski, teatr

---

<sup>11</sup> Ł. Strzelczyk, *Status dźwięku w przestrzeni publicznej*, „Architecturae et Artibus” 3/2015, s. 32.

<sup>12</sup> O gatunkowych determinantach słuchowiska piszę w rozdziale, *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek*.

<sup>13</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe*, „Zeszyty Artystyczne” 17/2008, s. 3.

<sup>14</sup> Tamże, s. 4.

<sup>15</sup> R. Berry, *The Future of radio is the internet, not on the internet*, w: *Radio: the Resilient Medium: Papers from the Third Conference of the ECREA Radio Research Station*, Centre for Research in Media and Cultural Studies, Sunderland 2014, s. 316. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The future for radio has a lot to do with the internet but my argument here is that the future of radio is not the internet as a means of sending programmes to the audience but as a wider tool creating a hybridity in the programme making process and the listening experience”.

telewizji [...] świadczą o tym dobitnie. Z kolei współczesna sztuka żywi się zjawiskami z dziedziny komunikacji, nawiązuje do nich, komentuje je<sup>16</sup>.

W wypadku słuchowiska interaktywnego mamy do czynienia z dziełem o charakterze hybrydowym, łączącym wyróżniki tradycyjnego słuchowiska z cechami hipertekstu, a w przypadku niektórych tytułów – także z elementami właściwymi grze. Hybrydowa specyfika utworu implikuje dominanty, jakimi słuchowisko interaktywne się odznacza. Słuchowisko interaktywne nie odcina się od medium macierzystego, nie zrywa z jego środkami ekspresji czy tworzywem, a raczej modyfikuje je i przetwarza tak, by możliwe stało się ich wykorzystanie w formie o charakterze hipertekstualnym. Jak zauważył Klaus Schöning, „słuchowisko jako autonomiczne dzieło sztuki jest do pewnego stopnia niezależne od środka przekazu, w którym powstało, choć nosi w sobie znamiona macierzystego medium”<sup>17</sup>. Ta krótka konstatacja doskonale oddaje istotę hybrydowej specyfiki interaktywnego teatru wyobraźni, który z jednej strony pozostaje silnie scalony z medium pierwotnym, jednocześnie zyskując autonomię formalną i dystrybucyjną (nieuzależnioną od programu ramowego rozgłośni). By poddać analizie i opisowi konkretne tytuły oraz wyróżnić ich dominanty, należy, dla uporządkowania i klarowności wyводу, wskazać na cechy dystynktywne, jakimi w ujęciu gatunkowym słuchowisko interaktywne się odznacza.

W rozdziale poświęconym słuchowisku radiowemu z perspektywy genologicznej wskazałam na szereg wyróżników, jakimi słuchowisko jako gatunek jest charakteryzowane. Rys genologiczny umożliwia zrozumienie, czym interaktywna odmiana radiowego teatru wyobraźni jest, bowiem – jak pisze Ryszard W. Kluszczyński – „status ontyczny każdego typu dzieła interaktywnego, sposób, w jaki jest ono udostępniane odbiorcy, jego specyficzne środowisko i wynikające zeń właściwości wytwarzają wiele jego odmienności w stosunku do sztuki tradycyjnej”<sup>18</sup>. Toteż pominięcie wzajemnych relacji i oczywistych (choćby z perspektywy zastosowanego tworzywa audialnego czy budowania świata przedstawionego) parametrów znamionujących słuchowisko interaktywne

---

<sup>16</sup> M. Hopfinger, *Wprowadzenie*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 16.

<sup>17</sup> K. Schöning, *Literatura foniczna jako potencjalny przedmiot badań literackich*, tłum. H. Żebrowska, w: *Nowe media w...*, s. 131.

<sup>18</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art – nowe terytorium sztuki*, w: *Nowe media w...*, s. 422.

w odniesieniu do gatunkowego pierwowzoru byłoby błędem. Dlatego, opisując kolejne cechy interaktywnych realizacji, będę nawiązywała do ontologicznych właściwości słuchowiska.

Pierwszą z cech, która pojawia się już w samej nazwie opisywanego przeze mnie fenomenu kultury audialnej jest interaktywność (implikująca także kilka z dalej opisywanych atrybutów). Interaktywność stanowi swoiste *differentia specifica* sztuki będącej przedmiotem pracy. Jak wyjaśnia Izabela Franckiewicz-Olczak, „kategoria »sztuka interaktywna« jako osobny fenomen w historii sztuki powstała w celu opisania działań artystycznych, które bazują na wykorzystaniu mediów cyfrowych, z komputerami na czele”<sup>19</sup>. Termin ten bywa rozszerzany o przymiotniki „multimedialny” lub „nowomedialny”, co ma służyć uwypukleniu technologicznego wymiaru interaktywności<sup>20</sup>. Warto zwrócić uwagę, co czyni I. Franckiewicz-Olczak, że w pojęciu sztuki interaktywnej mieści się zarówno twórczość netartowa, instalacje, wirtualne środowiska, jak i wideo art czy film. Wobec tego, interaktywność to

nie tyle określony nurt, styl, forma czy dyscyplina artystyczna, ile raczej kategoria opisująca sztukę, która ma specyficzny wymiar, jakość w postaci interaktywności. Należy podkreślić, że interaktywność nie jest kategorią estetyczną, o czym świadczy choćby jej pozaartystyczne występowanie. Christiane Paul w książce *Digital Art* zauważa, że we współczesnej sztuce mnóstwo jest form hybrydycznych i trudno znaleźć te czyste<sup>21</sup>.

Zatem badane przykłady dzieł sztuki audialnej wpisują się kategorię interaktywności jako pojęcia opisującego sztukę. W przypadku słuchowiska interaktywność realizowana jest poprzez formę, nie jest jednak, zgodnie z tezą przywołanej autorki, kategorią estetyczną czy wartościującą. Słuchowisko interaktywne nie jest realizacją, lepszą bądź gorszą wersją klasycznego teatru wyobraźni – jest raczej jego kolejną odsłoną. Według Ryszarda W. Kluszczyńskiego interaktywność można rozumieć jako pewien typ „relacji między przedmiotem i jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt ujawnia swoje właściwości, oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik

---

<sup>19</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2016, s. 64.

<sup>20</sup> Zob. tamże.

<sup>21</sup> Tamże.

zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt jako narzędzie realizacji swoich dążeń”<sup>22</sup>. Z kolei Ewa Wójtowicz zwraca uwagę, że interaktywność – technicznie – jest zdolnością do „interwencji przez użytkownika w procesy obliczeniowe komputera i możliwość zobaczenia efektów tej interwencji w czasie rzeczywistym”<sup>23</sup>, w teorii komunikacji zaś interaktywność „opisuje komunikację międzyludzką opartą na dialogu i wymianie”<sup>24</sup>. Badaczka zwraca także uwagę na rozumienie interaktywności jako właściwości urządzenia elektronicznego bądź programu, w którym fundamentem jest dialog z użytkownikiem, reagowanie na jego polecenia i komendy<sup>25</sup>. I. Franckiewicz-Olczak przywołuje także opisaną przez Piotra Zawojkiego, za *Glossary of Virtual Worlds*, definicję interaktywności, która „odsyła do poziomu, na którym osoba ma możliwość wyboru wewnątrz danego środowiska. Ten wybór opiera się na zasadach i zachowaniu tego środowiska”<sup>26</sup>. W tekście pojawia się także ważna definicja Andy’ego Camerona, który pojmuje interaktywność jako

zdolność do interwencji w znaczący sposób w wewnętrzną strukturę reprezentacji jako takiej. A zatem interaktywność w muzyce oznacza zdolność do zmiany dźwięku, w malarstwie do zmiany koloru lub znaku, interaktywność w filmie polega na zanurzeniu widza w scenie i możliwość zmiany sposobu rozwiązania akcji<sup>27</sup>.

Wszystkie z przywołanych charakterystyk interaktywności jawią się jako pomocne w zrozumieniu, w jaki sposób kategoria ta znajduje swe zastosowanie w audialnym teatrze. Interaktywność słuchowiska postrzegam jako – w pierwszej kolejności – możliwość wejścia przez słuchacza w relację z dziełem, która to relacja będzie miała zakres szerszy niż wyłącznie interpretacyjny<sup>28</sup>. Zachodzi ona wówczas, gdy odbiorca korzysta z możliwości narzędzia (interaktywnego głośnika, telefonu lub przeglądarki internetowej<sup>29</sup>) i czynnie odsłuchuje oraz warunkuje bieg dzieła

---

<sup>22</sup> R.W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2001, s. 96.

<sup>23</sup> E. Wójtowicz, *Net art*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2008, s. 118.

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> Tamże.

<sup>26</sup> I. Franckiewicz-Olczak, dz. cyt., s. 65.

<sup>27</sup> A. Cameron, *Dissimulation – Illusion of Interactivity*, za: I. Franckiewicz-Olczak, dz. cyt., s. 65. Zob. także A. Cameron, *Dissimulation – Illusion of Interactivity*, „Millenium Film Journal” 28/1995, s. 33-47.

<sup>28</sup> W dalszej części rozwinę to pojęcie o termin ergodyczności, który opisuje ten rodzaj relacji.

<sup>29</sup> W dalszej części tekstu opisuję, jakie każde z wymienionych narzędzi udostępnia możliwości i jaki wpływ mają one na sposób opowiadania i odsłuchiwanie historii.

w ramach dostępnych opcji. Zatem, parafrazując przywołany powyżej cytat z Ryszarda W. Kluszczyńskiego – obiekt, czyli słuchowisko interaktywne, ujawnia swoje właściwości, gdy aktywny słuchacz wykorzystuje dzieło do realizacji dążeń. Zatem interaktywność słuchowiska oznacza możliwość interwencji w czasie rzeczywistym, która zachodzi poprzez komunikację między opowieścią a jej odbiorcą poprzez *quasi*-dialog. Wybór dokonywany jest wewnątrz danego środowiska – jak zwrócił uwagę Piotr Zawojski – w ramach zasad przez to środowisko wyznaczonych. Selekcja umożliwia, podobnie jak w filmie interaktywnym, możliwość zmiany sposobu rozwiązania akcji.

Niektórzy badacze, jak na przykład Eric Zimmerman, traktują poziom interpretacji jako przynależący do kategorii interaktywności (interaktywność poznawcza u Zimmermana<sup>30</sup>). Jak zwraca uwagę I. Franckiewicz-Olczak, „niezaprzeczalnie percepcja każdego dzieła sztuki wymaga aktywności odbiorcy. To jednak raczej intraaktywność niż interaktywność”<sup>31</sup>. Dodatkowo, co podkreśla Ryszard W. Kluszczyński, indywidualna interpretacja bądź wieloznaczność tekstu kultury nie są cechami wystarczającymi, by postrzegać dzieło jako interaktywne<sup>32</sup>. Interaktywność dotyczy przede wszystkim samego dzieła, jego statusu ontycznego i struktury<sup>33</sup>. Wobec tego, pomocnym dla opisu słuchowiska interaktywnego pojęciem, odnoszącym się do kolejnej z cech wyłaniającej się podczas analizy słuchowisk interaktywnych, jest ergodyczność. Termin ten opisywałam w rozdziale *Ład w nieładzie. Nielinearność, ergodyczność i hipertekst a opowieść audialna*, dlatego by uniknąć zbędnego powtarzania, zaznaczę tylko, że według jego autora, Espena

---

<sup>30</sup> Zob. E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, w: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 158.

<sup>31</sup> I. Franckiewicz-Olczak, dz. cyt., s. 78.

<sup>32</sup> „Zdaniem niektórych teoretyków, każde dzieło sztuki jest interaktywne z tej prostej przyczyny, że wymaga interpretacji ze strony odbiorcy. Tego rodzaju interaktywny charakter artefaktów artystycznych, wynikający z czynności interpretacyjnych, niejednokrotnie przypisywany był, i jest zresztą nadal, także sztuce nie wykorzystującej nowych technologii przez teoretyków, którzy nie zajmowali się nowomedią sztuką interaktywną, a nawet nie mogli się nią zajmować z uwagi na uprzedniość ich rozważań w stosunku do samego jej fenomenu. W ich rozważaniach na temat aktywności odbiorców termin »interaktywność« w ogóle się zresztą nie pojawia. Kluszczyński, za Erickiem Zimmermanem, określa tego rodzaju interaktywność mianem interaktywności poznawczej, ale jak zauważa, dotyczy ona nie dzieła sztuki, lecz jedynie doświadczającego go podmiotu i nie tylko przysługuje podmiotowi w kontakcie z dziełem sztuki, ale w ogóle jest właściwością wszelkich zachowań kognitywnych”. Zob. tamże, s. 69-70; R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 164.

<sup>33</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *From film to interactive art. Transformations in media arts*, w: *MediaArtHistories*, red. O. Grau, The MIT Press, Cambridge, Londyn 2007, s. 217-219.

J. Aarsetha, dzieło ergodyczne to takie, które wymaga od odbiorcy więcej niż wyłącznie interpretacji. Zatem poziom intraaktywny zostaje rozszerzony, ponieważ ergodyczność to więcej niż interpretowanie znaczeń zawartych w dziele – to aktywny odbiór wymagający od odbiorcy interpretowania i denotowania znaczeń przy jednoczesnym eksplorowaniu struktury dzieła, jak dzieje się to między innymi w hipertekstach czy tekstach liberackich. Należy jednak podkreślić, że ergodyczność jest kategorią płynną, w przypadku której wyznaczenie ścisłej i niezmiennej definicji nie jest możliwe i, co więcej, byłoby bezużyteczne. Dodatkowo, E.J. Aarseth stawia ergodyczność niejako w opozycji do interaktywności, traktując drugi z terminów jako zbędnie ideologiczny. Jak wyjaśnia P. Zawojski, dla Aarsetha interaktywność jest

„całkowicie ideologicznym pojęciem projektującym raczej niejasną fantazję niż coś, co ma jakiegokolwiek znaczenie analityczne”. A przy tym interaktywność milcząco zakłada, że „ludzie i maszyny są równorzędnymi partnerami w komunikacji”, co jest oczywistym złudzeniem wyznawców interaktywności. Ergodyczność, dyskurs ergodyczny [...] to nowy typ dyskursu wyłaniający się jako wynik działania użytkownika każdorazowo stającego się faktycznym producentem dzieła, pozbawionego determinacji preprogramowanym efektem odczytania czy też odbioru<sup>34</sup>.

Jednocześnie jednak, ergodyzm jest terminem stosowanym przede wszystkim do opisu dzieł hipertekstowych, gier komputerowych oraz sztuki tworzonej w przestrzeni wirtualnej<sup>35</sup>. Wobec tego, w odniesieniu do słuchowiska interaktywnego postrzegam ergodyzm jako cechę będącą nie w opozycji, a w relacji z interaktywnością. Pojmuję ergodyczność audialnego teatru jako sposób konkretyzowania i zaistnienia dźwiękowej opowieści. Zależnie od konkretnego tytułu, interaktywność realizowana jest na różne sposoby<sup>36</sup>, jednak ergodyczność interaktywnego teatru wyobraźni przejawia się przede wszystkim w konieczności ich aktywnego odsłuchu. Oznacza to, że dzieło tego rodzaju bez aktywnego odbioru (nie zaś tylko interpretacji), po prostu nie zaistnieje. To operatywność słuchacza umożliwia wybrzmienie opowieści.

---

<sup>34</sup> P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Katowice 2010, s. 171-172.

<sup>35</sup> Zob. tamże.

<sup>36</sup> Sposoby te zostaną opisane w części poświęconej *case studies* poszczególnych dzieł.

Następną z cech, jaką należy wyróżnić, jest hipertekstualna konstrukcja słuchowiska interaktywnego. Operatywność odbiorcy, możliwość jego zaangażowania w wyborze konkretnych ścieżek odsłuchu dostępna jest za sprawą struktury słuchowiska przypominającej powieść czy opowiadanie hipertekstowe. Analogicznie jak w wypadku hipertekstowej opowieści, która składa się z sieci połączonych między sobą linkami tekstonek bądź leksji, w interaktywnym teatrze wyobraźni sieć ta zbudowana jest z pojedynczych scen opowieści. Każda ze scen jest formą zamkniętą w rozumieniu bycia całością, do której niemożliwe jest dodanie jakichkolwiek elementów przez słuchacza, oraz otwartą na odczytania, interpretacje i – co w interaktywnej opowieści kluczowe – połączenia z pozostałymi, dostępnymi scenami zgodnie z zaplanowanymi przez twórcę ścieżkami odsłuchu. Jak wyjaśnia E.J. Aarseth, „kiedy Ted Nelson ukuł termin »hipertekst« w roku 1965, miał na myśli nowy model organizacji tekstu, który można by czytać w kolejności wybranej przez czytelnika, a nie tej, jaką zastosował autor”<sup>37</sup>. Dla słuchowiska hipertekstowa konstrukcja również oznacza nowy model organizacji zawartości i znaczeń. Bez wątplenia wszystkie przewidziane w hipertekstowym audialnym teatrze połączenia między scenami zaplanowane zostały przez autora, jednak to po stronie odbiorcy leży możliwość odkrywania tych połączeń – ich liczby, potencjalnych wariantów i sekwencji, które nie są znane *a priori*.

W odniesieniu do struktury dzieł hipertekstualnych należy wspomnieć o pojęciu tmezy (*tmesis*) opisywanym w dyskursie literackim między innymi przez Rolanda Barthesa, a rozwiniętym w kontekście hipertekstu przez E.J. Aarsetha. Według R. Barthesa tmeza jest spontanicznym odruchem czytelnika, który w trakcie lektury opuszcza pewne akapity tekstu, przeskakując do kolejnych<sup>38</sup>. Proces ten jest całkowicie poza kontrolą autora tekstu. Autor *Cybertekstu. Spojrzenia na literaturę ergodyczną* stawia pytanie o to, czy lektura opowieści hipertekstowej – ze względu na fragmentaryczny tryb odczytywania – nie jest kolejną formą tmezy. Zauważa jednak, że twierdząca odpowiedź na to pytanie byłaby poważnym błędem,

---

<sup>37</sup> E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 87.

<sup>38</sup> Zob. R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, tłum. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997; K.R. King, *Textual Criticism*, [http://www.personal.psu.edu/khw2/blogs/textual\\_criticism/2013/04/barthes-tmesis.html](http://www.personal.psu.edu/khw2/blogs/textual_criticism/2013/04/barthes-tmesis.html), [10.02.2022].



ponieważ „lektura hipertekstu ma w istocie zupełnie przeciwny tryb: kiedy czytelniczka porusza się po labiryncie, nie może pozwolić sobie na wykraczanie poza połączenia i określone miejsca po to choćby, aby nie napotykać po wielokroć tych samych fragmentów tekstu”<sup>39</sup>. Zatem tylko w tekście o linearnej sekwencji (lub, jak nazywa to E.J. Aarseth, ciągłej czasowości<sup>40</sup>) możliwa jest lektura w trybie tmezy, bowiem czytelnik opuszcza te ustępy tekstu, które wybrał.

I na odwrót – wyjaśnia E.J. Aarseth – tmeza w hipertekście będzie zawsze ograniczona przez topologiczne restrykcje ustanowione przez autora. Można powiedzieć, że hipertekst karze za tmezę poprzez kontrolę fragmentacji tekstu oraz ścieżek jego lektury, a także przez wymuszanie na odbiorcy skupiania uwagi na strategicznych łączach. Ruchy zdezorientowanego czytelnika wykonywane w celu znalezienia nowego łącza w labiryncie hipertekstu (co określam później jako aporię ergodyczną) mogą być błędnie rozpoznane jako tmeza<sup>41</sup>.

Analogiczne pytanie o tmezę jako właściwość procesu odsłuchiwania interaktywnej opowieści audialnej nasuwa się w rozważaniach o hipertekstualnej konstrukcji dzieła. Sytuacja przedstawia się jednak tożsamo jak w wypadku tekstowej czy tekstowo-graficznej formy opowieści. Odsłuch interaktywnego słuchowiska nie umożliwia spontanicznego opuszczania scen i przeskakiwania pomiędzy dostępnymi możliwościami bez ograniczeń. Hipertekstualna konstrukcja opowieści audialnej bazuje na wyborach dokonywanych przez słuchacza, nie są one jednak nieograniczone, a wspomniana spontaniczność jest zamknięta w ramach zaplanowanych przez twórcę wariantów wyboru. Słowem, słuchowisko interaktywne cechuje się hipertekstową konstrukcją, która nie implikuje w odsłuchu zjawiska tmezy.

Kolejną dominantą słuchowiska interaktywnego jako nowej formy istnienia audialnego teatru jest jego nieliniarna konstrukcja. Struktura w klasycznym słuchowisku, podobnie jak w szeroko pojętych mediach audiowizualnych rozpiętych w czasie ma charakter linearny. Jak wyjaśnia Ryszard W. Kluszczyński, „znaczenie i wartość artystyczna takiego dzieła uzależnione są od pozycji każdego składającego się nań elementu w jego linearnej strukturze. Struktura ta, stabilna,

---

<sup>39</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 88.

<sup>40</sup> Zob. tamże.

<sup>41</sup> Tamże.

zamknięta i ostateczna, ma charakter tekstowy”<sup>42</sup>. Dzieło interaktywne, jak słuchowisko, nabiera odmiennych właściwości. R.W. Kluszczyński podkreśla, że „w przeciwieństwie do linearnej struktury tekstowej, właściwej mediom artystycznym, w interaktywnych multimediami odnajdujemy nielinearną strukturę hipertekstu”<sup>43</sup>. Wobec tego, klasyczne słuchowisko można postrzegać jako dzieło medialne o linearnej strukturze. Jego odsłuch nie wymaga działania słuchacza, utwór ma charakter przedmiotowy, który poddaje się kontemplacji i interpretacji. Nielinearna struktura słuchowiska interaktywnego przeistacza przedmiotowość opowieści w procesualność<sup>44</sup>, a kontemplacja i interakcja zostają poprzedzone interaktywnym działaniem. O samym procesie odsłuchu interaktywnej opowieści piszę więcej w rozdziale poświęconym specyfice słuchowisk interaktywnych, wobec tego wątek linearności i nielinearności zostanie jeszcze omówiony, warto jednak wspomnieć, że choć sam odbiór dzieła odbywa się niejako „po kolei”, ponieważ odbiorca przechodzi od jednej sceny do drugiej, to jednak – sama struktura opowieści ma formę nielinearną.

Nielinearność dzieła oraz jej interaktywny charakter w wypadku słuchowiska implikują kolejną istotną cechę – pole zdarzeń dzieła. Pole zdarzeń (*event space*) opowieści audialnej to jej zawartość fabularna we wszystkich przewidzianych przez autora potencjalnych połączeniach. W klasycznym słuchowisku odbiorca odsłuchuje i interpretuje audialnie zrealizowany zapis fabuły i rozwijającą się akcję opowieści. Forma interaktywna odznacza się nie tyle fabułą *sensu stricto*, co wszystkimi możliwymi wariantami opowiadania. Zatem pole możliwości opowieści audialnej zawiera w sobie każdą ze scen oraz wszelkie dostępne między nimi połączenia. W tekście *A Multidimensional Classification of Choice Presentation in Interactive Narrative* autorzy Sergio Estupinan, Brice Maret, Kasper Andkjaer i Noclaz Szilas piszą, że w wielu przykładach narracji interaktywnych wybór odbiorcy dokonywany jest w swoistych ramach dzieła, w których mieszczą się zawartość utworu, wszystkie opcje połączeń i ich rezultaty<sup>45</sup>.

---

<sup>42</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka multimediiów*, w: *Nowe media w...*, s. 506.

<sup>43</sup> Tamże.

<sup>44</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 199.

<sup>45</sup> „[...] choice is composed by framing, options, and results: framing refers to the content that might lead the user to interpret a choice in a certain way, options refer to the alternatives, and results to what is delivered when an option is selected”. Zob. S. Estupinan, B. Maret, K. Andkjaer, N. Szilas,

Toteż wybór podejmowany przez słuchacza interaktywnej opowieści audialnej odbywa się w ramach dostępnego pola zdarzeń.

Przywołani badacze wyodrębnili elementy fundamentalne i opcjonalne dla narracji interaktywnych. Wśród składowych elementarnych wskazali na: treść (*content*), w której wyróżniono dwie podkategorie: modalność (*modality*) oraz wierność (*fidelity*); inscenizacja/scena (*staging*), natomiast pośród elementów opcjonalnych wytypowano: stoper (*stopwatch*), informacje poprzedzające (*pre-choice information*) oraz informacje zwrotne (*post-choice information*). Wyznaczone kategorie i ich składowe zdają się w znaczącej części trafnie cechować interaktywne słuchowiska i ich pola zdarzeń. *Content* to ich treść, zawartość fabularna oraz rozgrywająca się w opowieści akcja, która możliwa jest poprzez wyróżnione podkategorie treści – modalność i wierność. Modalność to forma, jaką przyjmuje opcja prowadząca do konkretnego wyniku – czyli komunikat, scena słuchowiska; natomiast *fidelity* wyraża różnicę między treścią opcji a jej wynikiem<sup>46</sup>, ukazuje konsekwencję (bądź jej brak) w efekcie dokonanego wyboru w odniesieniu do sceny poprzedzającej wybór. Jest to szczególnie widoczne w słuchowiskach, które bazują na absurdzie (na przykład opisywane dalej słuchowisko *Alicja 0700*) – konsekwencje wyboru w tego rodzaju opowieści niekoniecznie są wierne scenie poprzedzającej, nie zawsze pozostają w logicznych, przyczynowo-skutkowych relacjach. Ostatnim ze składników fundamentalnych opisanych w tekście jest *staging*, czyli faktyczna reprezentacja konkretnego zdarzenia w opowieści – w przypadku słuchowiska interaktywnego będzie to realizacja i wybrzmienie danej sceny dzieła. Wszystkie z konstytutywnych czynników współtworzą pole zdarzeń interaktywnego słuchowiska.

Elementy opcjonalne scharakteryzowane przez autorów również mogą mieć swoje zastosowanie w formach audialnych. Opisywany przez autorów stoper (*stopwatch*), czyli informacja o upływającym czasie w momencie dokonywania wyboru nie jest reprezentowana wizualnie w wypadku słuchowisk, jednak

---

*A Multidimensional Classification of Choice Presentation in Interactive Narrative*, w: *Interactive Storytelling*, red. R. Rouse, H. Koenitz, M. Haahr, Springer, Irlandia 2018, s. 150.

<sup>46</sup> Zob. „Content: Represents the information given about the options. It includes two subcategories: modality and fidelity; according to, modality is the form that takes the option leading to a result, whereas fidelity expresses the difference between the content of the option and its result”. Tamże, s. 151.

w niektórych tytułach (czego przykładem ponownie jest *Alicja 0700*) słuchacz bywa ponaglany, jeśli zbyt długo zwleka z podjęciem decyzji – funkcję stopera przyjmują zatem bohaterowie wchodzący w dialog z odbiorcą<sup>47</sup>. Informacje poprzedzające i zwrotne nie mają zastosowania w formie awizualnej, są one jednak wkomponowane w warstwę tekstową scen – słuchacz jest informowany o możliwych opcjach (poprzedzających decyzję) oraz o konsekwencjach (scena implementowana wyborem).

Następną z dystynktywnych właściwości słuchowiska interaktywnego jest czasowość dzieła. Interaktywny teatr wyobraźni „wydarza się” – inaczej niż słuchowisko radiowe – wyłącznie wtedy, gdy słuchacz podejmuje aktywne działania i warunkuje bieg. Jeśli założymy, jak pisze Bogna Kietlińska, że każde dzieło sztuki jest rodzajem społecznego komunikatu, to uznać należy, że

odbiór tego komunikatu, a zatem reakcja na dzieło sztuki, jest koniecznym dopełnieniem aktu komunikowania. Chodzi tu o ukonstytuowanie dzieła przez widza, o jego skonkretyzowanie, o negocjowanie znaczeń niesionych przez dane dzieło. Jest to niezbędne do „stania się” dzieła, gdyż jest ono w swej naturze niedookreślone. To dzięki poszczególnym konkretyzacom dzieło staje się przedmiotem estetycznym. Liczba tych konkretyzacji jest natomiast nieograniczona i zależna od odbiorców<sup>48</sup>.

W wypadku interaktywnej formy audialnego teatru obligatoryjnym dopełnieniem aktu komunikowania jest nie tylko reakcja, ale także – interakcja, która zachodzi w określonym i wybranym przed odbiorcą czasie. Skonkretyzowanie utworu jest dokonywane w czasie trwania interakcji między dziełem a odbiorcą. W odbiorze klasycznego słuchowiska, nawet jeśli słuchacz opuści miejsce, w którym opowieść wybrzmiewa, to, jeśli nie nastąpią awarie techniczne, dzieło wybrzmi do zakończenia. Interaktywna forma wymaga podejmowania działania, toteż – jeśli odbiorca porzuci interakcję – opowieść nie zaistnieje. Jak zauważa Ewa Szczęsna, „tekst nie jest już czymś danym raz na zawsze, tak jak dzieje się to w przypadku słowa drukowanego”<sup>49</sup>. Analogicznie sytuacja przedstawia się w odniesieniu do

---

<sup>47</sup> Dokładniej zostanie to omówione w dalszej części rozdziału.

<sup>48</sup> B. Kietlińska, *Znaczenie kompetencji kulturowych i artystycznych w odbiorze sztuki*, w: *Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, red. M. Kędziora, W. Nowak, J. Ryczek, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2012, s. 96.

<sup>49</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 230.

interaktywnych form audialnych – dane wykonanie trwa wyłącznie w czasie interakcji i jest ono niestabilne – jego odtworzenie (jeśli nie zostanie zewnętrznie zarejestrowane w formie audio bądź wideo) jest niemożliwe. Jedyną szansą na powtórzenie doświadczenia jest ponowny odsłuch i podejmowanie dokładnie tych samych decyzji – nadal jednak wymaga to podejmowania wyborów, niemożliwe jest odtworzenie odsłuchanej ścieżki poprzez włączenie słuchowiska, jak dzieje się to w tradycyjnym teatrze wyobraźni. R.W. Kluszczyński, przywołując opinię Marleny Corcoran, zwraca uwagę na czasowość dzieła interaktywnego – „wejście na drogę prowadzącą od cyfrowego obiektu-dzieła sztuki do cyfrowej aktywności artystycznej, to nie przestrzeń, a właśnie czas staje się najważniejszym komponentem nowej sytuacji twórczej”<sup>50</sup>. Co istotne, słuchowiska interaktywnego nie da się odsłuchać w formie nieinteraktywnej, twórcy nie umożliwiają zapisu danej ścieżki po to, by była ona później dostępna jako całość bez konieczności podejmowania działań – każdorazowy odsłuch wymaga interakcji i trwa tylko w trakcie doświadczenia. Przywołany kulturoznawca podkreśla także, że „dzieło prawdziwie interaktywne nie poprzedza swym istnieniem procesu jego doświadczenia. Powstaje ono w procesie interakcji i trwa tak długo, jak ta interakcja się rozwija”<sup>51</sup>.

Czasowość interaktywnej formy słuchowiska determinuje kolejną z cech, jaką jest postać rozwijającego się artefaktu. W dziele interaktywnym „znika – wyjaśnia Piotr Sitarski – tekst jako niezmienna, dana raz na zawsze materialna podstawa lektury”<sup>52</sup>. Interaktywny tekst kultury – w tym także teatr audialny – nie ma jednej, stałej formy, która przedkładana jest odbiorcy. Całość nie jest dostępna *a priori*, a ujawnia się w miarę dokonywania kolejnych wyborów w scenach decyzyjnych. Antoni Porczak opisuje, że wówczas „artefakt występuje najczęściej w formie zwiniętej (ukrytej), niedostępnej w całości w bezpośredniej percepcji w taki sposób, jak to ma miejsce podczas percepcji obrazu malarskiego czy fotograficznego. Adresat odkrywa jego potencjalność, spotyka formę percepcji fragmentarycznie dostępną”<sup>53</sup>. Wobec tego, słuchowisko interaktywne przyjmuje na

---

<sup>50</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art – nowe terytorium sztuki*, w: *Nowe media w...*, s. 423.

<sup>51</sup> R.W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne...*, s. 98.

<sup>52</sup> P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, w: *Nowe media w...*, s. 399.

<sup>53</sup> A. Porczak, *Action Réciproque*, w: *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009, s. 95.

wstępie postać niejako zwiniętą, która za sprawą podejmowanych przez słuchacza w polu zdarzeń kroków rozwija się i ujawnia kolejne dostępne ścieżki odsłuchu. Dzieło interaktywne zyskuje konkretyzację wtedy, gdy podążanie kolejnymi ścieżkami rozwija opowieść i doświadczenie słuchacza. Jak pisze R.W. Kluszczyński, „jedynie uzasadniona perspektywa wkroczenia w nierozpoznany jeszcze dotąd wymiar doświadczenia dzieła, wymiar rzucający nowe światło na dotychczasowe przeżycia z nim związane, może nas efektywnie skłonić do przedłużania procesu obcowania z nim”<sup>54</sup>.

Kolejnym z atrybutów, na jaki należy wskazać, charakteryzując słuchowisko interaktywne, jest procesualność dzieła, która manifestowana jest poprzez wytworzenie pozorów rozmowy. Szczegółowy opis każdego ze sposobów realizacji wrażenia rozmowy między odbiorcą a dziełem zostanie opisany w dalszej części tekstu, podczas omawiania konkretnych egzemplifikacji, w tym miejscu warto jednak ramowo nakreślić podstawowy rys tego procesu. Zbigniew Wałaszewski, opisując specyfikę form interaktywnych, wyróżnił trzy fundamentalne składniki modelu interakcji: a) urządzenie interaktywne; b) zasady interakcji; c) konstrukt interakcji. Komponenty te są w istocie różnymi aspektami tego samego procesu – wyjaśnia Z. Wałaszewski –

z interakcji na poziomie składnika A wynika interakcja na poziomie składnika B, z interakcji na poziomie składnika B wynika interakcja na poziomie składnika C. Innymi słowy, urządzenie interaktywne umożliwia wejście w interakcję, której reguły i możliwości definiują zasady interakcji, której efektem zaś jest formowanie konstrukt interakcji<sup>55</sup>.

Urządzenie interaktywne można zatem określić metaforycznie „materialnym kontekstem »rozmowy« człowieka z maszyną”<sup>56</sup>, gdzie zasady interakcji są nośnikiem komunikacji, a konstrukt interakcji jest jednostkową wypowiedzią. Pisząc o szeroko pojmowanej (nie tylko w odniesieniu do sztuki) komunikacji interaktywnej, Agata Błachnio i Aneta Gózik wyjaśniają, że dwa podstawowe aspekty, w jakich należy myśleć o komunikacji tego rodzaju to jej asynchroniczna i synchroniczna forma. Przykładem pierwszej jest między innymi poczta elektroniczna, kiedy to użytkownik oczekuje na odpowiedź. Drugi z typów,

---

<sup>54</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka multimedialna*, w: *Nowe media w...*, s. 511.

<sup>55</sup> Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, w: *Nowe media w...*, s. 406.

<sup>56</sup> Tamże.

komunikacja synchroniczna, oznacza, że „komunikaty pojawiają się zaraz po ich wysłaniu [...]. Uzyskuje się dzięki temu wrażenie rozmowy osób przebywających w jednym pomieszczeniu”<sup>57</sup>.

W wypadku słuchowiska interaktywnego komunikacja ma charakter synchroniczny i symuluje dialog. Jest on pozorowany na naturalną, międzyludzką rozmowę, bowiem słuchacz albo wybiera spośród dostępnych możliwości odpowiedzi na ekranie komputera lub w aplikacji w reakcji na słowa wypowiedane przez bohaterów opowieści, albo też – co zdecydowanie bliższe naturalnej wymianie zdań – wypowiada konkretne frazy, na które audioreaktywne urządzenie odpowiada. Tym samym, analogicznie jak w rozmowie z drugim człowiekiem, słuchacz interaktywnego teatru wyobraźni wchodzi w dialog z postaciami percypowanej historii. Interaktywna forma słuchowiska przekracza jednokierunkowość właściwą tradycyjnemu dziełu radiowemu. Interfejs opowieści warunkuje charakter komunikacji – dialog staje się jedyną drogą do odsłuchu utworu. Istotną, w odniesieniu do bezpośredniej rozmowy, kwestię odnotował John B. Thompson – badacz zwrócił uwagę, że zdania wypowiedane podczas rozmowy są zazwyczaj dostępne jedynie rozmówcom i ewentualnie jednostkom znajdującym się w pobliżu, ale co szczególnie istotne, „trwałość tych zdań także nie przetrwa poza moment ich wymiany czy granice nietrwałej z natury pamięci”<sup>58</sup>. Konstruowanie wybranej ścieżki odsłuchu w toku rozmowy między słuchaczem a opowieścią audialną również ma charakter efemeryczny – dzieło trwa tyle czasu, ile odbiorca poświęci na jego procesualną percepcję. Jak tłumaczy Krzysztof Mazur,

kontakt z dziełem interaktywnym to charakterystyczne dla konkretnego interfejsu cechy przemieszczania danych jako dialogu, a więc mówimy o cechach nie wynikających z przedmiotu jako przedstawienia, ale procesualności. Taki charakter komunikacji w sztuce interaktywnej jest podstawową cechą, w której artysta zawiera swój sens dzieła<sup>59</sup>.

Toteż interaktywny tekst kultury audialnej konkretyzowany jest procesualnie, poprzez „rozmowę” między słuchaczem a dziełem, a suma

---

<sup>57</sup> A. Błachnio, A. Gózik, *Komunikacja w odosobnieniu. Porównanie komunikacji tradycyjnej i komunikacji sieciowej*, w: *(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, t. 1, red. M. Sokołowski, Algraf, Olsztyn 2007, s. 251.

<sup>58</sup> J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2006, s. 29.

<sup>59</sup> K. Mazur, *Podmiotowość dzieła sztuki interaktywnej*, „Art-Tekst”, Kraków 2003, s. 59.

podejmowanych wyborów wyznacza finalny kształt opowieści, który jest ulotny. Dzieło, jak pisze Ryszard W. Kluszczyński, jest wspólnym wytworem artysty i odbiorcy. Pierwszy z nich „dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru i konstrukcji”<sup>60</sup>, natomiast drugi „dokonał selekcji tworzywa, określił przebieg procesu odbiorczego oraz stworzył strukturę dzieła – obiektu percepcji”<sup>61</sup>.

Następną z cech słuchowiska interaktywnego, wynikającą z sytuacji odbiorczej pozorowanej na rozmowę, jest łamanie tzw. czwartej ściany. Błędem byłoby stwierdzenie, że atrybut ten cechuje wyłącznie interaktywne realizacje audialnego teatru, ponieważ w słuchowiskach radiowych taki zabieg artystyczny również może mieć miejsce. Przykładem jest opowieść eksperymentalna *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torbce* Tamary Antonijevic w reżyserii Małgorzaty Wdowik. Dzieło zrealizowano w technologii binauralnej, co oznacza, że słuchacz znajduje się niejako w centrum dźwięków, które otaczają go dookoła, wywołując wrażenie odgłosów i słów dochodzących z przodu, z tyłu oraz prawej i lewej strony słuchającego. Głosem bohaterki niejako sam dźwięk zwraca się do odbiorcy między innymi w słowach: „modyfikowano mnie, dostrajano, cięto, skompresowano i wyeksportowano, aż dotarłem do twoich uszu”<sup>62</sup>; „dzięki tobie ten głos może wypełnić przestrzeń wokół ciebie”<sup>63</sup>; „jeśli to słyszysz, to znaczy, że jesteś punktualnie”<sup>64</sup>. Realizacja ta w warstwie słowa przekracza „czwartą ścianę”, podkreślając znaczenie odbiorcy w zaistnieniu historii, bowiem to słuchacz, jak słyhać w dziele, pozwala na wypełnienie przestrzeni dźwiękiem. Należy jednak podkreślić, że przywołana egzemplifikacja jest słuchowiskiem eksperymentalnym, a złamanie „czwartej ściany” w radiowym teatrze wykorzystywane jest niezwykle rzadko. W wypadku form interaktywnych słuchowiska zabieg ten jest nieodzowny, ponieważ bez niego niemożliwe byłoby wejście w dialog słuchacza z dziełem, które z kolei jest niezbędne dla konkretyzowania opowieści.

Kluczowa z punktu widzenia słuchowiska interaktywnego jest także kwestia narracji. W rozdziale *Nie tylko dźwięk. O narracji słuchowiska radiowego* opisałam,

---

<sup>60</sup> R.W. Kluszczyński, *Net art...*, s. 420-421.

<sup>61</sup> Tamże.

<sup>62</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torbce*.

<sup>63</sup> Tamże.

<sup>64</sup> Tamże.



w jaki sposób kształtowana jest narracja w radiowym teatrze wyobraźni oraz jaką formę może przyjmować w interaktywnych realizacjach słuchowiska, dlatego dla uniknięcia powtórzeń w tej części pracy nie będę omawiała specyfiki i modelu Interactive Digital Narratives. Jednak, przedstawiając cechy charakterystyczne interaktywnego teatru wyobraźni, należy zaznaczyć, że Interaktywne Narracje Cyfrowe (IDN) są kolejnym z wyróżników tychże opowieści. W ramach *protostory* mieści się opisane powyżej pole zdarzeń słuchowiska (*event space*); poziom *instantiation* to konkretyzowanie dzieła, a zatem procesualny odsłuch, pozór rozmowy łamiącej „czwartą ścianę” dzieła, natomiast finalny, czasowy i ulotny artefakt to poziom ostatni, czyli *story*. Co ważne, wszystkie właściwości słuchowiska jako gatunku omówione w rozdziale *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek* przystają także do opisu słuchowiska interaktywnego, jest ono bowiem silnie związane z gatunkowym pierwowzorem. Warto jednak przeanalizować, jak niektóre z ontologicznych dominant słuchowiska radiowego ulegają przekształceniu w interaktywnej odsłonie opowieści audialnej, co pozwoli pełniej zrozumieć ten rodzaj tekstów kultury.

Pierwszym z parametrów klasycznego słuchowiska radiowego, który zostaje poddany transfiguracji w formie interaktywnej jest montaż. Tradycyjna odsłona radiowego teatru komponowana jest przez montażystę jako całość – oczywiście, w zależności od opowieści i preferencji twórcy możliwe jest osobne montowanie poszczególnych scen, jednak finalnie dochodzi do ich scalenia w ostatecznej wersji opowieści. W słuchowisku interaktywnym sytuacja przedstawia się inaczej – ze względu na hipertekstualną konstrukcję każda ze scen (tekstów/leksji) montowana jest jako autonomiczny epizod będący jednocześnie składową większej całości. Co równie istotne, jeśli dana scena zaplanowana jest przez autora jako jedna z kilku potencjalnych ścieżek wyboru, wówczas nie ma on pewności, czy w finalnym kształcie historii ta część w ogóle wybrzmi.

Następnym ze składników audialnego tworzywa odgrywającym szczególną rolę w budowaniu dramaturgii fonicznego teatru jest cisza. Poza funkcjami, jakie pełni w słuchowisku radiowym (na przykład: stopniowanie napięcia, moment na wyciszenie po kulminacji emocji, zawieszenie akcji, uwypuklenie znaczeń i inne)

w interaktywnym wydaniu cisza może pojawiać się także w momencie oczekiwania na podjęcie decyzji – daje wówczas czas na namysł i zastanowienie.

Ostatnim z komponentów dźwiękowego tworzywa o szczególnym ciężarze sensotwórczym i ekspresywnym, którego funkcja zyskuje dodatkowe znaczenie jest głos bohaterów. W radiowym teatrze wyobraźni głos postaci służy komunikowaniu treści, wchodzeniu w relacje między bohaterami – słowem – audialnej interpretacji tekstu scenariusza. W formie interaktywnej głos jest dodatkowo narzędziem umożliwiającym łamanie „czwartej ściany” w komunikacji ze słuchaczem.

Cechą, która wyłania się jako efekt wszystkich opisanych w tej części pracy właściwości słuchowiska interaktywnego jest nowa rola odbiorcy, który pełni w dziele rolę bohatera<sup>65</sup>. Słuchacz, eksplorując pole zdarzeń opowieści audialnej zostaje uwikłany w bieg akcji – postać lub postaci (zależnie od konkretnego tytułu) zwracają się bezpośrednio do odbiorcy, informując, do jakiego świata przedstawionego dołączył. Tym samym, słuchanie staje się procesem, w ramach którego słuchacz-bohater „rozmawia” z postaciami opowieści i konkretyzuje historię, która stopniowo rozwija się aż do finalnego wybrzmienia. Odbiorca dołącza do postaci pola zdarzeń świata przedstawionego, które odgrywane jest tak długo, jak długo rozwija się interakcja odkrywająca ukryte *a priori* elementy przedmiotu doświadczenia.

Izabela Franckiewicz-Olczak, opisując strategie sztuki interaktywnej<sup>66</sup>, wyróżnia wśród nich: strategię instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu i spektaklu. Strategia instrumentu to taka, w której interaktywne doświadczenie zorganizowane jest wokół interfejsu. Niektóre z prac w ramach tej strategii „wciągają interaktora w stworzoną przez siebie rzeczywistość, inne stanowią narzędzie, z którego może on korzystać w przestrzeni wystawienniczej”<sup>67</sup>, wówczas, jak wyjaśnia badaczka „sytuację należy w tym wypadku ujmować w kategoriach »występu« pracy i interaktora”<sup>68</sup>. Dla pełniejszego wyjaśnienia, warto też przytoczyć eksplikację R.W. Kluszczyńskiego, który pisze, że

---

<sup>65</sup> Szerzej kwestia ta zostanie wyjaśniona w rozdziale poświęconym sytuacji komunikacyjnej odbiorcy słuchowiska interaktywnego.

<sup>66</sup> Zob. I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 117-154.

<sup>67</sup> Tamże, s. 117.

<sup>68</sup> Tamże, s. 118.

działa realizujące strategię instrumentu nie tylko nie oferują swym użytkownikom doświadczenia gotowej już, czyli stworzonej uprzednio formy, ale nie proponują nawet nawigacji przez jakąkolwiek postać organizacji danych, ustanowionej jako bytowo uprzednia wobec procesu jej eksploracji. Interaktywne doświadczenie ma w tym wypadku charakter całkowicie wykonawczy<sup>69</sup>.

Drugi rodzaj – strategia gry – „organizuje wydarzenie, stanowiące każdorazowo dzieło, wokół samej interakcji”<sup>70</sup>. Interakcja w tej strategii ma charakter nadrzędny wobec pozostałych elementów dzieła, jest ona celem samym w sobie. Co istotne, każdy interaktor wchodzący w relację z dziełem realizującym strategię gry zostaje zobowiązany do podjęcia działań „skutkujących określonymi konsekwencjami. Uczestnicy otrzymują do dyspozycji reguły i narzędzia gry”<sup>71</sup>. Poza celem interakcji samej w sobie równie istotnym czynnikiem tej strategii jest umiejscowienie w jej centrum zadania do wykonania przez uczestnika interakcji. Jak wyjaśnia I. Franckiewicz-Olczak, „o ile w strategii instrumentu odbiorca może jedynie dążyć do poznania interfejsu, który jest dla dzieła kluczowy, i jego interakcja może sprowadzać się wyłącznie do czynności rozpoznawczych, w strategii gry musi on podjąć wyzwanie osiągnięcia z góry określonego celu. Konieczność ta może działać na odbiorcę zachęcająco”<sup>72</sup>. Ponadto, należy rozróżnić w tej strategii samą grę (*game*) definiowaną jako zestaw reguł odnoszących się do strategii, oraz rozgrywkę (*play*), „którą definiuje się jako każdy przypadek określonej gry rozegranej od początku do końca. Grą są więc pewne ogólne założenia interakcji, reguły. Rozgrywkę stanowi aktywność podjęta i zakończona w ciągu interakcyjnym”<sup>73</sup>. Zasady obowiązujące w strategii gry pomagają interaktorowi zapoznać się z elementami świata przedstawionego i zorientować w tym, co może się wydarzyć.

Trzecia ze strategii nosi nazwę archiwum, a jej dominantę stanowią informacje, dane (zarówno audialne, wizualne, jak i audiowizualne) udostępniane odbiorcom. Interakcja nie jest tutaj szczególnie ważna. Punkt ciężkości tej strategii

---

<sup>69</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 222.

<sup>70</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 127.

<sup>71</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 231.

<sup>72</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 134.

<sup>73</sup> Tamże, s. 128.

zostaje osadzony w wyznaczeniu pola eksploracji<sup>74</sup>. Kolejną ze strategii jest strategia labiryntu, w centrum której znajdują się „nie tyle same informacje, ile przede wszystkim ich organizacja, tzn. struktura hipertekstowa”<sup>75</sup>. Inaczej niż w wypadku strategii archiwum, interaktor nie dysponuje wstępną wiedzą o zasobach strategii ani jej struktury, która, dodatkowo, może „ulegać w trakcie doświadczenia istotnym przeobrażeniom (tak zwane dynamiczne mapowanie), pozbawiając w ten sposób wszelkiej użyteczności zdobywaną na jej temat wiedzę”<sup>76</sup>. Zbliżona do strategii labiryntu jest strategia kłacza, w której centrum również znajduje się struktura organizacji zasobów informacyjnych – „tu jednak – podkreśla I. Franckiewicz-Olczak – cechuje je otwartość form ukształtowania. W trakcie interaktywnego doświadczenia mogą one podlegać rozwinięciu i rozbudowaniu poza ich dotychczasowy zakres”<sup>77</sup>. W strategii kłacza sytuacja może się nieustannie przekształcać, wypadnięcie z roli nie powoduje przerwania interakcji, a raczej przemodelowanie, nadanie nowego kierunku i warunków. Strategią, w której interaktywność budzi najwięcej kontrowersji<sup>78</sup>, jest strategia systemu. W pracach odznaczających się tą strategią „wydarzeniowość nie odnajduje zbyt wielu ujść na zewnątrz, tam, gdzie znajdują się właśnie odbiorcy, lecz rozgrywa się raczej w ich wewnętrznym, technologicznym, cyfrowym świecie”<sup>79</sup>. Ostatnim z rodzajów strategii jest spektakl, którego osią centralną jest samo wydarzenie. Ważne jest tutaj połączenie jednoczesnego uczestnictwa i obserwacji. Jak wyjaśnia autor *Sztuki interaktywnej*, uczestnik interakcji w strategii spektaklu

ma bardzo ograniczone możliwości rzeczywistego wpływania na przebieg wydarzenia. Albo określa on wyłącznie moment początkujący i zamykający całe wydarzenie, albo jest jedynie kimś, komu się ono wydarza, przy czym – i to należy podkreślić – do wydarzenia tego dochodzi w jego czy w jej własnym świecie, dzielonym rzecz jasna z dyspozytywem dzieła, oraz dochodzi do niego przy minimalnym bodaj ich udziale<sup>80</sup>.

W odniesieniu do słuchowisk interaktywnych dwie z wymienionych strategii jawią się jako dominujące – są to strategia gry oraz labiryntu. W drugiej ze strategii

---

<sup>74</sup> Tamże, s. 135.

<sup>75</sup> Tamże, s. 137.

<sup>76</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 240-241.

<sup>77</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 142.

<sup>78</sup> Zob. tamże, s. 144.

<sup>79</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 250.

<sup>80</sup> Tamże, s. 259.

kluczowa jest, silnie obecna w interaktywnym teatrze wyobraźni, struktura hipertekstowa. Co również istotne, słuchacz nie dysponuje wiedzą o zasobach czy wątkach fabularnych przed podjęciem interakcji, a w wypadku niektórych tytułów (co sprecyzuję w dalszej części wywodu podczas ich charakteryzowania), zdobywana w trakcie odsłuchu wiedza o realiach świata przedstawionego i uwikłanych w akcję bohaterach traci na użyteczności.

By pełniej zrozumieć, jak strategia gry i „growość” może być realizowana w słuchowisku interaktywnym i jakie formy przyjmuje, należy zaakcentować trzy poziomy, z których, według Mirosława Filiciaka, składa się każda gra. Są to: rozgrywka (*gameplay*) – akcje graczy, podejmowane działania; świat gry – świat przedstawiony, uniwersum gry, słowem – reprezentacja przestrzeni, w której podejmowane są działania; oraz struktura gry – jej reguły, zasady<sup>81</sup>. Z kolei Jesper Juul<sup>82</sup>, analizując badawczy dorobek teoretyków zabawy i gier (Rogera Calloisa, Johana Huizingi, Bernarda Suitsa, Chrisa Crawforda, Elliotta M. Avedona i Briana Sutton-Smitha, Davida Kelleya, Katie Salen, Erica Zimmermana) wyłonił dominanty, jakimi winna cechować się każda z gier, które byłyby uniwersalne dla holistycznie pojmowanego fenomenu gry (w zbiorze tym mieszczą się zarówno szachy, jak i gry komputerowe). J. Juul proponuje, by pojmować grę jako oparty na zasadach system formalny o zmiennym i policzalnym rezultacie. Wyniki gry są wartościowane, a bezpośredni wpływ ma na nie gracz, który jest do wyniku przywiązany, ponieważ zainwestował w jego osiągnięcie pewien wysiłek. Konsekwencje aktywności gracza według J. Juula są opcjonalne i negocjowalne<sup>83</sup>. Jak dopowiada M. Filiciak, gracze winni wiedzieć, o co grają, ponieważ „to właśnie jest zagadnienie waloryzacji rezultatu – pewne wyniki są bardziej pożądane od innych”<sup>84</sup>. Badacz zwraca także uwagę na kwestię kluczową dla form hipertekstualnych, w tym także słuchowisk interaktywnych:

w takiej definicji gry nie mieszczą się jednak np. interaktywne powieści hipertekstowe – nawet jeśli czytelnik ma wpływ na przebieg fabuły i rezultat lektury (a raczej: nawigacji) nie

---

<sup>81</sup> Zob. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAiP, Warszawa 2006, s. 29.

<sup>82</sup> J. Juul, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>, [10.02.2022].

<sup>83</sup> Zob. tamże.

<sup>84</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw...*, s. 46.

jest zawsze ten sam, to brak opcji, aby któreś z odczytań mogło oddziaływać na świat rzeczywisty<sup>85</sup>.

Wiele ze wskazanych przez J. Juula wyróżników gier w interaktywnych formach słuchowiska można jednak odnaleźć, dlatego też rozważania te zostały przytoczone w punkcie wyjścia do dalszych analiz. Na perspektywę ważną w dyskursie poświęconym grom zwrócił także uwagę Radosław Bomba. Badacz odniósł się do przywoływanego w odniesieniu do teorii ergodyczności Espena J. Aarsetha, który zauważył, że gry „kreują wzajemne oddziaływania i pętle sprzężenia zwrotnego między graczem, oprogramowaniem i sprzętem wykorzystywanym do rozgrywki”<sup>86</sup>. Tak pojmowane gry funkcjonują w oparciu o zasadę cyrkulacji sprawczości (*agency*) – działania gracza wymuszają konkretne działania systemu gry i odwrotnie. R. Bomba przypomniał także ukuty przez Seta Giddingsa w celu określenia tych wzajemnych oddziaływań termin *part(icipant)s*, który można przetłumaczyć jako cząstkowe współuczestnictwo<sup>87</sup>. Jak wyjaśnia autor *Gier komputerowych w perspektywie antropologii codzienności*, kategoria ta pozwala uchwycić grę jako

wzajemną interakcję części: czynnika ludzkiego, kulturowego (gra komputerowa jako system wytwarzający znaczenia i symbole), a z drugiej strony wytworu czysto technicznego, nieludzkiego (opartego na automatyce programu). Kategoria cząstkowego współuczestnictwa pozwala uwypuklić fakt, że w przypadku gier komputerowych człowiek nie jest najważniejszy, jest on jednym z komponentów zjawiska, tak samo ważnym i istotnym jak element technologiczny<sup>88</sup>.

Kolejnym z istotnych aspektów, jakie należy podkreślić, opisując gry zapośredniczone medialnie, jest fakt, że gry konstruują swój świat poprzez działanie<sup>89</sup>. „Świat gry – pisze Zbigniew Wałaszewski – jest tym, co gra pragnie zaprezentować grającemu”, a jego tworzenie zachodzi za sprawą interaktywnego działania. Kształtowanie świata gry to konstruowanie fikcjonalnej rzeczywistości, jednak wyobrażenie świata gry niejako nakłada się na środowisko, w którym zachodzą interakcje między użytkownikiem a narzędziem (komputerem,

---

<sup>85</sup> Tamże, s. 47.

<sup>86</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 53.

<sup>87</sup> Zob. tamże.

<sup>88</sup> Tamże.

<sup>89</sup> Zob. Z. Wałaszewski, dz. cyt., s. 415.

audioreaktywnym głośnikiem etc.). Równocześnie, na co uwagę zwraca Z. Wałaszewski, „zależności między tworzącymi świat gry elementami (fabuła, wzajemne relacje występujących postaci, »mityczne« własności osób i przedmiotów, itp.) są wyznaczone przez reguły wpisanej w program gry interakcji z człowiekiem”<sup>90</sup>. Wobec tego, mimo pełnej świadomości fikcjonalności świata gry, konieczne jest zawieszenie niewiary w jego „prawdziwość” i traktowanie świata fikcji jako umownej rzeczywistości podejmowanych przez gracza działań, który immersyjnie zanurza się w ten świat. Za sprawą zwrotnej komunikacji „gra staje się grą – porządkowaniem przez gracza pierwotnego chaosu, realizacją ściśle określonych zasad dla osiągnięcia wyznaczonych celów”<sup>91</sup>.

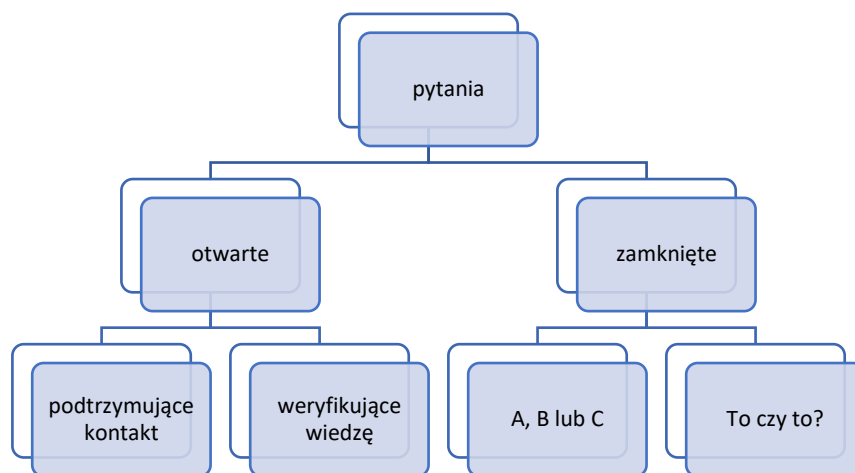
Opisanie strategii gry oraz podstawowych cech gier ma swoje uzasadnienie w kontekście analizowania interaktywnych opowieści audialnych. W kilku z omawianych tytułów dostrzegam elementy właściwe grom. Szczegółowo zostaną one wskazane i omówione na przykładach podczas charakteryzowania każdego ze słuchowisk, jednak, co konstytutywne – dla niektórych tytułów (na przykład *Westworld: The Maze*) – możliwe jest w momencie wyboru podjęcie decyzji trafnej lub błędnej. Wobec tego, wyniki są wartościowane, a słuchacz może w takiej opowieści „odpaść” lub „zginąć”.

Przed opisem specyfiki wyselekcjonowanych słuchowisk interaktywnych, dla uspoźnienia wywodu, warto wskazać, jakie kategorie pytań do słuchacza pojawiają się w momentach decyzyjnych. Każda ze scen opowieści zamykana jest poprzez węzeł decyzyjny – wówczas przed słuchaczem zamyka się niejako dotychczasowy bieg historii, a jego rolą jest nakierowanie fabuły w wybranym samodzielnie kierunku. By to zrobić, odpowiada na pytanie zadane przez bohaterów, a decyzja determinuje dalszy bieg wydarzeń. Podstawowe typy pytań, które wyłaniają się w toku słuchowisk interaktywnych prezentuje poniższy graf:

---

<sup>90</sup> Tamże, s. 416.

<sup>91</sup> Tamże.



Źródło: opracowanie własne.

Wśród pytań otwartych wyróżnić można przede wszystkim dwie podgrupy: pytania podtrzymujące kontakt (np. „How do you call yourself?”<sup>92</sup> albo „Are you ready to be inspected?”<sup>93</sup>) oraz weryfikujące wiedzę (np. szeryf pyta słuchacza, co tego poranka Dolores Abernathy upuściła na ulicę<sup>94</sup>). Podstawową różnicą między wskazanymi podtypami są ich funkcje oraz efekt. W przypadku pytania podtrzymującego kontakt funkcją jest utrzymanie uwagi, zachowanie stałości kontaktu z odbiorcą, a samo pytanie i udzielona na nie odpowiedź nie wpływają na bieg zdarzeń. Pytanie to ma charakter iluzyjny, niezależnie bowiem od odpowiedzi – efekt jest ten sam, nic się nie zmienia i scena trwa dalej. Celem pytań weryfikujących wiedzę jest sprawdzenie, czy słuchacz orientuje się w realiach świata, do którego wkroczył – w przywołanym przykładzie istotą jest znajomość serialu *Westworld*, do którego słuchowisko bezpośrednio nawiązuje. Odpowiedź na pytanie tego typu ma swoje bezpośrednie konsekwencje, ponieważ można udzielić odpowiedzi poprawnej lub błędnej, co warunkuje dalsze losy. W wypadku pytań zamkniętych, jak sama nazwa wskazuje, odbiorca wybiera spośród ograniczonego zbioru dostępnych możliwości. W pytaniach typu „A, B lub C” (lub też „1, 2 lub 3”) przed słuchaczem postawiony jest wybór spośród trzech potencjalnych wariantów, np. na pytanie o to, co słuchacz zamierza zrobić wobec tego, co właśnie usłyszał od bohaterki, może odpowiedzieć: „1. Bawisz się; 2. Słuchasz; 3. Przypominamy”<sup>95</sup> albo

<sup>92</sup> Pytanie pochodzi z treści słuchowiska *The Inspection Chamber*.

<sup>93</sup> Tamże.

<sup>94</sup> Pytanie pochodzi z treści słuchowiska *Westworld: The Maze*.

<sup>95</sup> Pytanie pochodzi z treści słuchowiska *Alicja 0700*.



w pytaniu o środek transportu do biura: „A. taksówka; B. przejście pieszo; C. autobus”<sup>96</sup>, a każda z zaproponowanych opcji niesie za sobą odmienne konsekwencje. W słuchowiskach takich jak *Alicja 0700* ze względu na sposób odsłuchu (przeglądarka internetowa), a więc wykorzystujących minimum szaty graficznej, możliwe są wyłącznie pytania zamknięte, ponieważ ich interfejs nie udostępnia słuchaczowi drogi do udzielenia odpowiedzi na pytanie otwarte. Zarówno pytania otwarte, jak i zamknięte zadawane odbiorcy-interaktorowi umożliwiają konkretyzowanie dzieła, jego zaistnienie, analogicznie jak ma to miejsce w powieści hipertekstowej.

Przed analizą wyselekcjonowanych tytułów opowieści interaktywnych należy zaznaczyć, że dzieła te dzielą się, zależnie od warunków odbioru, na dwie podstawowe grupy: formy czysto audialne oraz audialno-wizualne. W pierwszej z grup odsłuch i konkretyzowanie historii na żadnym etapie nie wymagają od słuchacza użycia zmysłu wzroku. Ich odbiór możliwy jest poprzez audioreaktywne głośniki (Amazon Echo lub Google Home) lub poprzez aplikację na smartfon. W drugim typie słuchowisk audialność jest fundamentalną cechą dzieła i podstawowym środkiem wyrazu, ekspresji i nośnikiem znaczeń, jednak dokonywanie wyborów wymaga obsługi szczątkowego, acz obligatoryjnego dla zaistnienia opowieści interfejsu wizualnego. Słuchowiska tego rodzaju odsłuchiwane są poprzez aplikacje na smartfony – wówczas użytkownik ma do czynienia z bardzo prostą wizualnie szatą graficzną lub poprzez przeglądarki internetowe – wtedy, poza aspektami wizualnymi samej przeglądarki, odbiorca widzi na ekranie nieskomplikowane elementy graficzne, które umożliwiają interaktywne uczestnictwo w odbiorze słuchowiska. Częstki wizualne pełnią zatem wyłącznie funkcję służebną wobec utworu, udostępniając możliwość partycypacji i aktywnego odsłuchu. Nie są składnikiem integralnym wobec warstwy fabularnej, nie dopełniają znaczeń zawartych w opowieści. Wśród tytułów, które można określić jako czysto audialne warto wymienić:

- *Mr. Robot. Daily Five/Nine*<sup>97</sup> (do odsłuchu poprzez Alekse – wirtualnego asystenta Amazon Echo)

---

<sup>96</sup> Pytanie pochodzi z treści słuchowiska *Mr. Robot. Daily Five/Nine*.

<sup>97</sup> Produkcja: NBCUniversal Media oraz Earplay, rok produkcji: 2017.

- *Westworld: The Maze*<sup>98</sup> (Alexa – Amazon Echo)
- *The Inspection Chamber*<sup>99</sup> (Alexa – Amazon Echo)
- *Codename Cygnus*<sup>100</sup> (Alexa – Amazon Echo oraz aplikacja na smartfon)
- *The Wayne Investigation*<sup>101</sup> (Alexa – Amazon Echo)
- *The Dead Are Speaking*<sup>102</sup> (Google Home)
- *Lost in Space*<sup>103</sup> (Google Home)
- *A Blind Legend*<sup>104</sup> (aplikacja na smartfon)
- *BlindSide*<sup>105</sup> (aplikacja na smartfon).

Analizowanymi słuchowiskami interaktywnymi, których odbiór łączy audialną formę z minimalistycznym interfejsem graficznym są:

- *Alicja 0700*<sup>106</sup> (przeglądarka internetowa)
- *1812: Serce Zimy*<sup>107</sup> (aplikacja na smartfon)
- *Dark Echo*<sup>108</sup> (aplikacja na komputer).

W tej części pracy zostaną omówione wymienione powyżej słuchowiska. Opis i charakterystyka na konkretnych przykładach posłużą pełniejszemu zobrazowaniu specyfiki słuchowiska interaktywnego. W pierwszej kolejności nakreślone zostaną cechy charakterystyczne dla interaktywnych opowieści audialnych dostępnych na audioreaktywne głośniki Amazon Echo, następnie – odsłuchiwane przez głośniki Google Home oraz dostępne poprzez aplikacje na smartfony i przeglądarki internetowe.

Słuchowisko *The Inspection Chamber* określane jest przez producenta Henry'ego Cooke'a jako „interaktywna komedia *science fiction* inspirowana

---

<sup>98</sup> Produkcja: Dentsu Aegis Network's 360i oraz HBO, 2018.

<sup>99</sup> Produkcja: BBC i Rosina Sound, 2017.

<sup>100</sup> Produkcja: Earplay, 2014.

<sup>101</sup> Produkcja: Warner Bross i DC Comics, 2016.

<sup>102</sup> Produkcja: Yle Beta oraz Aalto University, 2019.

<sup>103</sup> Produkcja: Netflix, 2018.

<sup>104</sup> Produkcja: Studio Dowino, 2015.

<sup>105</sup> Produkcja: Aaron Rasmussen i Michael T. Astolfi, 2012.

<sup>106</sup> Produkcja: Teatr Usta Usta Republika, 2005.

<sup>107</sup> Produkcja: Orange Polska, 2011.

<sup>108</sup> Produkcja: RAC7Games, 2015.

utworami Douglasa Adamsa i Franza Kafki<sup>109</sup>. H. Cooke dodaje, że dzieło to koncentruje w sobie elementy projektowania gier, immersyjnego spektaklu, *sound design* oraz storytellingu scalone z tradycyjnymi umiejętnościami produkcji radiowej<sup>110</sup>. Fabuła *The Inspection Chamber* zogniskowana jest wokół zadania, jakie stoi przed parą głównych bohaterów naukowców – pracują oni nad katalogowaniem nieznanymi dotąd obiektów poruszających się w przestrzeni kosmicznej. W pracy pomaga im komputer, Dave (który mówi głosem wirtualnego asystenta – Aleksy). Jednym z wymagających opisanie bytów jest słuchacz, którego Dave wraz z naukowcami muszą przepytac w taki sposób, by możliwa stała się prawidłowa klasyfikacja gatunkowa i uzupełnienie opracowywanej przez lata bazy danych. Dave prowadzi słuchacza przez meandry dzieła od pierwszych jego sekund. Otwarcie opowieści uzupełnione zostało o instrukcję, w której użytkownik otrzymuje informacje o tym, iż konieczne jest udzielanie odpowiedzi na zadawane przez postaci pytania oraz jak prawidłowo winien to czynić. Oczekiwanie na decyzję słuchacza sygnalizowane jest poprzez zaświecenie się diod znajdujących się w obudowie urządzenia. Każdorazowo, po upływie około dziewięćdziesięciu sekund wybrzmiewa pytanie, na które słuchacz musi odpowiedzieć, by opowieść wkroczyła na kolejny etap fabularny. Tym samym słuchacz staje się bohaterem historii, na której bieg ma wpływ poprzez interaktywne decyzje. Co istotne, już na samym wstępie słuchacz otrzymuje informacje o roli, w jaką wciela się w opowieści – dzieło nie pozostawia wątpliwości co do funkcji pełnionych przez odbiorcę, komunikuje wprost, że słuchacz dołącza do bohaterów opowieści i tym samym konkretyzuje ścieżkę historii. W *The Inspection Chamber* można wyróżnić kilka typów artykułowanych przez komputer lub naukowców pytań. Obecne są pytania zamknięte, które umożliwiają wybór odpowiedzi spośród wariantów zaproponowanych przez asystenta, na przykład: „Which of these do you identify? A) Humanoide, b) carrot, c) bird?” lub „Dream or reality?”. Występują także pytania

---

<sup>109</sup> Zob. <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/inspection-chamber>, [20.02.2022]. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „It’s an interactive science fiction comedy story for Amazon Alexa and (coming soon to) Google Home in the vein of Douglas Adams, Franz Kafka and Portal, where you play a part in the action using your own voice”.

<sup>110</sup> Zob. tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The team has folks in it with experience in game design, immersive theatre, sound design and digital storytelling - along with more traditional software development and radio production skills - and it was this pool of talent that allowed us to find a story and development process which would work for the project”.

otwarte, podczas formułowania których nie zostają wymienione sugerowane odpowiedzi. Egzemplifikacje pytań tego rodzaju wypowiedane są przez jedną z postaci (Dave'a) już u otwarcia opowieści – na przykład: „Are you ready to be inspected?” oraz „What do you call yourself?”. W przypadku pytań zamkniętych ich istota nie leży w próbie uzyskania konkretnej odpowiedzi, a podtrzymaniu konwersacji, interakcji ze słuchaczem, co skutkuje wrażeniem immersyjnego zanurzenia w opowieść i faktycznego w niej udziału. Za sprawą otwartych dialogów dochodzi do swobodnej wymiany myśli. Odbiorca może odnieść wrażenie, że rozmowa, choć surrealistyczna i nie osadzona jakkolwiek w rzeczywistości, zdaje się być zbliżona do naturalnej konwersacji, co potencjalnie wzmagą zaangażowanie. Odbiorca *The Inspection Chamber* pozostaje zatem stale operatywnym słuchaczem-bohaterem opowieści otwartej na interakcje. Literaturoznawca Maciej Maryl wskazuje, iż „zagadnienie otwarcia i zamknięcia tekstu można rozumieć przynajmniej dwojako: strukturalnie i semiotycznie. Strukturalnie każdy tekst musi być zamknięty – jest to podstawowa własność, która odróżnia go od materiału pozatekstowego”<sup>111</sup>. Dzieło produkcji BBC mimo otwarcia na interakcje, pozostaje strukturalnie zamknięte. Słuchacz ingeruje w bieg opowieści, jednak posiada dostęp tylko do audialnych części przygotowanych przez twórców w ramach Aarsethowskiego pola zdarzeń (*event space*) zawierającego w sobie wszelkie możliwe warianty opowiadania<sup>112</sup>. M. Maryl dostrzega, że strukturalne ograniczenie tekstu kultury nie jest tożsame z zamknięciem w pojmowaniu semiotycznym<sup>113</sup>. Powołując się na spostrzeżenia Jurija Łotmana, postrzega semiotyczne otwarcie dzieła jako warunek obligatoryjny<sup>114</sup>. „Tekst, który dopuszcza jedną interpretację (lub też ograniczoną ich liczbę), po prostu nie jest dla tego badacza tekstem artystycznym”<sup>115</sup> pisze M. Maryl. Na zamieszczonej poniżej grafice dostępny jest schemat *The Inspection Chamber* obrazujący układ pola zdarzeń utworu – liczbę scen, połączeń między nimi, potencjalnych dróg odsłuchu i interakcji.

---

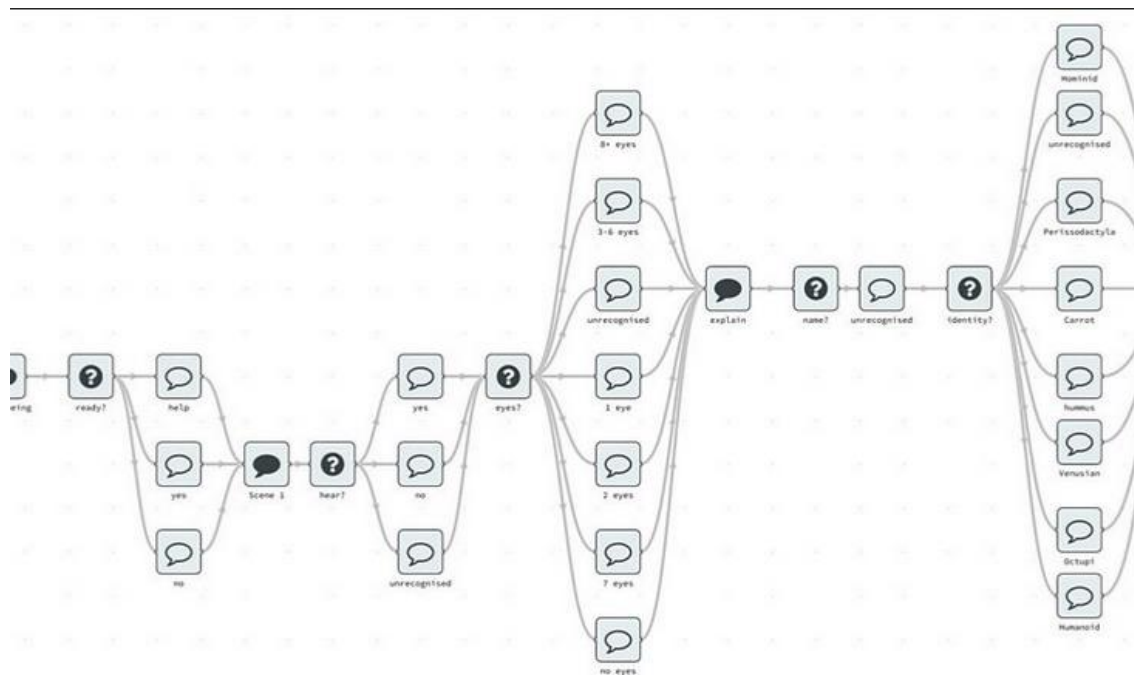
<sup>111</sup> M. Maryl, *Pozorne otwarcie hipertekstu. Model komunikacyjny hiperprozy*, w: *e-polonistyka 2*, red. A. Dziak, S. J. Żurek, Wydawnictwo KUL, Lublin 2012, s. 155.

<sup>112</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na...*, s. 12.

<sup>113</sup> Zob. M. Maryl, dz. cyt., s. 155.

<sup>114</sup> Tamże.

<sup>115</sup> Tamże.



Źródło: <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/inspection-chamber/inside-story>, [20.02.2022].

Jak wynika z zaprezentowanego schematu pola zdarzeń, scenariusz *The Inspection Chamber* nie został stworzony tak, by zawierać w sobie wiele różnych historii dostępnych w ramach *event space* i determinowanych przez wybory słuchacza. Zatem, fabuła opowieści to *de facto* jedna historia, swoisty *leitmotiv*, a możliwe ścieżki odsłuchu to wyłącznie wariantywne sposoby odsłuchu tej opowieści. *The Inspection Chamber* jest zatem dziełem otwartym semiotycznie, lecz zamkniętym strukturalnie. Odbiorca jednak może (i powinien, by odbiór był zaangażowany) odczuwać pozór dwoistego otwarcia, który budowany jest między innymi poprzez pytania otwarte tworzące iluzję udzielenia dowolnej (a więc niezaplanowanej przez twórców) odpowiedzi. Zdaniem jednej z twórczyń, Nicky Birch<sup>116</sup>, obrane rozwiązanie dramaturgiczne umożliwia wykreowanie sytuacji przypominającej naturalną rozmowę, podczas której możliwe staje się budowanie immersyjnego doświadczenia. Poprzez brak nadmiernego rozbudowania opowieści starano się uniknąć niespójności fabularnych, które mogłyby zaburzyć poczucie immersyjnego zanurzenia, faktycznego uczestnictwa w biegu wydarzeń, szczególnie w opowieści, której odsłuch zaplanowano na nieco ponad dwadzieścia minut. Zatem wybory dokonywane przez odbiorcę *The Inspection Chamber* często są pozorne,

<sup>116</sup> Zob. *Creating a Drama for Alexa with Nicky Birch from Rosina Sound*, <https://www.youtube.com/watch?v=pj6WhXEGq6g>, [20.02.2022].

bowiem nie wpływają znacząco na akcję opowieści. Modyfikują jednak proces jej odsłuchu, obierając różnorodne ścieżki odbioru, a zakończenia mogą się od siebie różnić, choć bazują na *leitmotivie*. *The Inspection Chamber* dla swego zaistnienia wymaga działań podejmowanych przez aktywnego słuchacza, który ma możliwość obrania wariantywnych ścieżek semantycznych historii, jest słuchowiskiem interaktywnym.

Kolejną opowieścią, która dostępna jest do odsłuchu poprzez głośnik Amazon Echo jest słuchowisko *Mr. Robot. Daily Five/Nine*. Analogicznie jak w wypadku produkcji BBC i studia Rosina Sound, głośnik reaguje na komendy głosowe wydawane przez odbiorcę, a czas oczekiwania na odpowiedź sygnalizuje zaświeceniem się diod na jego obudowie. Pod kątem fabularnym słuchowisko nawiązuje bezpośrednio do serialu telewizyjnego *Mr. Robot*<sup>117</sup>, w którym grupa hakerów planuje atak na międzynarodową korporację Evil Corp. Głównym protagonistą jest, identycznie jak w serialu, Eliot, któremu głosu udziela aktor Rami Malek. Słuchacz wciela się w rolę pomocnika Eliota. Pozostaje z nim w stałej łączności telefonicznej i podpowiada, jak decyzje należy podjąć w momencie wyboru podczas wykonywanego niejako wspólnie zadania – mówi Eliotowi, co należy zrobić, zaś bohater jest jego głosem w realiach słuchowiska. Słuchacz zatem pozostaje niewidzialny dla większości bohaterów opowieści, wyłącznie Eliot jest w ciągłym kontakcie z odbiorcą. Opowieść otwiera krótki monolog prowadzony przez syntezator mowy, który – podobnie jak w telewizyjnym pierwowzorze – ma odnosić się do chcących pozostać anonimowymi hakerów. Ta wypowiedź zaprasza słuchacza do przestrzeni słuchowiska, wskazuje na realia świata przedstawionego. Następnie głos zostaje oddany Eliotowi, który rozmawia z odbiorcą, a każda ze scen kończy się w punkcie decyzyjnym, kiedy to słuchacz dokonuje wyboru, o którym mówi Eliotowi. Pojawiają się pytania z dwoma możliwościami wyboru, na przykład: „Yes or no?”<sup>118</sup>, „What are you – a one or a zero?”, „Which direction do you want to

---

<sup>117</sup> Amerykański serial telewizyjny wyprodukowany przez Universal Cable Productions oraz Anonymous Content. Twórcą serialu jest Sam Esmail, a producentem wykonawczym Chad Hamilton. Serial wydawano w latach 2015-2019. Protagonista (Eliot), w którego rolę wciela się Rami Malek, pracuje jako programista i cierpi na fobię społeczną. Na swojej drodze napotyka tajemniczego hakera (w tej roli Christian Slater), który chce zniszczyć korporację Evil Corp, a Eliot decyduje się wziąć w tym udział.

<sup>118</sup> Są to możliwości odpowiedzi na pytanie zadawane jeszcze przez syntezator mowy na początku słuchowiska. Pytanie brzmi: „Do you wish to wake up for a new reality of consumerism? Yes or no?”.

go? His penthouse or office?” albo „Do you want to take the bus or catch the cab?”. Nieliczne pytania zawierają trzy opcje do wyboru. Obecne są także polecenia wypowiedzenia zdania, by Eliot mógł udowodnić, że słuchacz chce dołączyć do walki z Evil Corp – należy wówczas wypowiedzieć: „Hello friend”. Wszystkie ze scen zawarte w słuchowisku *Mr. Robot. Daily Five/Nine* bazują na interakcji – nawet wówczas, gdy zwrot wypowiedziany przez słuchacza nie warunkuje biegu akcji (jak w wypadku zdania „Hello friend”), pełni jednak funkcję fatyczną, podtrzymuje kontakt między odbiorcą dzieła a tekstem kultury audialnej. Nawet w momencie, kiedy słuchacz ma świadomość, że jego słowa nie determinują losów uwikłanych w akcję postaci, nadal czynnie odkrywa pole zdarzeń opowieści.

Następnym z dzieł odsłuchiwanym poprzez Aleksę od Amazon jest słuchowisko interaktywne *Westworld: The Maze*. Interaktywny teatr wyobraźni, podobnie jak przywołany powyżej *Mr. Robot. Daily Five/Nine*, odwołuje się do telewizyjnego pierwowzoru – w tym przypadku jest to produkowany przez HBO serial *Westworld*. W tej produkcji słuchacz rozpoczyna swój udział w opowieści od przebywania w saloonie *Sweetwater*, który jest ważnym punktem na mapie świata przedstawionego – zarówno w serialu, jak i audialnej odsłonie historii. Przewodniczką w realiach dźwiękowego teatru jest Rose. Akcja opowieści traktuje o konieczności odnalezienia centrum metaforycznego labiryntu przy jednoczesnym odgrywaniu roli zwykłego mieszkańca *Westworld*. W słuchowisku pojawia się 36 głosów aktorów i, podobnie jak w słuchowisku od NBCUniversal Media i Earplay, w *Westworld: The Maze* obecne są głosy znanych z ekranu bohaterów: Jeffrey Wright udziela głosu Bernardowi, Angela Sarafyan – Clementine. Przemierzanie obranych dróg *event space* może potrwać nawet dwie godziny. Wejście w interakcje z postaciami świata przedstawionego odbywa się na zasadach analogicznych jak w pozostałych słuchowiskach eksplorowanych przy użyciu Amazon Echo – obecne są pytania zamknięte, z możliwościami wyboru, a także otwarte pełniące funkcję fatyczną. *Westworld: The Maze* wyróżnia się jednak jedną z zasadniczych cech – zawiera w sobie elementy growooci<sup>119</sup>, które realizowane są poprzez konieczność

---

<sup>119</sup> W spocie promocyjnym słuchowiska *Westworld: The Maze* pada zdanie, że jest to w pełni immersyjna gra audialna/głosowa, która umożliwi fanom poruszanie się w *Westworld* wyłącznie przy użyciu głosu (w oryginale: „A fully immersive Alexa voice game, which allows fans to navigate in *Westworld* using only their voice”. Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=7UZhCc9TZr4>, [20.02.2022].

udzielania prawidłowej odpowiedzi na pytania weryfikujące wiedzę słuchacza. Wiedza ta dotyczy wydarzeń, które miały miejsce w pierwszej serii telewizyjnej odsłony opowieści. Pole zdarzeń tego słuchowiska to 60 możliwych ścieżek odsłuchu, w których istnieją 32 sytuacje, w których odbiorca może zginąć – dzieje się tak na przykład wtedy, gdy błędnie odpowie na pytanie. Już na początku opowieści miejscowy szeryf pyta słuchacza, co dzisiejszego poranka Dolores Abernathy upuściła na ulicę. Niewiedza oznacza, że odbiorca jest obcy dla świata Westworld, a tym samym stanowi zagrożenie, jest więc eliminowany z dalszych zdarzeń. Jeśli słuchacz ginie, powraca do punktu węzłowego, by móc kontynuować odsłuch. Zatem warunkiem uczestnictwa i pokonywania kolejnych komplikacji w fabule dzieła jest znajomość serialu. Izabela Franckiewicz-Olczak, pisząc o strategii gry, zwróciła uwagę, że „gracze interpretują swoje zachowania przez pryzmat reguł gry, a nie rzeczywistości zewnętrznej. Ten sam ruch w grze może mieć zupełnie inne znaczenie niż w świecie poza nią”<sup>120</sup>. W słuchowisku *Westworld: The Maze* reguły gry są bezpośrednią konsekwencją zasad panujących w telewizyjnym pierwowzorze. Co istotne, „gry nastawione są na euforyczność interakcji – wyjaśnia I. Franckiewicz-Olczak. – Ich przebieg jest tak regulowany, by osiągnąć maksymalne zaangażowanie uczestników”<sup>121</sup>. W przywołanym teatrze wyobraźni zaangażowanie może być potęgowane poprzez konieczność skupienia na zadaniu do wykonania przy jednoczesnej próbie unikania sytuacji zagrożenia, które mogą skutkować śmiercią słuchacza-bohatera w przestrzeni opowieści. Dodatkowo nadrzędnym celem, który wynika z growych aspektów tego dzieła jest eksplorowanie pola zdarzeń<sup>122</sup>. Co również istotne, a co odróżnia omawiane słuchowisko od dwu wcześniejszych egzemplifikacji jest waloryzowanie wyników. Zarówno *The Inspection Chamber*, jak i *Mr. Robot. Daily Five/Nine* miały różne potencjalne zakończenia, jednak ich istotą nie było wartościowanie efektu – słuchowisko mogło zakończyć się odmiennie, nie zaś lepiej bądź gorzej. W wypadku produkcji HBO i Dentsu Aegis Network’s 360i zakończenia odsłuchu podlegają wartościowaniu – można skończyć przemierzanie pola zdarzeń z lepszym lub gorszym rezultatem, postać może także zginąć w trakcie odsłuchu i jeśli słuchacz nie

---

<sup>120</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 132.

<sup>121</sup> Tamże.

<sup>122</sup> Zob. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 101.



podejście kolejnej próby przejścia przez opowieść – efekt jest niezadowolający, a dalsze możliwości odsłuchu nieodkryte. *Westworld: The Maze* jest wobec tego słuchowiskiem interaktywnym z elementami gry – bazuje na audialnym storytellingu, snuciu opowieści dźwiękowej scalonej z aktywnym uczestnictwem w konkretyzowaniu dzieła, a growość stanowi element uzupełniający, mogący potęgować immersyjne zaangażowanie.

Odsłuchiwanym za pośrednictwem asystenta głosowego – Aleksy od Amazon, jest również słuchowisko interaktywne *The Wayne Investigation*. Jego fabuła skoncentrowana jest wokół śledztwa prowadzonego w sprawie zabójstwa rodziców Batmana, Thomasa i Marty Wayne'ów. Pole zdarzeń opowieści zawiera w swoich ramach 37 możliwych punktów decyzyjnych. Co istotne, poziom fabularny dzieła skonstruowano tak, by stale mylić tropy i prowokować odbiorcę do nieustannego poszukiwania odpowiedzi na pytania o losy tytułowych bohaterów. Odsłuch, zależnie od podejmowanych przez słuchacza decyzji, może potrwać od kilku, kilkunastu do nawet 40 minut. Opowieść rozpoczyna się od zaprezentowania serwisu informacyjnego, z którego słuchacz dowiaduje się o sprawie. Następnie słuchacz od razu zapoznaje się z rolą, jaką mu powierzono i znajduje się na miejscu popełnionej przez nieznanego sprawcę zbrodni, gdzie odnajduje trzy ślady: podarty fragment biletu, rozerwany sznur pereł oraz łuskę po kuli – spośród tych trzech możliwości należy wybrać, który z dowodów zostanie przebadany dokładniej, a to znacząco warunkuje dalsze dostępne w polu zdarzeń ścieżki. Pytania występują w słuchowisku w dwu dominujących konfiguracjach: z dwoma lub trzema możliwościami wyboru (A, B lub C; oraz: To czy to?). Gdy rozstrzygnięcie podjęte przez odbiorcę nie jest znaczące dla postępu śledztwa, istnieje możliwość powrotu do sceny poprzedniej i zmiany decyzji. Pojawiają się również sceny, w których należy powtórzyć za Aleksą konkretne polecenie, by zgłębić konkretny wątek. *The Wayne Investigation* jest połączeniem słuchowiska detektywistycznego z czarną komedią, bowiem wielokrotnie odbiorca może zostać wyśmiany przez narratora (narracja pierwszoosobowa głosem lektora audiobooków aktora Scotta Bricka) za podejmowanie wątpliwych logicznie wyborów w śledztwie. Zabieg ten nie służy jednak zniechęceniu słuchacza do działania – wręcz przeciwnie, wskazywanie błędnych założeń umożliwia ciągłe wnioskowanie i zaangażowanie w próbę rozwikłania zagadki tajemniczej śmierci oraz swego rodzaju rywalizację

z asystentem głosowym. Pod kątem aktorskim realizacja została wykonana w pełni profesjonalnie, co również wpływa na wiarygodność realizacji tekstu scenariusza<sup>123</sup>.

*Codename Cygnus* jest kolejnym z przykładów interaktywnej opowieści audialnej, która dostępna jest do odsłuchu przy pomocy audioreaktywnego głośnika Amazon Echo. Dodatkowo, odbiór możliwy jest także za pomocą aplikacji na smartfon, wówczas słuchowisko działa za sprawą głosowego asystenta Google lub Apple. Jeśli odbiorca wybiera odsłuch poprzez interaktywny głośnik, brak jest jakichkolwiek elementów wizualnych; jeśli decyduje się na aplikację, wówczas na ekranie smartfonu wyświetlane są minimalistyczne elementy graficzne (na przykład napisy z opcjami wyboru w momencie decyzji, pasek postępu scen, przycisk pauzy i startu), jednak ich odczytywanie nie jest konieczne dla odsłuchu – są składnikiem dodatkowym, nie obligatoryjnym. Warstwa fabularna utworu zogniskowana jest wokół intrygi szpiegowskiej – rolą słuchacza jest wcielenie się w tajnego agenta i podejmowanie kolejnych akcji i wykonywanie zadań. Twórcy na stronie internetowej *Codename Cygnus* wskazują, że ich dzieło bezpośrednio nawiązuje do tradycji klasycznych, ugruntowanych gatunkowo słuchowisk radiowych<sup>124</sup>.

Konstrukcja analizowanej produkcji współgra z linią fabuły – akcja rozgrywa się szybko, zarówno tworzywo audialne (co zostanie omówione szerzej w dalszej części tekstu), jak i struktura scen współtworzą napięcie typowe dla opowieści szpiegowskich. Sceny są krótkie, trwają zazwyczaj kilkadziesiąt sekund, a po każdej z nich słuchacz winien reagować natychmiastowo i jak najprędzej podejmować decyzje. Pole zdarzeń *Codename Cygnus* zaplanowano tak, by odbiorca miał możliwość dokonania wyboru spośród dwóch potencjalnych ścieżek – pole decyzyjności nie jest zatem szerokie, jednak odpowiedzi kontrastują ze sobą i interakcja nie jest pozorna. W słuchowisku interaktywnym wydanym przez Earplay pojawiają się także sceny, w których słuchacz nie podejmuje decyzji, lecz mimo to, konieczne jest wydanie polecenia bohaterowi, co podtrzymuje interakcję i zaangażowanie. Przykładem może być scena, w której jedna z postaci krzyczy do agenta, w którego rolę wciela się odbiorca: „Get down agent, get down!” – wtedy, by

---

<sup>123</sup> Tworzywo audialne, którego użyto dla stworzenia opowieści zostanie opisane w dalszej części rozdziału.

<sup>124</sup> Zob. <http://www.codenamecygnus.com/#about>, [20.02.2022].

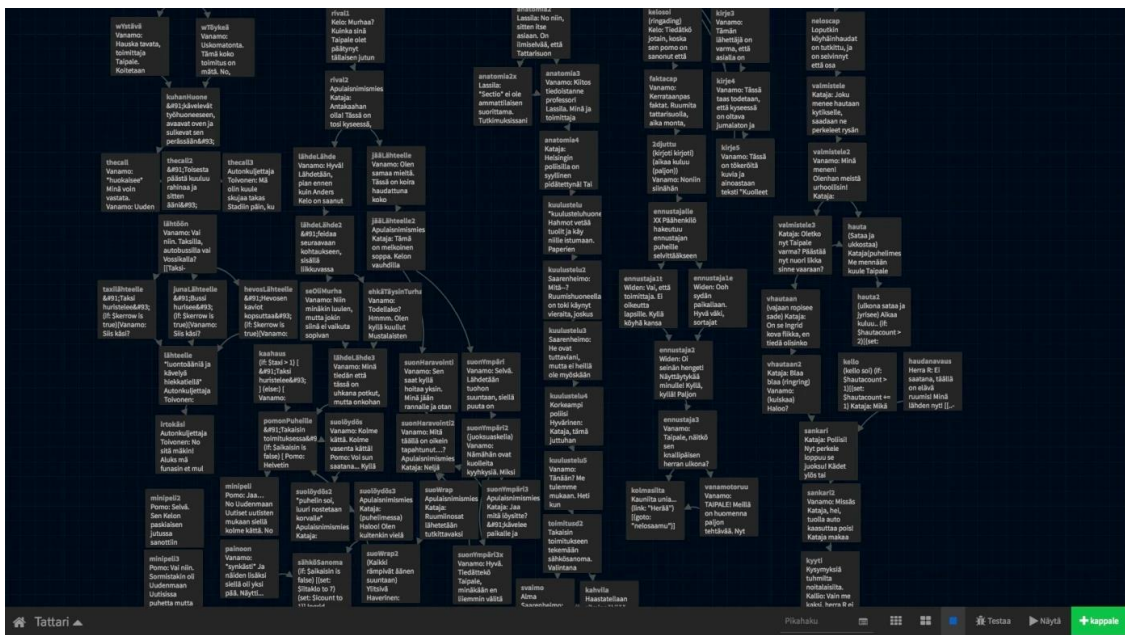
pozostać bezpiecznym, należy wypowiedzieć polecenie „Down!”, które umożliwia uniknięcie padających strzałów. Bieg akcji dopełniany jest poprzez interaktywną konstrukcję audialnego teatru, działania słuchacza warunkują, która z dróg dostępnych w polu zdarzeń zostanie skonkretyzowana w odsłuchu, sceny bez wyboru opierają się na funkcji fatycznej i utrzymywaniu zaangażowanego odbioru. Intensywność zdarzeń i tempo akcji również uwiarygodniają obrane ścieżki wyboru, konieczne jest bowiem ciągłe działanie i aktywność.

Analizując słuchowiska interaktywne zrealizowane do percypowania poprzez głośniki Amazon Echo, nie należy pomijać opowieści dostępnych przy użyciu audioreaktywnego odpowiednika od Google, czyli głośnika Google Home. Obsługa obu urządzeń jest tożsama, wobec czego interaktywny teatr wyobraźni może być odsłuchiwany w sposób analogiczny jak w wypadku interakcji z Aleksą, dlatego zostaną one opisane wspólnie. Egzemplifikację stanowić może słuchowisko interaktywne *The Dead Are Speaking*. Dzieło to opisywane jest przez twórców jako „pełnometrażowe słuchowisko na interaktywne głośniki”<sup>125</sup>, autorzy podkreślają także jego nielinearność. W opowieści słuchacz wciela się w rolę dziennikarza wydawanej w latach 30. ubiegłego wieku helsińskiej gazety. Jego zadaniem jest zbadanie głośnej sprawy – odnajdywanych w dzielnicy Tattarisuo części ciała. Historia inspirowana jest prawdziwymi zdarzeniami oraz wszelkimi spekulacjami, jakie wokół niej narosły. Czerpie przede wszystkim z wspomnień dziennikarza kryminalnego Armasa „Kuha” Kauhanena z dziennika *Helsingin Sanomat*, w opowieści obecne są też inne postaci faktycznie biorące udział w zdarzeniach, którymi inspirowali się twórcy – można wśród nich wskazać profesora Lassilla, docenta Hammarströma oraz inspektora sanitarnego Fabritiusa, pojawia się też podejrzany Johan Emil Saarenheimo. Ich wypowiedzi są oparte na tekstach artykułów prasowych i innych źródłach pisanych z tamtego okresu. Pozostali bohaterowie to postaci fikcyjne. Zależnie od decyzji podejmowanych przez odbiorcę, odsłuch może trwać od 70 do 90 minut, jest więc to słuchowisko o rozbudowanym polu zdarzeń i szeroko zakrojonej, wielowątkowej fabule. Twórcy zwracają uwagę, że ich celem było audialne zilustrowanie medialnego spektaklu

---

<sup>125</sup> Zob. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/12/09/the-dead-are-speaking-a-feature-length-audio-drama-for-smart-speakers>. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „A Feature-length Audio Drama for Smart Speakers”, [20.02.2022].

rozgrywającego się wokół budzących trwogę zdarzeń w Finlandii przy jednoczesnym sprawdzeniu możliwości twórczego snucia interaktywnych historii przy użyciu audioreaktywnych głośników. Na stronie internetowej można odnaleźć także schematyczne przedstawienie zarysu pola zdarzeń *The Dead Are Speaking*, które ukazuje możliwe połączenia i potencjalne konfiguracje wątków. Wielość ścieżek i mnogość kombinacji obrazują powody, dla których czas konieczny do odsłuchu całości opowieści jest tak długi. Połączenia między scenami obrazuje poniższy graf:



Źródło: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/12/09/the-dead-are-speaking-a-feature-length-audio-drama-for-smart-speakers>, [20.02.2022].

Akcja słuchowiska wydanego przez Yle Beta i Aalto University rozwija się powoli. Słuchacz zostaje zaproszony do świata przedstawionego, w którym odgrywa rolę dziennikarza śledczego. Zadanie, z jakim należy się zmierzyć zostaje ujawnione już u otwarcia opowieści, jednak kolejne wątki rozwijane są zdecydowanie wolniej niż na przykład w szpiegowskim *Codename Cygnus*. Dzięki rozbudowaniu fabuły i stopniowemu uwalnianiu kolejnych informacji i pogłosek możliwe stało się zobrazowanie wielowątkowości poruszanego tematu, złożoności jego problematyki, co może wzmacniać odbiorcze zaangażowanie. Słuchacz, analizując kolejne motywy pojawiające się w biegu opowieści – zgodnie z zasadami pracy dziennikarza śledczego – weryfikuje napotykanne komunikaty i plotki, wchodzi w interakcje z rozmówcami, by zgłębić historię i w efekcie dojść do najbardziej

prawdopodobnego rozwiązania akcji. Zbyt szybkie i gwałtowne przemieszczanie się między scenami mogłoby wywołać wrażenie powierzchowności w traktowaniu tematu, a tym samym zaburzyć wiarygodność opowieści i przerwać immersję. Stopniowe rozwijanie się wątków i nieśpieszne tempo scen nie oznaczają jednak, że są one znacząco dłuższe niż w pozostałych słuchowiskach – najczęściej ich czas trwania mieści się między minutą a dwoma minutami, toteż poczucie sprawczości słuchacza zostaje podtrzymywane.

*Exemplum* audialnego tekstu kultury, który powstał z myślą o odsłuchu przy użyciu głośnika Google Home, zrealizowanego jednak odmiennie niż produkcja fińska, jest słuchowisko interaktywne *Lost in Space*. Jest to dzieło, które powstało jako jeden z elementów kampanii promocyjnej wydawanego przez platformę Netflix reboota serialu pod tym samym tytułem. Audialna realizacja *Lost in Space* zachęca słuchaczy do udzielenia pomocy wiodącym postaciom serialu po tym, jak ich statek kosmiczny rozbija się na nieznanym planecie. W interaktywnej opowieści dźwiękowej obecne są głosy aktorów znanych z serialowego pierwowzoru, a odsłuch trwa zaledwie od 5 do 6 minut. Narracja ma charakter nieliniowy i składają się na nią pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru. W scenie inicjującej słuchowisko odbiorca zostaje zaznajomiony z postacią otwierającą interakcję – jest nią uratowany z katastrofy statku kosmicznego Will Robinson, który nawołuje słuchacza i prosi go o pomoc (zwraca się w słowach: „Hello, can you hear me? This is Will Robinson of the 24th Colonist Group. Hello, can you hear me?!”<sup>126</sup>). Will Robinson stwierdza, że słuchacz jest jedyną osobą, która jest w stanie pomóc jemu i jego rodzinie w wydostaniu się z planety, bohater pełni niejako rolę przewodnika w kolejnych zadaniach stawianych przed odbiorcą – pierwszym z wyzwań jest konieczność znalezienia sposobu na rozmrożenie lodu, który blokuje możliwość startu pojazdu.

Celem przywołanej produkcji była przede wszystkim szeroko zakrojona promocja audiowizualnego odpowiednika, toteż słuchowisko skupione jest przede wszystkim wokół dynamicznej akcji, wielu krótkich i nasyconych działaniami scen. *Lost in Space*, choć korzysta z tożsamego jak *The Dead Are Speaking* tworzywa fonicznego, realizacyjnie przedstawia się zgoła odmiennie – trwa krótko, nie

---

<sup>126</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska.

pozostawia czasu na rozmyślanie nad decyzjami, które winny być wypowiedane tak szybko, jak to możliwe, a rola słuchacza jest doraźna – musi pomóc postaciom wydostać się z nieznannej planety i na tym powierzone mu zadanie się kończy. Słuchowisko to wyróżnia się na tle pozostałych, ponieważ w wielu produkcjach audialnych istotą jest zanurzenie się w opowieści i przyjęcie roli, która rozwija się w czasie. W *Lost in Space* rola ta trwa tylko kilka minut, mimo to wykorzystano wiele możliwości tworzywa audialnego, co zostanie opisane w części rozdziału poświęconej środkom audialnej ekspresji.

W pełni audialnym, choć odsłuchiwanym poprzez aplikację na smartfon tekstem kultury jest słuchowisko z elementami gry zatytułowane *BlindSide*. Jest to dźwiękowy horror, którego punktem wyjścia dla twórców było pytanie o to, czy możliwe jest przetrwanie i pokonanie zagrożenia, jeśli nagle odbiorca obudzi się niewidomy<sup>127</sup>. Słuchacz wciela się w rolę Case'a, pracownika akademickiego, który tuż po przebudzeniu odkrywa, że utracił wzrok, a jego miasto zostało zniszczone, na ulicach grasują tajemnicze stworzenia atakujące ludzi. Odsłuch trwa kilkadziesiąt minut. Opowieść bazuje na audialnie wykreowanej przestrzeni – nie tylko polu zdarzeń opowieści, ale przestrzeni, w której – poprzez dotykanie ekranu smartfonu w odpowiednich miejscach – słuchacz może się poruszać. Przemieszczanie się w przestrzeni jest konieczne dla konkretyzowania opowieści – odbiorca, inaczej niż w poprzednich przykładach, nie wydaje poleceń głosowych, ale przekracza kolejne sceny poprzez nasłuchiwanie akustyki pomieszczenia, wskazówek narratora i ostrożne poruszanie się w trójwymiarowym, audialnym środowisku. *BlindSide* prezentowane jest przez autorów jako dzieło scalające z sobą słuchowisko interaktywne i grę audialną – bohater, w którego wciela się słuchacz, oswaja się z utratą wzroku i jednocześnie walczy o przetrwanie w zupełnie mu nieznanym świecie. Odmiennie niż w powyższych produkcjach, rolę słuchacza nie jest odpowiadanie na pytania, a stopniowe poruszanie się w świecie przedstawionym na tyle ostrożnie, by nie zostać zaatakowanym przez niezidentyfikowane stworzenia. Sceny zostały podzielone według punktów węzłowych, po których odsłuch zostaje zapisany – dzięki temu, jeśli słuchacz „zginie” w trakcie odsłuchu, możliwy jest powrót do ostatniego zapisanego momentu opowieści.

---

<sup>127</sup> Słuchowisko *BlindSide* zostało zainspirowane tymczasową ślepotą współtwórcy gry, Aarona Rasmussena, która nastąpiła w wyniku wybuchu podczas lekcji chemii w szkole średniej.

Audialność jest kluczowym aspektem *BlindSide* – odnalezienie się w wyłącznie fonicznej przestrzeni jest obligatoryjne dla konkretyzowania fabuły. Odbiór wymaga szczególnego skupienia, nieustannego nasłuchiwania – w momentach zagrożenia świat przedstawiony zdaje się kurczyć, dźwięki zbliżają się do postaci, otaczają ją coraz szczelniej, wobec czego kluczowe dla przetrwania w świecie przedstawionym jest rozpoznawanie kierunku i tempa ich nadchodzenia.

W podobny sposób została zrealizowana audialna opowieść interaktywna *A Blind Legend* zrealizowana w technologii binauralnej<sup>128</sup>. W tym dziele także interakcja z odbiorcą nie zachodzi poprzez pytania i głosowe polecenia, a warunkowana jest poruszaniem się w dźwiękowym polu zdarzeń poprzez przesuwanie palcami po ekranie smartfonu (we wszystkich kierunkach, w różnym tempie – każdy ze sposobów przesuwania palcami po ekranie odpowiada konkretnym ruchom postaci, na przykład – przesunięcie dwoma palcami w górę ekranu – ruch do przodu, uderzenie w ekran – przywołanie przewodniczki). Ze względu na zastosowaną w produkcji technologię binauralną, nieodzowne jest odsłuchiwanie słuchowiska przez słuchawki, ponieważ wyłącznie wtedy osiągalne jest odnalezienie się w przestrzeni świata rozgrywanej akcji. Słuchacz wciela się w rolę niewidomego rycerza Edwarda Blake’a, który prowadzony jest przez swoją córkę Louise. Konieczne jest odnalezienie drogi i unikanie w trakcie jej biegu pułapek czyhających w High Castle Kingdom z jednoczesnym stawianiem czoła niebezpieczeństwu i napotykanym wrogiem. Dwie główne postaci to słuchacz w roli Blake’a oraz Louise, która pełni rolę przewodniczki i „oczu” protagonisty. Słuchacz, eksplorując kolejne sceny opowieści, musi nie tylko uważać, by nie zginąć – jak w przypadku *BlindSide* – ale także walczyć z przeciwnikami. W punktach

---

<sup>128</sup> „Nagrania binauralne są dokonywane za pomocą »sztucznej głowy« – mikrofony o bardzo małych rozmiarach umieszcza się w małżowinach usznych makiety ludzkiej głowy. Taka rejestracja pozwala na odtworzenie słuchu ludzkiego ze wszystkimi należnymi mu orientacjami przestrzennymi. Pozwala to na precyzyjną lokalizację źródeł dźwięku (przód, tył, góra, dół, prawo, lewo). Inaczej brzmią kroki po asfaltowej nawierzchni, po zabłoconym podwórku czy zaśniewanej szosie. Niuansowość rejestracji w tym systemie pozwala na dookreślenie wielu informacji, które dla wyrafinowanego odbiorcy mogą stać się kluczowe przy analizie utworu”. J. Łastowiecki, *Dźwięk przestrzenny jako ekwiwalent misyjnego i komercyjnego modelu artystycznych produkcji audialnych*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 10(1)/2014, s. 71. O technologii binauralnej zob. także: B. Kostek, M. Hoppe, *Symulacja dźwięku przestrzennego w ścieżce dźwiękowej w odsłuchu binauralnym*, w: *Aspekty komputerowej inżynierii dźwięku. Od metafory do standaryzacji*, red. S. Brachmański, A. Miśkiewicz, P. Plaskota, Polska Sekcja Audio Engineering Society, Wrocław 2017, s. 103-113.

kluczowych opowieść zostaje zapisana, by możliwy był powrót do punktów węzłowych, gdy bohater przegra walkę. Ponownie – audialność współgra z growością i stanowi immanentny i nadrzędny składnik opowieści. Rozgrywka stanowi istotny czynnik *A Blind Legend*, ponieważ umożliwia pokonywanie kolejnych przeszkód i poruszanie się w kierunku obranego celu. Nie jest jednak pierwszoplanowa względem audialności, ponieważ – w ujęciu holistycznym – każdy z komponentów świata przedstawionego został stworzony poprzez dźwięk. Również immersyjność dzieła budowana jest dwojako – poprzez growość w sposób zadaniowy, gdyż słuchacz ma przed sobą konkretne cele, do których dąży, ale uzasadnione są one wyłącznie w świecie przedstawionym, który wykreowany jest w pełni audialnie. Poprzez foniczność wytworzono przeznaczoną do „zanurzenia się” przestrzeń, która motywuje eksplorowanie pola zdarzeń i walkę o osiągnięcie postawionego przed odbiorcą celu. Owa motywacja jest niezbędna dla konkretyzowania opowieści i utrzymania efektu immersji, a całkowity czas odsłuchu zajmuje między 80 a 100 minut.

Słuchowiskiem interaktywnym, które wymaga użycia zmysłu wzroku dla posługiwania się utworzonym interfejsem jest odsłuchiwane za pośrednictwem przeglądarki internetowej dzieło teatru Usta Usta Republika *Alicja 0700*<sup>129</sup>. Jak dostrzegła Magdalena Grenda, „Teatr Usta-Usta Republika w projekcie *Alicja 0700* transformuje spektakl teatralny w interaktywne medium, które funkcjonuje w wirtualnej przestrzeni”<sup>130</sup>. Spektakl ten przyjął formę audialną, bazuje na środkach wyrazu właściwych słuchowisku radiowemu, a konstrukcyjnie przypomina dzieła hipertekstualne. Jak wyjaśnia M. Grenda, jest to „pierwszy polski interaktywny spektakl-słuchowisko, w którym widz wpływa na rozwój akcji przez wciskanie przycisków na klawiaturze [wirtualnego] telefonu. Wybierając subiektywnie opcje, wpływa na przebieg [...] akcji”<sup>131</sup>. Fabuła opowieści zogniskowana jest wokół głównej bohaterki, za sprawą której w interaktywnym spektaklu fonicznym przeplatają się z sobą światy urojeń, rzeczywistości i bajek.

---

<sup>129</sup> Słuchowisko dostępne jest pod adresem: <http://alicja.sos.pl/momencik.html>, [20.02.2022].

<sup>130</sup> M. Grenda w tekście poświęconym zwrotowi performatywnemu w teatrze przywołuje między innymi słuchowisko *Alicja 0700*. Zob. też, *Zwrot performatywny w poznańskim teatrze alternatywnym po roku 1989*, <http://www.tematyzszewskiej.pl/index.php/2016/02/24/zwrot-performatywny-w-poznanskim-teatrze-alternatywnym-po-roku-1989/>, [20.02.2022].

<sup>131</sup> Tamże.



Inspiracją do jego powstania była Tybetańska Księga Umarłych – „zbiór porad szeptanych do ucha osobie zmarłej, której dusza wędruje w zaświatach, narażona na moment ponownych narodzin”<sup>132</sup>. Bohaterowie słuchowiska to tytułowa Alicja, jej brat oraz Doktor. Odbiorca otwiera stronę WWW – wyświetlony zostaje minimalistyczny telefon, z którego słuchacz „dzwoni” do tytułowej bohaterki. Po upływie kilku sygnałów oczekiwania na połączenie bohaterka odbiera telefon i rozpoczyna opowieść. Przy użyciu telefonu słuchacz przełącza się między kolejnymi scenami opowieści, wysłuchując konsekwencji swych wyborów. Historia traktuje o losach tytułowej Alicji, której życie owiane jest tajemnicą. Dziewczyna targana silnymi emocjami skłonna jest wyjawić prawdę. Słuchacz dzwoni do bohaterki poprzez wirtualny telefon wyświetlony na ekranie komputera. Alicja pyta wówczas, czy chcemy, by tym razem opowiedziała nam prawdziwą historię<sup>133</sup>. Słuchowisko łamie tzw. czwartą ścianę, zwraca się do słuchacza wprost i czyni go nie tylko interpretatorem dzieła, ale i swym uczestnikiem, odpowiedzialnym niejako za zdarzenia, które nastąpiły w życiu dziewczyny. Słuchacz, do którego bohaterowie *Alicji 0700* zwracają się bezpośrednio, komunikuje się z dziełem – poprzez kolejne decyzje warunkuje przebieg historii, a konsekwencje tych wyborów stanowią sprzężenie zwrotne determinujące obustronną komunikację. Każda decyzja słuchacza to wybór spośród dwóch lub trzech (jest to uzależnione od konkretnej sceny) dostępnych wariantów. Nie ma tutaj, jak w przypadku słuchowisk interaktywnych odsłuchiwanym przy użyciu audioreaktywnych głośników, pytań otwartych spełniających funkcję fatyczną, ponieważ ze względów technicznych nie byłoby szansy udzielenia na nie odpowiedzi. Tym samym, twórcy ograniczyli się do pytań w ramach dwóch bądź trzech alternatywnych ścieżek. Co istotne, *Alicja 0700* wyróżnia się na tle pozostałych opowieści nie tylko nietypową fabułą czy nawiązywaniem telefonicznego połączenia z bohaterką, które łudząco przypomina realistyczną rozmowę – przede wszystkim opowieść ta nie zmierza do konkretnego zakończenia. Należy jednak podkreślić, że jest to zabieg dramaturgiczny, który nie zostaje słuchaczowi ujawniony na wstępie; co więcej – dopiero kilkakrotny odsłuch

---

<sup>132</sup> <http://www.alicja.sos.pl/>, [20.02.2022].

<sup>133</sup> O sposobach zwodzenia słuchacza w opowieści zob. E. Matusiak, „*Tym razem opowiem ci prawdziwą historię*”. *O manipulowaniu słuchaczem w słuchowisku interaktywnym*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 17/2021, s. 115-130.

pozwała odnaleźć potwierdzenie braku fabularnego rozwiązania akcji. Zatem decyzje podejmowane przez odbiorcę uwikłanego w akcję, poszukującego prawdy o życiu tytułowej bohaterki są wyłącznie sposobem obrania konkretnej ścieżki przemierzania pola zdarzeń, będącego afabularną mozaiką faktów i zmyśleń o losach postaci; nie zmierzają do rozwiązania opowieści i domknięcia wątków (choć to zapowiadają bohaterowie). Z kolei interfejs graficzny omawianego słuchowiska pełni rolę jedynie służebną wobec opowieści – umożliwia interakcję z dziełem i aktywny odsłuch, sam spektakl pozostaje w pełni foniczny.

Drugą z opowieści, która charakteryzuje się słuchowiskowym sposobem snucia narracji scalonym z elementami gry i prostym interfejsem graficznym<sup>134</sup> jest *1812: Serce Zimy* według scenariusza Magdaleny i Macieja Reputakowskich. Odbiorca wciela się w rolę protagonisty – Korwina Giedymowicza, młodego litewskiego oficera. Historia toczy się w 1812 roku, gdy wojska Napoleona, do których dołącza bohater, ruszają na Rosję. *Serce Zimy* składa się z ponad 7 tysięcy plików dźwiękowych, w których swe role odgrywa aż 36 aktorów, między innymi: Piotr Fronczewski jako narrator, Jacek Kopczyński – Korwin Giedymowicz czy Jarosław Boberek jako Kuragin. *Serce Zimy* nie wymaga Internetu – jest on niezbędny jedynie do pobrania pliku instalacyjnego, odsłuch natomiast toczy się *offline* przy użyciu komputera lub smartfonu. Pod względem konstrukcyjnym *1812: Serce Zimy* to dzieło, które spaja formę i ekspresję słuchowiskową z hipertekstualną konstrukcją gry w wyrównanych proporcjach. Odbiorca odsłuchuje konkretne sceny słuchowiskowe i dokonuje wyboru w imieniu bohatera. Decyzje te są waloryzowane, możliwe jest podjęcie niewłaściwego wyboru, wówczas postać może zginąć w świecie przedstawionym. Podczas słuchania na ekranie komputera lub smartfonu wyświetlany jest tekst wypowiedziany przez aktorów, co bezpośrednio nawiązuje do zapisanego uprzednio scenariusza. Możliwe jest także powtórzenie ostatniego dialogu poprzez wciśnięcie klawisza „R” albo wysłuchanie instrukcji pomocy – klawisz „H”. Elementy graficzne zostały jednak ograniczone na rzecz rozbudowania fonicznego tak, by opowieść była możliwa do eksplorowania także przez osoby z dysfunkcją wzroku. Menu gry umożliwia jej zapisanie lub wczytanie,

---

<sup>134</sup> Jak na swej stronie internetowej piszą twórcy, dzieło „niemal wyłącznie opiera się na dźwiękach. Grafika została zredukowana do minimum tak, aby gracz mógł skoncentrować się na opowieści”. Zob. <http://www.sercezimy.pl/>, [20.02.2022].

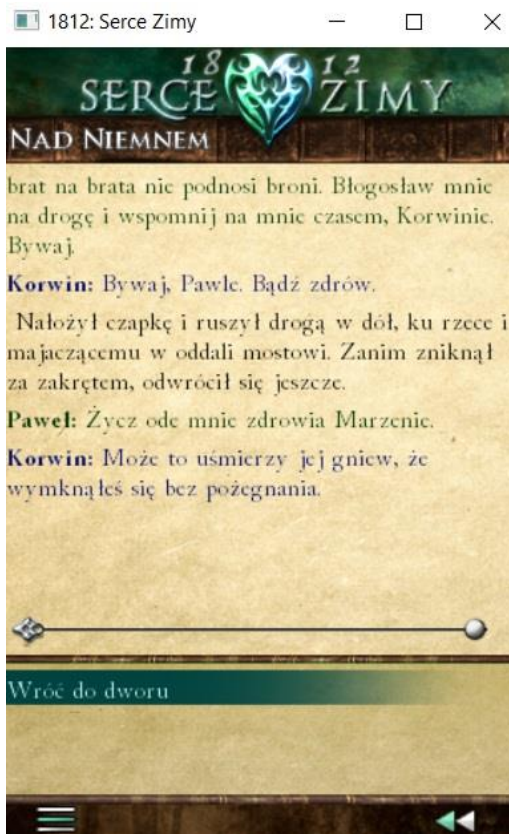
sprawdzenie stanu postaci, dostępnych zadań, a także obejrzenie mapy. W trakcie rozgrywki bohater zdobywa przedmioty oraz nowe umiejętności, do których gracz ma dostęp także przez menu. Mapa ułatwia orientację przestrzenną, jednak korzystanie z niej nie jest obligatoryjne, nie wpływa na stan świata przedstawionego. Inaczej niż w wypadku innych opisywanych słuchowisk interaktywnych, w *1812: Serce Zimy* na ekranie smartfonu lub komputera wyświetla się tekst, który jest powtórzeniem linii scenariusza. Tekst pojawia się sukcesywnie wraz z upływem czasu trwania sceny – tekstowa całość nie jest dostępna przed jej głosowym wybrzmieniem. W jednej z pierwszych scen, po odczytaniu fragmentu pamiętnika Korwina, Marzena – siostra głównego bohatera, informuje go o przybyciu gościa.



Źródło: *1812: Serce Zimy*.

W tej scenie dostępne są dwie drogi wyboru. Odbiorca decyduje, w jaki sposób Korwin ma odpowiedzieć na spostrzeżenie gościa. Wybór warunkuje dalszy przebieg rozmowy – zależnie od niego, rozmowa toczy się w przyjacielskim lub ironicznym tonie. Dostępne są także sceny, w których odbiorca rozstrzyga spośród trzech możliwości. W *Sercu Zimy* występują również audialne fragmenty, w których

dalszy ciąg zdarzeń determinowany jest przez grę – dostępna jest zaledwie jedna ścieżka, jak na obrazku poniżej. Sceny z ograniczonym wyborem nie są jednak dominujące, a wątki, których dotyczą, nie wpływają znacząco na fabułę gry – mają znaczenie raczej formalne, podtrzymujące kontakt.



Źródło: 1812: Serce Zimy.

Należy podkreślić, że elementy tekstowe wyświetlane w aplikacji nie muszą być odczytywane przez odbiorcę – możliwe odpowiedzi (trzy, dwie lub jedna) są odczytywane przez lektora po wybrzmieniu każdej ze scen. *Serce Zimy* swym podstawowym środkiem wyrazu czyni udźwiękowane słowo, które przejawia się dwojako: w monologach i dialogach. Fragmenty monologowe to odczytane wyimki z pamiętnika głównego bohatera – Korwina oraz jego spostrzeżenia wobec innych postaci i rzeczywistości, w której się znajduje. Joanna Bachura-Wojtasik, opisując podstawowe nurty w refleksji nad słuchowiskiem, między innymi stanowiska lingwistów i wizualistów<sup>135</sup>, odnosi się do powołania do życia w teatrze wyobraźni tzw. objaśniacza, czyli narratora bądź spikera, który znajdował się niejako „poza

<sup>135</sup> J. Bachura-Wojtasik, *Odstony wyobraźni. Współczesne słuchowisko radiowe*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s. 40-58.

światem przedstawionym i zastępował słuchaczom oczy<sup>136</sup>. Tego rodzaju narrator pełni rolę przewodnika w opowieści – wyjaśnia słuchaczowi miejsca i okoliczności, w jakich znajduje się bohater, dokonuje ekspozycji, czyli „wprowadza w historię, przedstawia postacie i opisuje sytuację”<sup>137</sup>. Co znamienne, narrator powiadamia o zadaniu, z jakim zmierzyć ma się odbiorca. Wskazuje także na zdobyte przedmioty, które mogą zostać wykorzystane w dalszej części rozgrywki – objaśniacz znajduje się niejako poza światem przedstawionym, nie ingeruje w przebieg akcji, nie warunkuje jej toku. Funkcję narratora, który wpływa na bieg historii, przyjmuje Korwin w swych monologach. Komunikując wprost, co aktualnie wykonuje lub dokąd się udaje jest objaśniaczem swoich działań.

Odsłuch *Serca Zimy* nastawiony jest na dwie podstawowe perspektywy odbiorcze – percypowanie opowieści audialnej, szczególnie rozbudowanej pod kątem dźwiękowym<sup>138</sup>, oraz wypełnianie konkretnych zadań, które należy wykonać, by przejść do kolejnej sceny i etapu rozgrywki. Dzieło to stoi niejako na pograniczu gatunkowo pojmowanego słuchowiska radiowego i gry komputerowej.

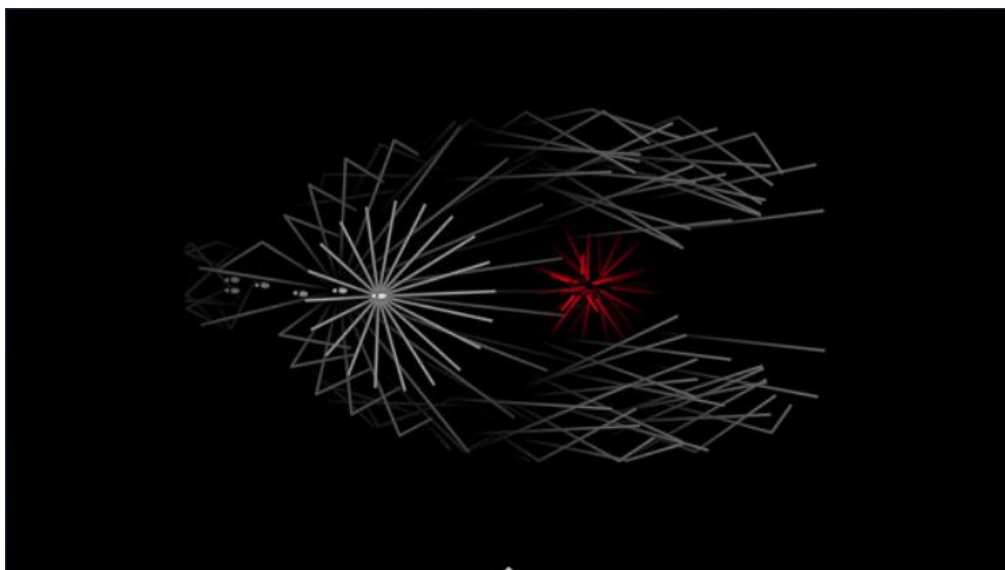
Ostatnią z interaktywnych opowieści audialnych odsłuchiwaną przy pomocy aplikacji komputerowej wykorzystującą minimalistyczne komponenty graficzne jest dzieło *Dark Echo*. Podobnie jak w *BlindSide*, słuchacz wciela się w postać uwięzioną w ciemności i otoczoną przez dźwięki. Jego rolą jest wytwarzanie odgłosów, które, odbijając się od przeszkód, ujawniają kształt i formę otaczającego postać świata przedstawionego. W świecie tym, poza elementami czysto słuchowiskowymi, rozbudowaną audioscenografią i audialnym tłem nastrojowym, obecne są elementy gry – odbiorca walczy z niebezpieczeństwami, które kryją się w ciemnościach. Pole zdarzeń *Dark Echo* to 80 poziomów rozgrywki, bazujących na nieustannym zanurzeniu w przestrzeń wypełnioną niepokojącymi odgłosami. Elementy wizualne w uproszczony, graficzny sposób przedstawiają miejsce, w jakim bohater znajduje się w danej scenie, co widoczne jest na zamieszczonych poniżej przykładowych wizualizacjach:

---

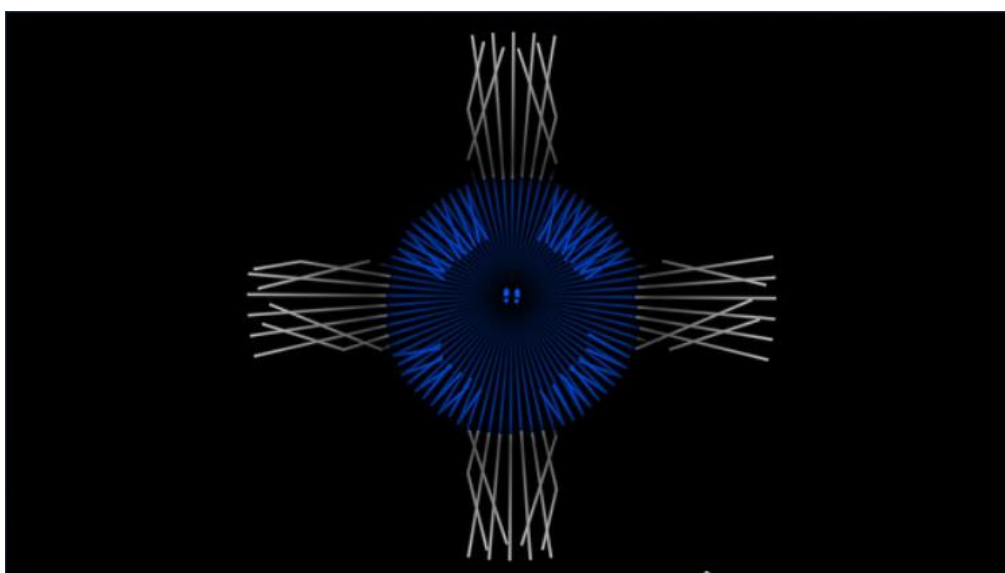
<sup>136</sup> Tamże, s. 41.

<sup>137</sup> A. Pawlik, *Teatr radiowy i jego gatunki*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014, s. 157.

<sup>138</sup> Zostanie to opisane w dalszej części tekstu.



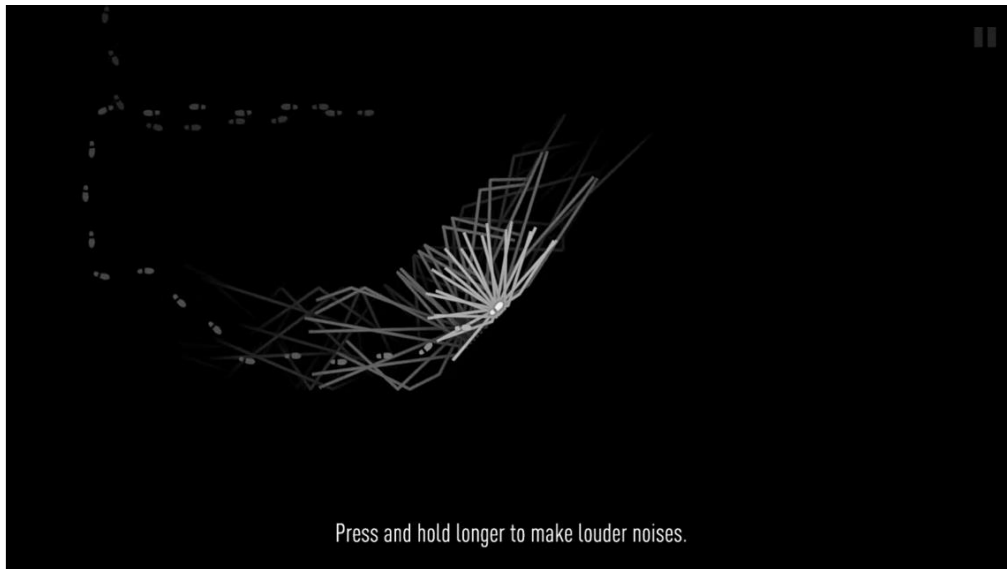
Źródło: *Dark Echo*.



Źródło: *Dark Echo*.

Zamieszczone grafiki obrazują, w jaki sposób prezentuje się wizualna strona *Dark Echo*. Jej kluczową funkcją jest wskazanie odbiorcy, w jakim punkcie świata przedstawionego w konkretnym momencie odsłuchu się znajduje i w jakich relacjach przestrzennych może poruszać się bohater. Co jednak najważniejsze, audialność jest immanentną składową odbioru tej opowieści i możliwości interaktywnego w niej udziału. Dopiero uważny, skoncentrowany na przestrzenności odsłuch pozwala słuchaczowi zmieniać położenie w polu zdarzeń dzieła, a tym samym – eksplorować jego kolejne ścieżki i połączenia. Zadaniem słuchacza jest nie tylko odbieranie dźwięków i umiejscawianie ich w przestrzeni, ale przede wszystkim ich wytwarzanie. Toteż należy dłużej bądź krócej przytrzymywać

przycisk, by głośniej lub ciszej stąpać po podłożu – słuchacz generuje odgłosy, które stają się inherentną składową dzieła.



Źródło: *Dark Echo*.

Co widoczne na załączonej grafice, będącej zapisem z odsłuchu, fale rozchodzącego się w przestrzeni słuchowiska dźwięku są zarysowywane tak, by wskazywać odbiorcy kierunek jego poruszania się. Linie te są jednak znacząco dalej sugestywne niż precyzyjne, bowiem dla pełnego odnalezienia się w opowieści nieodzowne jest nieustanne nasłuchiwanie i wytwarzanie kolejnych dźwięków. Nieostrożne poruszanie się w wielu scenach stanowi zagrożenie dla przetrwania postaci, a ewentualna śmierć bohatera skutkuje koniecznością wznowienia rozgrywki od ostatniego zapisanego momentu. Średni odsłuch *Dark Echo* to około 70 minut. Co znamienne, a niezachodzące w klasycznym słuchowisku radiowym, twórcy opowieści bazują na audioscenografii, odgłosach natury, przedmiotów oraz dźwiękach bezfonemowych<sup>139</sup>; kształtują opowieść wyłącznie przy użyciu odgłosów świata przedstawionego, których głos ludzki i udźwiękowione słowo nie są częścią. Takie podejście twórcze w wytworzeniu świata przedstawionego jest optyką dalece eksperymentalną, jednak kreacja audialna przestrzeni i akcji wyłącznie przy użyciu dźwięków jest możliwa i została w *Dark Echo* zrealizowana. Interakcja w omawianej produkcji nie jest uzależniona od pytań, odpowiedzi i replik, lecz odbierania i generowania dźwięków, za sprawą których postać przemierza pole zdarzeń.

<sup>139</sup> Terminów „dźwięk bezfonemowy” oraz „gest foniczny” używam synonimicznie. Zob. J. Bachura, *Odsłony wyobraźni...*, s. 132-133.

Nieodzowne dla opisu i analizy słuchowiska jako gatunku sztuki audialnej oraz jego interaktywnych, opisanych w tym rozdziale realizacji jest scharakteryzowanie dźwiękowego tworzywa, sposobów budowania dramaturgii i ekspresji, jakimi posłużyli się twórcy. Jak zwraca uwagę Aleksandra Pawlik,

teatr radiowy oferuje bogate możliwości ekspresji słownej. Buduje intymną relację ze słuchaczem. Posługuje się gradacją dynamiki i intensywności wypowiedzi: począwszy od szeptu, poprzez szczególną intonację, aż do krzyku wzmocnionego pogłosem – rozszerza możliwości znaczeniowe słowa i głosu<sup>140</sup>.

W analizowanych słuchowiskach intymność relacji jest podkreślona poprzez „prawdziwą” w ramach świata przedstawionego rozmowę postaci ze słuchaczem-bohaterem. Protagonisci i antagonisci zwracają się bezpośrednio do słuchacza, wymagają jego reakcji i gwarantują sprzężenie zwrotne. Wyłącznie w produkcji *Dark Echo* zrezygnowano z warstwy słownej opowieści, co jest zabiegiem ryzykownym i bez wątpienia trudnym bądź niemożliwym do zrealizowania w wielu przypadkach. W *Mr. Robot. Daily Five/Nine* wrażenie intymności potęgowane jest poprzez sposób, w jaki Eliot mówi do słuchacza – jego głos bardzo często jest ściszony, przechodzi do szeptu, ponieważ on jest jedyną osobą w realiach opowieści, która wie o obecności słuchacza w tej przestrzeni. „Ważną cechą radiowej dramaturgii jest wykorzystanie kameralności przekazu audialnego”<sup>141</sup>, która w telefonicznej rozmowie bohatera i Eliota jest szczególnie słyszalna. „Niewidzialny głos – uzupełnia A. Pawlik – jest odbierany przez słuchacza jako przekaz osobisty i bezpośredni”<sup>142</sup>. Obrazowym przykładem wykorzystania możliwości ekspresji słownej w budowaniu intymności przekazu audialnego jest także interaktywne słuchowisko *Lost in Space*. W tej produkcji bohater, Will Robinson, zwraca się bezpośrednio do słuchacza, podkreślając, że od ich rozmowy i wspólnych ustaleń zależą losy wszystkich bohaterów. Za sprawą tego komunikatu odbiorca nie tylko poznaje protagonistę opowieści, ale zostaje bezpośrednio uwikłany w bieg akcji. Niezwykle istotny pod względem zarówno wprowadzania wątków fabularnych, jak i wytwarzania poczucia intymności jest tzw. duży głos<sup>143</sup>, czyli głos postaci, który wybrzmiewa w pierwszym planie fonicznym. To głos, który zwraca się wprost do

---

<sup>140</sup> A. Pawlik, *Teatr radiowy...*, s. 97.

<sup>141</sup> Tamże, s. 130.

<sup>142</sup> Tamże, s. 131.

<sup>143</sup> J. Bachura-Wojtasik, *Odłony wyobraźni...*, s. 233-235.



słuchacza, łamie „czwartą ścianę” i inicjuje kontakt w ramach świata przedstawionego. Obecny jest zarówno w monologach oraz w dialogach – tych między słuchaczem a postaciami oraz bohaterami rozmawiającymi między sobą. Monologi są szczególnie istotnym komponentem w scenariuszu *1812: Serce Zimy*. Stworzone zostało wrażenie, jakoby postać wiodąca prowadziła pamiętnik, który, podobnie jak myśli bohatera, dostępne są jedynie jemu samemu i słuchaczowi. Tym samym intymna relacja wzmacnia się, a Korwin zostaje zarysowany jako protagonista, którego odbiorca może obdarzyć zaufaniem, ponieważ jego przemyślenia znane są słuchaczowi. Monologi (choć znacząco krótsze niż w *1812: Serce Zimy*) pełnią istotną funkcję także w słuchowisku *The Wayne Investigation*. W tej realizacji powierzono je narratorowi, który zwraca się wprost do słuchacza prowadzącego śledztwo w opowieści i opisuje postaci, ich wygląd, mimikę i reakcje jeśli są istotne (na przykład błysk w oku sygnalizujący, że zadane pytanie było szczególnie ważne). Dialogi dopełniają warstwę monologów w *Sercu Zimy* czy *The Wayne Investigation*, natomiast w pozostałych słuchowiskach dialogowa forma ekspresji słownej jest dominującą (poza *Dark Echo*, które warstwy słowa nie posiada).

Badaczka sztuki radiowej, Sława Bardijewska, podkreśla, że „dialog jest najbardziej naturalną formą słowną w relacjach międzyludzkich. Ta naturalność jest w radiu wielką siłą formotwórczą”<sup>144</sup>. Za sprawą dialogów ujawniane są cechy charakterologiczne postaci, ich zamiary i dokonania. Istotne są tu nie tylko dialogi bohaterów wiodących, ale także tych drugoplanowych – na przykład w *1812: Serce Zimy* cechy protagonisty, jak odwaga, pewna zuchwałość i miłość do siostry zostały zmanifestowane w rozmowie dwu drugoplanowych postaci – Ottona i Pawła, którzy ujawnili, że Korwin udał się na front z wojskami, by ratować uprowadzoną siostrę. Otto, choć drwiąco, zdaje się podziwiać determinację młodego żołnierza. Tym samym warstwa dialogowa nie tylko dynamizuje opowieść i urozmaica rozliczne monologi Korwina, ale także konkretyzuje charakterologiczne wyróżniki postaci. W analizowanych słuchowiskach dialogi realizowane są nieco inaczej niż w klasycznych odsłonach słuchowiska radiowego, są bowiem inscenizowane nie tylko przez zaangażowane w zdarzenia postaci, ale zachodzą także między bohaterami a słuchaczem, który niejako do grona postaci dołącza. W niektórych produkcjach słuchacz wypowiada się w swoim imieniu (na przykład *Alicja 0700*, *The*

---

<sup>144</sup> S. Bardijewska, *Słuchowisko jako tekst słowno-dźwiękowy*, w: *Nowe media w...*, s. 121.

*Inspection Chamber, Mr. Robot, Daily Five/Nine, Lost in Space*), w innych słuchowiskach interaktywnych rola, jaką odgrywa, zostaje mu narzucona (w *Westworld: The Maze* – konieczność udawania wieloletniego mieszkańca Westworld; w *Codename Cygnus* – rola szpiega; w *The Wayne Investigation* – śledczego; *The Dead Are Speaking* – dziennikarza śledczego; *A Blind Legend* – niewidomego rycerza; *BlindSide* – pracownika akademickiego; *1812: Serce Zimy* – litewskiego oficera Korwina Giedyminowicza). Dialogowość słuchowisk interaktywnych realizowana jest zatem zawsze w ramach przewidzianego przez twórców pola zdarzeń, jednak nie zawsze rola odgrywana przez słuchacza jest mu precyzyjnie i od samego początku przypisana. Co więcej, wymiana zdań w interaktywnych spektaklach audialnych nie odbywa się wyłącznie poprzez wypowiedzianie sentencji spośród dostępnych możliwości lub dowolnych (w wypadku pytań otwartych), ale również w nadawaniu zaplanowanym replikom konkretnego tonu. Odbiorca bywa zatem odpowiedzialny za gesty foniczne, dźwięki bezfonemowe, czyli audialny odpowiednik mimiki. Głos wybrzmiewa nie tylko poprzez wypowiedziane słowo i jego intonację czy akcent, ale także poprzez właśnie tego rodzaju dźwięki, jak śmiech, westchnienia, mlaśnięcia, pomruki, zgrzytanie zębami. Gesty foniczne posiadają, „zwłaszcza w teatrze radiowym, znaczenie semantyczne i umożliwiają odczytanie, dekodowanie teatru audialnego”<sup>145</sup>, są korelatem „wizualno-dźwiękowych zachowań człowieka wspomagających słowo, co oznacza, że pełnią funkcję komplementarną wobec mowy ludzkiej”<sup>146</sup>, a zatem – dopełniają głosową materializację tekstu<sup>147</sup>. Jest to szczególnie słyszalne w *1812: Sercu Zimy*, bowiem słuchacz proszony jest nie tylko o udzielenie odpowiedzi, ale także – wskazanie tonu, w jakim zdanie winno wybrzmieć. Po kilku słowach wypowiedzianych przez postać, odbiorca nierzadko decyduje, czy Korwin ma przyjąć pozę ironicznego, poważnego czy też miłego wobec rozmówcy.

Co kluczowe w teatrze radiowym – także interaktywnym,

bohater, niezależnie od typu konstrukcji – monologicowej, dialogowej czy też narracyjno-dialogowej – podkreśla Joanna Bachura-Wojtasik – charakteryzuje się dużą wyrazistością, zostaje szybko i dynamicznie zarysowany. Fabuła słuchowiska będzie się rozwijać dzięki

---

<sup>145</sup> J. Bachura, *Analiza semiologiczna...*, s. 484.

<sup>146</sup> A. Pawlik, *Teatr radiowy i jego gatunki*, Wydawnictwo Mado, Toruń 2014, s. 100.

<sup>147</sup> Na głosowe materializowanie znaczenia słowa uwagę zwraca S. Bardijewska w swej książce *Nagie słowo...*, s. 57.

działaniom postaci uwikłanych w konflikt [...]. Warto zaznaczyć, iż w dramaturgii fonicznej o istnieniu postaci, o jej swoistym rozwoju w warstwie zdarzeń fabularnych, rozwoju osobowościowym, emocjonalnym – decyduje słowo, ale słowo wzmocnione dźwiękiem, muzyką, całą kuchnią akustyczną<sup>148</sup>.

Twórcy opisywanych słuchowisk dołożyli wszelkiej staranności, by audioscenografia dzieł umożliwiała ewokowanie wrażeń wizualnych. Saloon *Sweetwater* w *Westworld: The Maze* bogaty jest w kuchnię akustyczną właściwą temu miejscu – słycać brzęk szklanek, skrzypienie podłogi i otwieranych drzwi, kroki wchodzących gości. Podobnie warstwa kuchni akustycznej przedstawia się w produkcji opartej na serialu *Mr. Robot* – bohater stale zmienia miejsce, w którym się znajduje, co sygnalizowane jest także poprzez tło akustyczne. Kiedy Eliot pojawia się na ulicy, nawarstwiają się odgłosy samochodów, ulicznego gwaru, rozmów przechodniów w kilku planach akustycznych; kiedy bohater wchodzi do biura lub wsiada do taksówki – audioscenografia ulega przemianie i przystaje do aktualnej przestrzeni pobytu postaci, słyszalne są nawet odgłosy kasy fiskalnej taksówkarza i drukowanie paragonu, co niezwykle uwiarygodnia i obrazuje przekaz. W słuchowisku *Lost in Space*, choć sam czas odsłuchu jest wyjątkowo krótki, efekty kuchni akustycznej zostały dopracowane w sposób bardzo precyzyjny – opowieść otwiera spadanie statku kosmicznego – słyszalne są dźwięki wydawane przez urządzenia nawigujące i alarmowe, które nawarstwiają się z odgłosami coraz szybszego spadania ciężkiego obiektu, silnego i nagłego uderzenia w podłoże. Po katastrofie wybrzmiewają słowa wydawane przez zainstalowany w statku syntezytor mowy, a wielość przestrzennie poprowadzonych kroków, które zbliżają się i oddalają umożliwia wyobrażenie przestrzeni. Dźwięki akustyczne aranżujące audioscenografię opowieści audialnej są nadzwyczaj znaczące w opowieściach zrealizowanych w technologii binauralnej, która umożliwia dochodzenie dźwięków z wszystkich kierunków – słuchacz zatem znajduje się w ich centrum, co może także pogłębiać efekt zanurzenia w świat dzieła. Przestrzenność audialna takich produkcji jak *Blindside* czy *A Blind Legend* jest fundamentalna dla ich zaistnienia i interaktywnego potencjału. Odgłosy pomieszczeń czy odnajdywanych w nich przedmiotów są nader dokładne i dopracowane – kiedy bohater *BlindSide* znajduje zapalki, ich zapalenie jest audialnie podkreślone w pierwszym planie fonicznym,

---

<sup>148</sup> J. Bachura-Wojtasik, *Odsłony wyobraźni...*, s. 188.

ponieważ mają one znaczenie dla dalszego toku akcji. Wszelkie płacze, krzyki, odgłosy tajemniczych stworzeń w tej opowieści są wyjątkowo przerażające i zawsze umiejscowione w przestrzeni. W *A Blind Legend* audioscenografia jest równie bogata dźwiękowa i skonstruowana z wielu nakładających się na siebie detali – odgłosy dochodzą do słuchacza z każdej ze stron, są ugruntowane w przestrzeni i uzasadnione fabularnie. Twórcy szczególny nacisk osadzili w natężeniu dźwięku – sugeruje ono bowiem, że ktoś (potencjalny wróg) zbliża się lub oddala. Wszelkie odgłosy akcji, jak cięcie i uderzanie mieczem, krzyki, tętent i rzenie koni, dzwony kościoła, biegające zwierzęta, bicie serca, odgłosy morza i fal, bieg postaci czy śmiech czynią przekaz wiarygodnym i obrazowym. Tak też dzieje się w *Sercu Zimy* – dialogi wzbogacone są o efekty audialne, które portretują miejsce, w którym Korwin aktualnie przebywa oraz dookreślają postaci, które mu towarzyszą. Rzenie koni, odgłosy szabli i palącego się ogniska, brzmienie kroków, szum wiatru – wszystko to obrazuje obóz wojskowy, do którego trafił bohater. Niezwykle istotne w warstwie dialogowej są także gesty foniczne. Charakterystyczny akcent oraz wadliwe wymawianie spółgłosek przez Ottona, a także niski, mocny głos postaci sprawiają, że wydaje się on być znacznie starszym od Korwina, potężnie zbudowanym mężczyzną. Natomiast w jednej ze scen ton głosu głównego bohatera, tym razem pozbawiony nadmiaru ironii, oraz zaciekawienie słyszalne w jego głosie wskazują, iż Korwin prawdziwie jest zainteresowany poznaniem realiów szwadronu. Dźwięki paralingwistyczne są komplementarne wobec *verbum*, zarówno w dialogowej, jak i monologowej odsłonie. Udowadnia to, jak znacząca w *Sercu Zimy* jest audialność, a elementy graficzne są jedynie uzupełnieniem o nieobligatoryjnym charakterze. Jak pisze Michał Kaziów, w słuchowisku „akcja konstituuje się jako imaginatywna rzeczywistość w twórczej wyobraźni słuchacza”<sup>149</sup>, co za sprawą rozbudowanej audioscenografii jest możliwe. Konstitutywną dla zaistnienia opowieści audialnej rolę audioscenografia odgrywa w *Dark Echo*. Ta interaktywna produkcja pozbawiona jest tekstu – bazuje wyłącznie na odgłosach miejsc, przedmiotów, natury czy krzyków, westchnień, oddechów i kroków ludzkich. Ze względu na specyfikę *Dark Echo*, które jest horrorem, opowieścią grozy, skupioną nie na rozwijaniu wątków fabularnych, lecz na stałym

---

<sup>149</sup> M. Kaziów, *O dziele radiowym. Z zagadnień estetyki oryginalnego słuchowiska*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1973, s. 93.

uczuciu niepokoju i zmiennym natężeniu poczucia lęku takie rozwiązanie na poziomie ekspresji miało szansę powodzenia.

Niebagatelną funkcję w malowaniu tła nastrojowego i współkonstruowaniu z elementami audioscenograficznymi atmosfery opowieści pełni muzyka. Sława Bardijewska pisała, że muzyka „funkcjonuje [...] w dramaturgii utworu na zasadzie harmonii lub kontrapunktu wobec słowa – kreuje wspólnie z warstwą słowną treść sytuacji czy kształt postaci bądź podważa treść słów, bierze je w nawias, tworzy kontrast”<sup>150</sup>. Muzyka w słuchowisku znacząco wpływa na jego emocjonalną barwę, zawsze jest aktywna semantycznie. Jerzy Płażewski, opisując w swej filmoznawczej publikacji<sup>151</sup> *Język filmu* typy muzyki wykorzystywane w audiowizualnych produkcjach, zwraca uwagę na muzykę transcendentną. Jest to „wszelka ilustracja muzyczna, której źródło nie znajduje się w miejscu akcji, nie stanowi logicznego elementu akcji”<sup>152</sup>. Z kolei muzyka, która wynika z akcji i jest w niej logicznie osadzona określana jest mianem immanentnej. Drugi z typów jest zdecydowanie rzadszy, został jednak wykorzystany w *A Blind Legend*, czego przykładem może być scena, w której wybrzmiewa złowieszczy śpiew jednego z przeciwników protagonisty (śpiewa on wówczas słowa: „somebody is going to die today, to die today, to die today...”<sup>153</sup>).

Elementy muzyczne obecne są w każdym z analizowanych w pracy słuchowisk interaktywnych. Kształtują nastrój, sugerują nadchodzące zagrożenie, rozładowują emocjonalne napięcie i podkreślają znaczenie warstwy *verbum*. Wyjątkowo aktywna semantycznie jest muzyka w interaktywnym spektaklu audialnym *The Wayne Investigation*. Twórcy posłużyli się utworami instrumentalnymi, które bezpośrednio odwołują się do klimatu kina *noir* – tym samym atmosfera opowieści stała się mroczna i gęsta. Intymny przekaz narratora, który mówi niemal „do ucha” odbiorcy został w ten sposób uwypuklony. Podobnie linia instrumentalna posłużyła w budowaniu nastroju *BlindSide*, gdzie to muzyka

---

<sup>150</sup> S. Bardijewska, *Nagie słowo...*, s. 59.

<sup>151</sup> Choć J. Płażewski w swych spostrzeżeniach i badaniach skupia się wokół sztuki filmowej – a więc sztuki wizualnej – to pewne odniesienia zdają się adekwatne także wobec teatru wyobraźni. J. Bachura-Wojtasik szczegółowo uzasadnia możliwość ich odniesienia do sztuki radiowej. Zob. też, *Od słony wyobraźni... oraz Wybrane kategorie języka filmu...*, s. 485-495.

<sup>152</sup> J. Płażewski, *Język filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1961, s. 343.

<sup>153</sup> Cytat pochodzi z treści słuchowiska.

nakreśla nienachalnie, jednak wyraźnie, atmosferę grozy i niepokoju, współgrając z dźwiękiem przestrzennym.

Wspomniana wcześniej intymna relacja ze słuchaczem możliwa jest między innymi właśnie dzięki właściwemu wykorzystaniu muzyki będącej emocjonalną podstawą do zwierzeń czynionych przez bohaterów. W *1812: Serce Zimy* Korwin nawiązuje do tęsknoty za rodzicami oraz, choć często nie bez cienia ironii, do swej miłości wobec siostry. Kuchnia akustyczna oraz muzyka mają fundamentalne znaczenie w scenach codziennego życia bohatera. Dźwięki sztuców uderzających o naczynia, odgłosy mielenia kawy, nalewania śmietanki czy pogłos ciężkich kroków bohatera wpływają na odbiór *verbum*, które jawi się jako autentyczne. Efekty foniczne stają się także przyczynkiem do autorefleksji postaci. Korwin w jednej ze scen mówi: „Jeszcze wiele dni potem, gdy prawie zamarzałem na wschodnim froncie, wracałem myślą do tamtej chwili. Smak mocnej, gorącej kawy, spalonej i zmielonej własnymi rękami, ze słodką, tłustą śmietanką od naszych litewskich krów... Cudowny smak”. Muzyczne dopełnienie sprawia, że scena jest kompletna ekspresyjnie i dramaturgicznie.

Jak wynika z analizy przywołanych egzemplifikacji, słuchowiska interaktywne w sposobach ekspresji i wykorzystywanego tworzywa pozostają silnie zakorzenione w tradycji słuchowiska radiowego. Aktorska interpretacja tekstu scenariusza, gesty foniczne, elementy audioscenografii, muzyka i cisza są składnikami immanentnymi w tworzeniu interaktywnego teatru wyobraźni. Przekształceniom podlega przede wszystkim forma, która ma posłużyć interaktywnemu zaangażowaniu odbiorcy i przemierzaniu nieliniowego pola zdarzeń. Na podstawie scharakteryzowanych produkcji wyłaniają się trzy podstawowe modele konstrukcyjne słuchowisk interaktywnych:

- model cyrkularny – gdy słuchowisko nie zmierza do konkretnego zakończenia/wielu możliwych zakończeń, a słuchacz krąży cyrkularnie między scenami;
- model drzewa – kiedy słuchowisko ma wiele możliwych ścieżek odsłuchu i finalnie słuchacz, poprzez swoje decyzje, konkretyzuje jedno z kilku potencjalnych zakończeń;

- model iluzoryczny – gdy słuchowisko interaktywne poprzez wiele dostępnych alternatywnych dróg odsłuchu prowadzi do jednego, ustalonego, ale nieznanego *a priori* słuchaczowi zakończenia.

Model cyrkularny realizowany jest na przykład w słuchowisku *Alicja 0700* – opowieść ta, co nie jest zwerbalizowane u jej rozpoczęcia, nie zmierza fabularnie w żadnym sprecyzowanym kierunku. Przeciwnie – celem opowieści jest zwodzenie słuchacza, który próbując uporządkować przyczynowo-skutkowo wątki obecne w dziele, porusza się cyrkularnie w polu zdarzeń. Podobnie dzieje się w *Westworld: The Maze* – choć słuchowisko ma kilka potencjalnych rozwiązań, to jednak znaczący czas odsłuchu odbiorca poświęca na przemierzanie labiryntu, w którym wielokrotnie się gubi. Model drzewa jest tym rodzajem konstrukcji, która jest najbardziej „czysta interaktywnie” – nie podejmuje próby pozorowania interakcji, a większość z punktów decyzyjnych realnie determinuje bieg zdarzeń fabularnych. Konstrukcja w modelu drzewa wykorzystana została między innymi w *Mr. Robot*, *Daily Five/Nine*, *The Dead Are Speaking*, *A Blind Legend*, *1812: Serce Zimy* czy *Codename Cygnus*. Z kolei model ostatni, iluzoryczny, bazuje na wielu alternatywnych ścieżkach odsłuchu – pole zdarzeń jest zróżnicowane i rozbudowane, jednak samo zakończenie – albo jedno i ustalone z góry, albo – bez znaczenia dla samej fabuły. Taki rodzaj konstrukcji opowieści audialnej posłużył między innymi twórcom *The Inspection Chamber* – dróg w opowieści jest wiele, zakończeń kilka, jednak ich rozwiązanie nie ma znaczącego wpływu na opowieść – jest ona przede wszystkim surrealistyczną komedią, której celem jest zabawa formą, nie zaś samo rozwiązanie akcji. W *The Wayne Investigation* dostępnych zakończeń jest kilka, jednak wyłącznie jedno jest prawidłowe (odnalezienie właściwego mordercy bohaterów) i to do jego osiągnięcia winien zmierzać słuchacz. Trudno mówić o wielu możliwych domknięciach w wypadku *Dark Echo*, jest to bowiem dzieło pozbawione *verbum*, a działania słuchacza skupione są ściśle na przemierzaniu audialnego pola zdarzeń.

Opisane wyróżniki słuchowiska interaktywnego wskazują, że dzieła te są nową formą realizacji słuchowiska radiowego. Janusz Łastowiecki, pisząc o audialności, która stale domaga się rozwijania swego języka opisu, odnosił się do tradycyjnie pojmowanego teatru wyobraźni. Teatr ten stale ewoluuje, a sposób jego denotowania i charakteryzowania wkracza na nieznane dotąd obszary – dyskurs

zarezerwowany dla hipertekstu, interaktywności czy gier. Status ontyczny opowieści audialnej ulega przemodelowaniu, a audioreaktywne głośniki otwierają nowe możliwości twórcze i prowokują do artystycznej wynalazczości. Słuchowisko nie jest formą przestarzałą, przywiązaną na trwałe do ramówki rozgłośni kulturalnych. Nowe drogi konstruowania audialnego teatru wyobraźni i sposoby jego odsłuchu przekształcają sytuację komunikacyjną odbiorcy fonicznych opowieści, co będzie stanowiło podstawę rozważań i analiz w kolejnym rozdziale.



## Rozdział VI

### Słuchacz i bohater. Sytuacja komunikacyjna odbiorcy słuchowiska interaktywnego

W tekście poświęconym specyfice badań nad radiem (*radio studies*) Kate Lacey odważnie stwierdza, że „nie ma czegoś takiego jak radio”<sup>1</sup>. W rozwinięciu tej myśli radioznawczynie wyjaśnia: „Oczywiście, nie twierdziłam poważnie, że nie ma czegoś takiego jak radio. Starałam się raczej zwrócić uwagę na fakt, że nie ma jednej rzeczy zwanej radiem”<sup>2</sup>. Autorka podkreśla, że pojęcie „radia” jest szerszym polem opisowym, powoływanym do deskrypcji przeróżnych rzeczy i zjawisk – materialnych, wirtualnych, instytucjonalnych, estetycznych, doświadczalnych<sup>3</sup>. Złożoność audialności i form sztuki dźwiękowej, co starałam się wykazać w pracy, rozbudowuje przestrzeń twórczą i badawczą. Wielopłaszczyznowość odsłon radia artystycznego dopełniona możliwościami nowych mediów pozwala na postawienie tezy, idąc tropem Kate Lacey, że nie ma jednego typu słuchowiska radiowego, co z kolei rodzi pytania o sytuację komunikacyjną słuchacza. Moim celem w tym rozdziale jest analiza i charakterystyka sytuacji komunikacyjnej odbiorcy słuchowiska interaktywnego z uwzględnieniem jego odmian zapośredniczonych przez przeglądarkę internetową, aplikację oraz głośnik audioreaktywny. Włączenie do rozważań perspektywy odbiorczej, nowej sytuacji komunikacyjnej odbiorcy oraz deklaracyjnych wrażeń odbiorczych słuchaczy jest obligatoryjne dla rzetelnego opisu audialnego teatru. W konkretyzowaniu wniosków badawczych posłużę się metodą triangulacji<sup>4</sup> – scaleniem metody analizy z metodą quasi-eksperymentu. Druga z metod polegała na przeprowadzeniu badania ankietowego wśród młodych odbiorców słuchowiska interaktywnego w celu sprawdzenia wrażeń odbiorczych, jakie deklarują po przesłuchaniu wybranych audycji.

John B. Thompson, opisując media w nowoczesności, akcentował, że komunikowanie medialne (w tym odbiór sztuki zapośredniczonej medialnie)

---

<sup>1</sup> K. Lacey, *Up in the Air? The Matter of Radio Studies*, „The Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media” 16(2)/2018, s. 109.

<sup>2</sup> Tamże, s. 110. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „Of course, I was not seriously claiming that there is no such thing as radio. Rather, I was trying to draw attention to the fact that there is no singular thing called radio”.

<sup>3</sup> Zob. tamże.

<sup>4</sup> N.K. Denzin, *The Research Act. A Theoretical Introduction to Sociological Methods*, Routledge, New York 2017.

zawsze jest zjawiskiem skontekstualizowanym – „odbywa się w kontekście społecznym, który może być budowany na różne sposoby i ma spory wpływ na ów zachodzący proces komunikowania”<sup>5</sup>. Technologia, medium, za pośrednictwem którego dzieło sztuki jest percypowane również kontekst ten warunkuje i nie pozostaje bez znaczenia wobec interpretacji i wrażeń odbiorczych<sup>6</sup>. Autor wyrażał także konieczność odrzucenia założenia, że „odbiorcy produktu medialnego są pasywnymi obserwatorami, których zmysły są wciąż przytępiane przez ciągły odbiór podobnych komunikatów”<sup>7</sup>. Nie oznacza to jednak, jakoby odbiorcy mediów mieli bezpośredni wpływ na komunikat bądź sposób jego percepcji. Badacz wyraźnie zaznacza, że podczas interakcji bezpośredniej komunikowanie ma zazwyczaj dwukierunkowy charakter, a formuła jest dialogowa.

W większości form komunikowania masowego natomiast, w przeciwieństwie do bezpośredniej rozmowy, przepływ informacji jest w dużej mierze jednostronny. Przekazy są tworzone przez grupę jednostek i przekazywane innym, które znajdują się w dystansie czasowym i przestrzennym od oryginalnego kontekstu wytwarzania tych przekazów. Stąd odbiorcy przekazów medialnych nie tyle są partnerami w dwustronnym procesie wymiany komunikacyjnej, ile uczestnikami ustrukturalizowanego procesu przekazu symbolicznego<sup>8</sup>.

Uznając odbiór produktów medialnych za proces hermeneutyczny, J.B. Thompson postrzega odbiór jako czynność – rodzaj praktyki, nie pasywne, niezaangażowanie odbieranie komunikatu. W tak pojmowanym odbiorze działanie realizowane jest na poziomie przejmowania i przetwarzania materiału symbolicznego<sup>9</sup>. Interpretacja jest dla badacza „aktywnym, kreatywnym procesem, podczas którego interpretator narzuca sobie zespół założeń i oczekiwań związanych z przekazem i stara się na tej podstawie go zrozumieć”<sup>10</sup>. Na znaczenie odbiorcy w komunikacji medialnej uwagę zwracał już w latach 50. ubiegłego wieku Raymond Williams, pisząc, że „komunikacja masowa to nie tylko przekazywanie, ale

---

<sup>5</sup> J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2006, s. 20.

<sup>6</sup> Wpływ ten w odniesieniu do słuchowiska interaktywnego zostanie wyjaśniony w dalszej części tekstu.

<sup>7</sup> J.B. Thompson, dz. cyt., s. 32.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> Zob. tamże, s. 44-46.

<sup>10</sup> Tamże, s. 46.

także odbiór i reakcja”<sup>11</sup>. Pierwszym nurtem badawczym, który w swym centrum stawiał odbiorcę była orientacja badawcza nazwana teorią użytkowania i korzyści. Jak tłumaczy Anna Kowalska,

pyta się tu nie o to, „co media robią z ludźmi”, ale „dlaczego ludzie korzystają z mediów i po co to robią”. Teoria użytkowania i korzyści ma dość długą i skomplikowaną historię – już w latach czterdziestych XX wieku prace badaczy, takich jak Herta Herzog, Paul Lazarsfeld i Frank Stanton, wskazywały na „przynajmniej ukryte zainteresowanie kwestią aktywnego poszukiwania przez publiczność satysfakcji w kontaktach z mediami”<sup>12</sup>.

W kontekście próby zbadania istoty odbioru i odbiorcy niebagatelne znaczenie przypisać należy brytyjskim studiom kulturowym. „Prace Stuarta Halla – pisze A. Kowalska – ukazały wyraźnie, że tekst ostatecznie »staje się« dzięki odczytaniom przez odbiorcę”<sup>13</sup>. Warto wobec tego przyjrzeć się sytuacji komunikacyjnej odbiorcy współczesnego słuchowiska i odpowiedzieć na pytanie o zmiany, jakim sytuacja ta ulega, gdy teatr audialny zyskuje interaktywny potencjał, przekształca on bowiem wspomniane przez S. Halla możliwości i sposoby odczytania dzieła. Jak podkreślał Janusz Łastowiecki, „jednym z kluczowych zagadnień współczesnych badań nad słuchowiskiem jest problem odbioru. Odbiorca radia zajmuje dziś kluczową pozycję w procesie objaśniania i weryfikowania artystycznych obszarów oddziaływania na słuchacza”<sup>14</sup>.

Od początku istnienia słuchowiska radiowego (lata 20. XX wieku) dzieła tego gatunku były emitowane na antenie radiowej i docierały do powiększającego się – i coraz bardziej masowego – grona słuchaczy (w ramach rosnącej dostępności radioodbiorników). Literatura audialna od momentu swego powstania była dystrybuowana w modelu jednostronnym – od nadawcy do odbiorcy. Radosław Bomba wyjaśnia, że

media nigdy nie są fenomenem stricte technicznym. Zarówno nowe, jak i stare media swoją specyfikę czerpią z kontekstu społecznego i określonych zastosowań, poszczególnych użyc, które artykułują określone sensy i znaczenia. Media tak rozumiane obejmują zarówno

---

<sup>11</sup> R. Williams, *Culture and Society*, Chatto&Windus, London 1958, s. 177, cyt. za A. Kowalska, *Nowy odbiorca? Przemiany obrazu odbiorcy w wybranych koncepcjach współczesnej kultury*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2014.

<sup>12</sup> A. Kowalska, *Nowy odbiorca?...*, s. 46.

<sup>13</sup> Tamże, s. 50.

<sup>14</sup> J. Łastowiecki, *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego (na przykładzie polskich realizacji gatunku)*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2019, s. 11.

społeczną formę produkcji, dystrybucję, zawartości oraz sposoby odbioru i konsumpcji treści<sup>15</sup>.

Tym samym medium radiowe zaistniałe w społeczeństwie industrialnym, wpisane było w model produkcji treści polegający na scenatralizowanym tworzeniu „zestandardyzowanych dóbr przeznaczonych dla masowego odbiorcy”<sup>16</sup>. Odbiorca treści – w tym także słuchowiska radiowego – mógł komunikaty i dzieła interpretować, denotować sensy i znaczenia, nie miał zaś wpływu na sposób odbioru, a przez lata także – na sprawne przekazanie informacji zwrotnej. Niemniej, jak uzupełnia R. Bomba, „pomimo krytyki i jednostronności takiego modelu, zauważa się dziś, że tylko na płaszczyźnie technicznej odbiorca sprowadzony był do roli bezwolnej masy. Nie mógł on wprawdzie ingerować w przekaz, ale mógł go w różny sposób interpretować, co ograniczało do pewnego stopnia absolutną władzę nadawcy”<sup>17</sup>.

Ograniczenie władzy nadawcy przez możliwość wieloaspektowego interpretowania treści medialnych i dzieł sztuki zapośredniczonych medialnie podkreślał wielokrotnie Umberto Eco. Autor *Dzieła otwartego* pisał, że „każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem, gdyż w trakcie każdej z nich dzieło odżywa na nowo w oryginalnej perspektywie”<sup>18</sup>. Znaczeniowótwa rola odbiorcy i indywidualna interpretacja opowieści audialnej stanowi o istocie radiowego teatru, jest jednym z jego – poza warstwą tworzywa, dramaturgii i twórczego zamysłu o opowieści – fundamentalnych filarów. Waga interpretacji teatru fonicznego jawi się jako konstytutywna dla dzieła przede wszystkim przez wzgląd na imaginacyjny charakter słuchowiska. Utwór, pozbawiony elementów wizualnych, a zawierający w sobie konkretną historię i uwikłanych w nią bohaterów musi pobudzać twórczą wyobraźnię słuchacza do imaginacyjnej i interpretacyjnej aktywności. Dopiero zaistnienie w umyśle obrazów (niekoniecznie rzeczywistych) daje szansę dekodowania znaczeń i estetycznego przeżycia opowieści audio. Zwielokrotnienie możliwości twórczych i odbiorczych,

---

<sup>15</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 57.

<sup>16</sup> Tamże.

<sup>17</sup> Tamże, s. 57-58.

<sup>18</sup> U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 2008, s. 70.

jakie w obszar teatr audialnego wprowadzają nowe media zostało zapoczątkowane poprzez włączenie technologii cyfrowej do procesu wytwarzania treści audio. Radosław Bomba podkreśla, że „zasadniczą zmianą, jaką wnoszą nowe media, jest elastyczność i łatwość przetwarzania treści”<sup>19</sup>, a dodatkowo nowe media „pozwalają odbiorcom na daleko posuniętą personalizację przekazu medialnego”<sup>20</sup>. Autor zaznacza również cechę nowych mediów istotną, także z perspektywy nowych odsłon słuchowiska radiowego, jaką jest modularność.

Zakłada ona – eksplikuje R. Bomba – że obiekty nowych mediów składają się z modułów, zbiorów, nieciągłych próbek. Nowe media zbudowane są z niezależnych od siebie części, a każda z nich składa się z kolejnych mniejszych, również niezależnych części, aż do niepodzielnego poziomu podstawowego (pikseli, znaków tekstowych itp.). Każdy obiekt nowych mediów zachowuje jednak swoją jednostkową tożsamość. Skutkuje to niezwykłą elastycznością nowych mediów, która przejawia się w łatwości ich przetwarzania, zmieniania i modyfikowania bez uszczerbku dla całości tworu medialnego<sup>21</sup>.

Modularność nowych mediów łączy się z łatwością scalania poszczególnych modułów w nowe całości, co również jest realizowane w interaktywnej formie słuchowiska – modułami są konkretne sceny, które odbiorca scala w opowieść, dokonując wyborów. Przeobrażenia technologiczne, rozszerzenie sposobów realizacji słuchowiska oraz rozbudowanie jego możliwych odsłon i form o interaktywne odmiany przekształca sytuację komunikacyjną słuchacza. Badaczka mediów Maryla Hopfinger zwróciła uwagę, że przemiany techniczne, „przyspieszenie rytmu zmian cywilizacyjnych i rytmu życia wpływają na sposób powstania i krążenia w społecznej przestrzeni przekazów literackich”<sup>22</sup>. Reorientacji ulega także literatura audialna, zmieniając pola swego istnienia i realizacji. Warto przywołać tutaj, dopełniając tezę M. Hopfinger, konstatację Anny Kowalskiej, która pisze: „Gwałtowne przemiany współczesnej sceny komunikacyjnej prowokują do ważnych pytań o zmianę miejsca literatury w kulturze. Sytuacja literatury ulega ciągłej i nieuchronnej transformacji – literatura »zyskuje nowe nośniki, wkracza na nowe obszary, znajduje nowych odbiorców«”<sup>23</sup>.

---

<sup>19</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w...*, s. 60.

<sup>20</sup> Tamże.

<sup>21</sup> Tamże, s. 62.

<sup>22</sup> M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010, s. 29.

<sup>23</sup> A. Kowalska, *Uczestnik kultury – nowy czytelnik*, w: *Między sztuką a codziennością. W stronę nowej syntezy (1)*, red. M. Hopfinger, Z. Ziątek, T. Żukowski, Instytut Badań Literackich PAN Wydawnictwo, Warszawa 2016, s. 31.

Wskazane przez autorkę nowe nośniki, nowe obszary i nowi odbiorcy stanowią sedno rozważań nad nową sytuacją komunikacyjną słuchacza interaktywnych odsłon słuchowiska. Przeglądarki internetowe, aplikacje na smartfony, głośniki interaktywne, wirtualni asystenci są nośnikami nowymi dla radiowego teatru, poszerzającymi obszar istnienia słuchowiska i grono potencjalnych odbiorców. Samo medium, z którym opowieść audialna zostaje scalona, implikuje także aspekty sensotwórcze. Wolfgang Welsch, analizując media cyfrowe, przywoływał w tym kontekście cytaty z Jacquesa Derridy, który określał jako stwierdzenie przełomowe. J. Derrida twierdził, że „sens nadawany jest zawsze poprzez wpisanie w media i że medialność nie dołącza do sensu dopiero wtórnie i zewnątrz, ale od początku jest dla sensu konstytutywna i współtworzy sens”<sup>24</sup>. Zatem modularne, nowe media otwierają dla audialnego teatru nowe sposoby realizacji i odsłuchu, a także konstruowania sensów. Zmienia się rola odbiorcy i pole dekodowania znaczeń w zestawieniu z klasycznym słuchowiskiem radiowym. Stosując analogię do literatury i ergodycznego cybertekstu, warto odwołać się do Espena J. Aarsetha, który określał rolę i przyjemność czytelnika jako oglądacza, który jest „bezpieczny, ale bezsilny”<sup>25</sup>, co oznacza, że „wysiłek i energia wymagane przez cybertekst od czytelnika podnoszą stawkę z poziomu interpretacji na poziom interwencji”<sup>26</sup>. Interaktywna forma słuchowiska bazuje na włączeniu wskazanego przez badacza ergodyczności poziomu interwencji do obszaru konkretyzowania opowieści audialnej. Co kluczowe dla form interaktywnych, a co determinuje także warunki odbioru słuchowiska tego rodzaju, to konieczność zaistnienia tzw. gestu inicjującego. Gest ten otwiera interakcję, jest początkiem eksplorowania utworu, bez gestu wprowadzającego nie dojdzie do konkretyzowania dzieła. Jak wyjaśnia Izabela Franckiewicz-Olczak, „jego forma jest wypadkową sytuacji, strategii pracy oraz kompetencji i cech indywidualnych uczestnika”. Socjolożka uzupełnia, że przez gest inicjujący pojmuje także „takie zachowanie jednostki, z którego wynika, że w kolejnym ruchu zamierza ona eksplorować pracę; gest ten może przybrać

---

<sup>24</sup> W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 463.

<sup>25</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2014, s. 15.

<sup>26</sup> Tamże.

również kształt pierwszego ruchu interakcyjnego<sup>27</sup>. Po znalezieniu się w obszarze pracy (na przykład w przestrzeni wystawienniczej sztuk audiowizualnych, w wypadku słuchowisk – po odnalezieniu konkretnej produkcji w sieci) odbiorca decyduje, czy i w jaki sposób zamierza w interakcję z dziełem wejść. „Wejście w interakcję, nawet dla regularnego interaktora, jest, w porównaniu z percepcją sztuki klasycznej, wkroczeniem na nieznane terytorium”<sup>28</sup> – zaznacza I. Franckiewicz-Olczak. Gest inicjujący jest zatem konstytutywny dla konkretyzowania opowieści interaktywnej, słuchowisko ergodyczne nie wybrzmi bez aktywnego udziału słuchacza. Wpływa on także na przemianę sytuacji komunikacyjnej. Jak udowadnia przywołana badaczka, chwila, w której odbiorca decyduje się na współdziałanie z pracą, jest fundamentalna. To moment, w którym

przeobrażeniu ulegają usytuowania poszczególnych uczestników. Sytuacja ta może mieć różny charakter z powodu zmiennej konstelacji czynników. Przede wszystkim uczestnik decyduje się na zmianę własnego statusu, przestaje być członkiem publiczności, staje się aktorem/graczem<sup>29</sup>.

To znaczące przekształcenie sytuacji odbiorczej, a gest inicjujący stanowi tutaj punkt zwrotny.

Każda sztuka jest swoistym dialogiem z jej odbiorcą, jednak, jak podkreśla artysta Jeffrey Shaw, „sztuka przede wszystkim jest konwersacją z widzem, który zawsze reinterpretuje i rekonstruuje obiekty artystyczne”, zaznacza jednak, że „dopiero sztuka interaktywna pozwala na prawdziwy dialog między artystą a odbiorcą”<sup>30</sup>. W wypadku interaktywnej odsłony słuchowiska owa dialogiczność, a tym samym zaproszenie słuchacza do podjęcia Aarsethowskiej interwencji realizowane są poprzez zburzenie tzw. czwartej ściany. Opisujący determinowane przez rozwój technologii zmiany w audialnym *storytellingu* Lance Dann zaznacza, że:

publiczność odbiera utwory za pomocą urządzeń wielofunkcyjnych, a rozróżnienia między mediami oraz między statusem producenta i odbiorcy zostają zatarte. To stawia pisarza, artystę i konstruktora narracji przed kuszącym zestawem twórczych możliwości. Jest to

---

<sup>27</sup> I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2016, s. 207-208.

<sup>28</sup> Tamże, s. 181.

<sup>29</sup> Tamże, s. 208-209.

<sup>30</sup> Cyt. za: I. Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna...*, s. 80.

jedna z dróg rozszerzenia narracji poza oczekiwania wcześniej ustalonych form i stworzenia transmedialnej formy opowiadania historii. Co więcej, istnieje jasne i wyraźne zaproszenie do przełamania czwartej ściany i rozpoczęcia opowiadania historii, które płynnie łączą się z empirycznym doświadczeniem świata przez odbiorców<sup>31</sup>.

Zabieg ten, kiedy to bohaterowie lub samo dzieło zwracają się bezpośrednio do słuchacza, nie jest ściśle związany z interaktywną formą słuchowiska. Istnieją słuchowiska radiowe, w których dochodzi do złamania „czwartej ściany”, jednak jest to rozwiązanie twórcze wykorzystywane niezwykle rzadko<sup>32</sup>. W interaktywnej odsłonie teatru wyobraźni ten środek artystyczny jest immanentnym składnikiem dzieła. Jest to powodowane fundamentalną dla sytuacji komunikacyjnej słuchacza zmianą, czyli włączeniem odbiorcy do grona bohaterów opowieści. Odbiorca może przyjąć konkretną, narzuconą przez twórcę rolę bohatera, który porusza się w opowieści (na przykład: w słuchowisku *The Dead Are Speaking* przyjmuje rolę młodej fińskiej dziennikarki, w *A Blind Legend* jest Edwardem Blakem – niewidzącym rycerzem, w *Westworld: The Maze* jest mieszkańcem tytułowego Westworld) lub pomocnikiem, który sugeruje protagoniście kolejne wybory (na przykład w *Mr. Robot. Daily Five/Nine* słuchacz nie wchodzi w wymianę zdań z innymi postaciami, rozmawia wyłącznie z Eliotem, któremu w rozmowie telefonicznej podpowiada, co należy w danym momencie zrobić). Takie rozwiązanie dramaturgiczne jest możliwe tylko, kiedy bohater lub kilku bohaterów „rozmawiają” ze słuchaczem, wchodzi z nim w bezpośredni kontakt, łamiąc tzw. czwartą ścianę. Wanda Krzemińska i Agnieszka Krzemińska opisując klasyczną postać układu komunikacji głosowej wskazują, że ten rodzaj komunikacji bezpośredniej „obejmuje nadawcę, odbiorcę, wspólny kod, którym się posługują oraz wokalny kanał przekazu komunikatu. Układ taki zakłada obecność nadawcy

---

<sup>31</sup> L. Dann, *Only Half the Story: Radio Drama, Online Audio and Transmedia Storytelling*, „Radio Journal: International Studies in Broadcast and Audio Media” 12(1-2)/2014, s. 147. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „They [audience] will be receiving work via multiflex devices and the distinctions between media and between the status of producer and audience will be blurred. This presents the writer, the artist and the constructor of narrative with an enticing set of creative possibilities. This is one possibility of extending narrative beyond the expectations of pre-determined forms and for the creation of a transmedial form of story telling. Furthermore there is a clear and explicit invitation to break the Fourth Wall and to begin to tell stories that seamlessly mesh with the audience’s empirical experience of the world”.

<sup>32</sup> Przykładem może być słuchowisko *Pewnego dnia wszystko to zmieści się w mniejszej torebce* na podstawie tekstu Tamary Antonijević, w reżyserii Małgorzaty Wdowik, zrealizowane akustycznie przez Andrzeja Brzoskę.



ustnego przekazu werbalnego w zasięgu słyszalności odbiorcy, a co za tym idzie – względną jednoczesność emisji i odbioru komunikatu”<sup>33</sup>. W ten sposób złamanie „czwartej ściany” realizowane jest w interaktywnej odsłonie słuchowiska dostępnej przy użyciu głośnika – twórcy, wykorzystując audioreaktywne narzędzie pozorują sytuację głosowej komunikacji bezpośredniej. Czwarta ściana łamana jest poprzez wykreowanie pozoru faktycznej rozmowy z bohaterami opowieści.

To z kolei prowadzi do kolejnej zmiany w sytuacji odbioru teatru audialnego. Słuchacz, który decyduje o przebiegu opowieści, wybierając samodzielnie ścieżkę odsłuchu i determinując kolejne etapy opowiadania, „pełni wobec tekstu kultury funkcję eksploratywną”<sup>34</sup>, która staje się niejako „kategorią nadrzędną wobec tekstu, który pozwala jedynie na interpretację”. Funkcja eksploratywna, czyli możliwość przemierzania tekstu, podróży przez jego elementy i poruszania się w przestrzeni opowieści daje szansę zaistnienia w słuchowisku wspomnianej już funkcji interwencji. Jak wyjaśnia E.J. Aarseth,

obecne w cybertekście napięcia i układy sił, choć przywodzą na myśl napięcia spod znaku przyjemności tekstu, stanowią też coś więcej – są walką nie tylko o interpretacyjny wgląd, ale i o kontrolę nad opowieścią: „chcę, by tekst opowiedział moją historię; historię, która nie mogłaby istnieć beze mnie”. W niektórych przypadkach sprawdza się to w sensie dosłownym. W innych, być może najczęściej, wrażenie jednostkowego wyniku jest raczej iluzją, co i tak nie przekreśla ważnego dla cybertekstu aspektu wyboru i manipulacji<sup>35</sup>.

Owa interwencja w przestrzeni opowieści udostępnia słuchaczowi pewne możliwości sprawcze i warunkujące bieg akcji interaktywnego teatru wyobraźni. To fundamentalna, w kontekście sytuacji odbiorczej klasycznego słuchowiska, zmiana. Dzieło audialne otwiera się przed słuchaczem nie tylko na różnorodne interpretacje i odczytania sensów, ale także na eksplorację i interwencję w ramach dostępnych możliwości, czyli opisanego wcześniej pola zdarzeń (*event space*). Co zasadnicze dla sytuacji komunikacyjnej, w jakiej odbiorca interaktywnego teatru wyobraźni doświadcza dzieła – przekształceniu ulega także sam przedmiot uwagi, z jakim

---

<sup>33</sup> W. Krzemińska, A. Krzemińska, *Ekspansja nowych form komunikacyjnych w środowisku dźwiękowym człowieka*, w: *Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 115.

<sup>34</sup> K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009, s. 112.

<sup>35</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 15.

odbiorca się spotyka. Obiektem zainteresowania staje się nie tylko słuchowisko *per se*, ale również sam sposób odsłuchu. Ryszard W. Kluszczyński zwraca uwagę, że przedmiotem uwagi jest wówczas także sama struktura utworu, która warunkuje proces kształtowania się dzieła oraz mechanizmy znaczeniowótórcze.

Tak odmiennie pojmowany tekst/dzieło powołuje inny typ lektury – „czynną interpretację” posiadającą charakter gry, aktywność przekształceniową, nastawioną na niezupełność, „niedokończoność”, nieostateczność osiągniętego rezultatu. Lektura sensu przybiera kształt swoistego twórczego doświadczenia dzieła, co oznacza tu nawigację – swobodne wielokierunkowe przemieszczanie się między wieloma składnikami, wymiarami i poziomami kontekstu. W wyniku tego przemieszczania się, z kontekstu wyłania się dzieło, odsłaniając w trakcie tego doświadczenia swoją hipertekstualną naturę. Proces komunikowania również przyjmuje charakter gry, przy czym reguły gry i występujące w niej role nie muszą być ostatecznie ani jednoznacznie określone<sup>36</sup>.

Choć autor opisuje literaturę hipertekstualną, nie audialną, konstatacje te znajdują swoje zastosowanie także wobec słuchowisk interaktywnych. Inny typ lektury – w tym wypadku – odsłuchu, oznacza transformację sytuacji komunikacyjnej, która zostaje nastawiona na niedokończoność, a osiągnięty efekt nie musi być ostateczny. Sam odsłuch ma charakter twórczego działania i doświadczenia opowieści w sposób rozszerzony – eksploratywny, nie tylko interpretacyjny. W miarę odsłuchu odbiorca zapoznaje się z hipertekstualną strukturą słuchowiska. Nieco inaczej przedstawia się sytuacja z nieokreślonością roli – w analizowanych słuchowiskach interaktywnych, niezależnie od medium (aplikacja, przeglądarka internetowa czy głośnik audioreaktywny), rola, w jaką wciela się słuchacz, zostaje wyraźnie zarysowana. Nie zawsze oznacza to klarowne przypisanie imienia i nazwiska czy funkcji/zawodu postaci do słuchacza (jak na przykład w *The Dead Are Speaking* – rola młodej dziennikarki śledczej; w *A Blind Legend* – rola rycerza; w *1812: Serce Zimy* – rola Korwina Giedyminowicza, młodego litewskiego oficera), ale zawsze odbiorca zostaje zaproszony do świata opowieści w określonych ramach i w konkretnym celu (na przykład w *The Inspection Chamber* celowo pozostaje niezidentyfikowanym obiektem krążącym w przestrzeni kosmicznej, ponieważ to rolą dwóch pozostałych postaci jest jego identyfikacja; w *Westworld: The Maze* zostaje mieszkańcem Westworld, same dane osobowe są

---

<sup>36</sup> R.W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2001, s. 115.

bez znaczenia dla fabuły). Słuchacz zatem, choć otrzymuje zdefiniowane zadanie do wykonania i wciela się w istniejącą w świecie opowieści postać, musi poświęcić uwagę na rozpoznanie sytuacji, w jakiej się znalazł. Jest ona odmienna niż znane i oswojone odsłuchanie audycji teatru wyobraźni. Uwarunkowania odsłuchu interaktywnej odsłony słuchowiska cechują się nieliniarną strukturą i fragmentaryczną konstrukcją. Adam Regiewicz podkreśla, że

pozwała to zrozumieć niezwykłą sytuację, w jakiej stawia współczesnego odbiorcę kultura multimedialna, uniemożliwiająca odczytywanie tekstu jako konfiguracji znaków wyróżniającej się spójnością, całościowością i skończonością, jak zakładano pierwotnie. Miejsce spójności formalnej (kohezji) w przekazach multimedialnych zastępuje spójność semantyczna (koherencja), choć i ta jest modalna ze względu na czytelnika, aktywizującego swoją wiedzę o świecie w procesie odbioru i nadającego sens poszczególnym elementom struktury tekstu<sup>37</sup>.

Badacz zwraca uwagę także na fakt, że holistyczne spojrzenie na interaktywny tekst kultury jest niemożliwe, ponieważ to warunki doświadczenia kulturowego determinują interpretację. Co więcej, dodaje, „interpretacyjne podejście do tekstu powoduje rozbijanie jednolitej znaczeniowej konstrukcji całości, niszcząc dotychczasową linearność na rzecz fragmentarycznego i przestrzennego poznania”<sup>38</sup>. Wobec tego, sytuacja komunikacyjna słuchacza interaktywnego teatru wyobraźni odznacza się rozbiciem jednolitej struktury audycji radiowej, która mogła być nieliniarna, lecz tylko na poziomie narracji, nie formy. Odbiorca kluczy między kolejnymi scenami, eksplorując wybrane sceny, a doświadczenie przypomina pokonywanie odsyłaczy w powieści hipertekstowej, w której również liczba połączeń i możliwych odczytań nie jest znana *a priori*. Jak zaznacza A. Regiewicz, taki sposób odbioru tekstu kultury sprawia, że odbiorca „balansuje pomiędzy poszukiwaniem odpowiedniego kierunku poprzez wykonywanie odpowiednich czynności, wchodząc w poszczególne odsyłacze, a odkrywaniem sensu, wyborem kierunku narracji, dostrzeżeniem porządku w chaotycznym zróżnicowaniu”<sup>39</sup>. Takie działania przeobrażają akt komunikacji i sytuują odbiorcę jednocześnie jako współautora, który konkretyzuje dzieło,

---

<sup>37</sup> A. Regiewicz, B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2015, s. 147.

<sup>38</sup> Tamże.

<sup>39</sup> Tamże, s. 185-186.

przyczyniając się tym samym do danego wykonania. Przyznanie odbiorcy takich kompetencji, jak uzupełnia A. Regiewicz, „zmienia tradycyjną komunikację literacką, gdyż pragmatyzm, niegdyś mieszczący się na zewnątrz dzieła, w hipertekście został wpisany w samą przestrzeń przekazu, jego strukturę”<sup>40</sup>. Zmiana sytuacji komunikacyjnej skorelowana jest bez wątpienia z sytuacją estetyczną, która ulega przemianie pod wpływem możliwości nadawania dziełu ostatecznego kształtu. Zwraca na to uwagę Katarzyna Wejman, podkreślając, że „w klasycznym modelu artysta tworzył skończone dzieło, następnie dochodziło do jego zaprezentowania, odbiorca je kontemlował i interpretował”<sup>41</sup>. Autorka przywołuje czołowe dla interaktywności sztuki nowych mediów rozważania Rolanda Barthesa, który nie tylko „uśmiercił” autora jako instancję nadrzędną wobec odbiorcy, ale także „zdecentralizował strukturę dzieła”<sup>42</sup>. Zmiana punktu ciężkości sytuacji percepcyjnej z interpretacji i semantycznego dekodowania na eksplorowanie, wyznaczanie kierunku dzieła oraz odkrywanie ścieżek i połączeń przekształca pole możliwości i odbiorcy, i autora. Artysta tworzący utwór interaktywny, jak pisze R. Kluszczyński,

przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji z artefaktem. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie artefaktu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot tego doświadczenia i jego sens<sup>43</sup>.

Warunki komunikacyjne słuchacza interaktywnego słuchowiska są zatem skonstruowane przez artystę, ale to dopiero aktywny udział odbiorcy w konkretyzowaniu danego wykonania dopełnia zaistnienie opowieści i wytwarza artefakt. Aktywność przekształceniowa słuchacza jest elementem sytuacji odbiorczej, który w tradycyjnym słuchowisku radiowym po prostu nie występował. Co istotne, słuchowiska interaktywne dają szansę zrealizowania kilku odmiennych zakończeń historii lub wielu wariantywnych dróg dojścia do domknięcia fabuły. Interaktywność i wielotorowość opowieści audialnej nie oznacza, że każdorazowo

---

<sup>40</sup> Tamże.

<sup>41</sup> K. Wejman, *Interaktywna sztuka nowych mediów – eksperyment na ciele odbiorcy*, „Naukowy Przegląd Dziennikarski” 4(8)/2013, s. 75.

<sup>42</sup> Tamże.

<sup>43</sup> R.W. Kluszczyński, *Film-wideo-multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 31.

fabuła winna zostać domknięta w inny sposób. To od twórcy zależy, jaką decyzję artystyczną podejmie, natomiast po stronie słuchacza spoczywa możliwość odkrywania potencjalnych rozwiązań, co także przekształca sytuację komunikacyjną. Jak pisze Ewa Szczęsna, „tej samej treści można z łatwością nadać różne formy przedstawienia, przekaz postrzegać z wielu programowalnych, ale i różnicujących jego odbiór, perspektyw oglądu”<sup>44</sup>. Tak sytuacja przedstawia się właśnie w dziełach w formie hipertekstu lub struktury drzewa. Badaczka wyjaśnia, że hipertekst operuje „poetyką oglądanego z bliska fragmentu (każda widziana na ekranie całość jest jednocześnie fragmentem innej całości), sprzyja ukonkretnieniu tekstu i likwidacji dystansu odbiorczego”<sup>45</sup>. Natomiast w wypadku struktury drzewa możliwe jest oglądanie całości powiązań między segmentami, przy czym „elementy mają charakter skrótowy, są jedynie reprezentacjami większych jednostek tekstowych”<sup>46</sup>. Obie z form rozgałęzienia opowieści zmieniają sytuację komunikacyjną, ponieważ różnicują rodzaj poznania całości. E. Szczęsna opisuje to w sposób obrazowy: „Różnicę rodzaju poznania między obu formami przedstawień można by określić jako: patrzeć na drzewo (struktura drzewiasta) lub czepiając się gałęzi, po nim chodzić (hipertekst), co daje odmienne, ale istniejące paralelnie, doświadczenia poznawcze tego samego przedmiotu”<sup>47</sup>. W wypadku interaktywnych słuchowisk struktura hipertekstu jest dominująca. Odbiorca dokonuje wyboru scen, selekcjonuje je spośród potencjalnych ścieżek odsłuchu bez wiedzy o pozostawionych za sobą i nieodsłuchanych częściach. Tym samym, wykorzystuje jedynie pewien wycinek potencjalnych szans. Dopiero suma „wszystkich wyborów wyznacza dzieło — wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) i odbiorcy (dokonał selekcji i stworzył strukturę dzieła)”<sup>48</sup>. W wypadku słuchowiska interaktywnego oznacza to także finalne zapoznanie się z daną wersją fabuły i historią zawartymi w dziele. To istotne, bowiem jak wyjaśniał Espen J. Aarseth, w dziele o charakterze ergodycznym „funkcje fabuły (*sjuzet*) i historii (*fabuła*) na pierwszy rzut oka zamieniają się miejscami. Tak się jednak

---

<sup>44</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 214.

<sup>45</sup> Tamże.

<sup>46</sup> Tamże.

<sup>47</sup> Tamże.

<sup>48</sup> R.W. Kluszczyński, *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania*, w: *Media Art. Między wysoką a niską technologią. Katalog WRO'95*, red. P. Krajewski, Wrocław 1995, s. 168.

w rzeczywistości nie dzieje. Pojęcie fabuły zostaje zdestabilizowane przez czytelnika (użytkownika), który, umieszczony strategicznie w jej wnętrzu, nie może jej przejrzeć na wylot i dojrzeć ukrytej za nią historii”<sup>49</sup>. Odbiorca nie może mieć gwarancji, że jakiegokolwiek dotychczasowe wydarzenia w dziele mają znaczenie dla jego zakończenia.

Omawiając sytuację komunikacyjną słuchacza ergodycznego teatru wyobraźni, warto odnieść się także do koncepcji zaangażowania odbiorcy w interaktywne dzieła sztuki, które opisała Katarzyna Prajzner. Autorka, podejmując problematykę tekstu jako świata i gry, opracowała koncepcję zaangażowania wewnętrznego oraz zewnętrznego. W pierwszym schemacie gracz/użytkownik postrzega lub „projektuje siebie w wirtualny czy fikcyjny świat”<sup>50</sup>, z kolei zaangażowanie zewnętrzne wydarza się wówczas, gdy dzieło postrzegane jest w kategoriach gry i odbiorca „uważa siebie za kogoś, kto kontroluje fikcyjny świat, będąc niejako poza czy ponad nim, lub też pojmuje swoje działania jako nawigację w przestrzeni informacyjnej. [...] opozycja ta nie jest ściśle binarna”<sup>51</sup>. To również jeden z istotnych komponentów w sytuacji percepcyjnej odbioru interaktywnej opowieści audio, bowiem taka dychotomia w odbiorze klasycznego słuchowiska radiowego nie znajduje zastosowania. Zadaniem słuchacza form interaktywnych jest wcielenie się w konkretną rolę – dzieło dąży zatem do wytworzenia zaangażowania wewnętrznego, kiedy to odbiorca „projektuje siebie” w uwarunkowania fabuły i akcji. Wówczas poczucie immersji jest wysokie, a słuchacz nie czuje oderwania od utworu – przeciwnie, jest weń uwikłany i niejako wpisany w jego ramy. Z drugiej zaś strony, gdy słuchacz nie odczuwa zanurzenia na wysokim poziomie, sprawczość osadzona jest na kierowaniu bohaterem zewnętrznym zaangażowanym w akcję, nie na wcieleniu się w postać i wejściu w świat. Słowem, odbiorca czuje, że to jego decyzje kierują postacią, nie odczuwa natomiast, by sam postrzegał siebie jako bohatera zdarzeń<sup>52</sup>. Jednocześnie jednak, na co uwagę zwraca Mirosław Filiciak, ergodyczność determinuje poczucie uczestnictwa w zdarzeniach:

---

<sup>49</sup> E.J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na ...*, s. 120.

<sup>50</sup> K. Prajzner, dz. cyt., s. 226.

<sup>51</sup> Tamże.

<sup>52</sup> W dalszej części tekstu zostaną przedstawione wyniki badań ankietowych, w których słuchacze deklarowali poziom odczuwanej immersji i poczucia sprawczości.

użytkownik musi mieć wrażenie udziału w kreowanych podczas rozgrywki wydarzeniach, brać w nich czynny udział. Nie może mieć świadomości funkcjonowania „obok” tego, co dzieje się w wirtualnym środowisku gry, gdyż doprowadziłoby to do szybkiego porzucania rozgrywki. [...] Ostatnia kwestia – spójność wirtualnego środowiska – odnosi się do ewentualnych nielogiczności w świecie gry, które mogą popsuć zabawę uczestnika i utrudnić mu „zanurzenie” w elektronicznie wykreowanym uniwersum<sup>53</sup>.

Zaangażowanie w działanie i poczucie zanurzenia są więc obligatoryjne nie tylko dla interpretacji i oceny percypowanego dzieła, ale także dla samego nieporzucenia interakcji. K. Prajzner, eksplikując istotę zaangażowania zewnętrznego, wyróżnia zaangażowanie ontologiczne, w przypadku którego „decyzje podejmowane przez użytkownika wpływają na to, który z możliwych światów (i która z możliwych historii) zostanie powołany do istnienia na skutek podjętego przez użytkownika działania”<sup>54</sup>. Jest to kolejny ze składników sytuacji komunikacyjnej odbiorcy słuchowiska interaktywnego, który w formie tradycyjnej nie mógł zaistnieć – słuchacz nie miał wówczas wpływu na powołanie do wybrzmienia innego „świata” opowieści, forma była skończona, domknięta i otwarta wyłącznie na interpretację.

Co również znamienne dla okoliczności odbioru interaktywnych odsłon słuchowiska – niektóre z dzieł: *A Blind Legend*, *1812: Serce Zimy*, *Westworld: The Maze* oraz *BlindSide*, podobnie jak wypadku gier, waloryzują wyniki. Pozostałe z analizowanych słuchowisk oferują odmienne zakończenia lub drogi osiągnięcia efektu, jednak konkretne wybory nie są lepsze bądź gorsze. W wymienionych tytułach obecny jest element gry – z odsłuchu można „odpaść” (wskutek złego ruchu lub udzielenia nieprawidłowej odpowiedzi na pytanie weryfikujące znajomość zastanego świata) – wówczas opowieść wznawiana jest automatycznie od ostatniego węzłowego punktu. Autor *Wirtualnego placu zabaw* zaznacza, że „ważne jest jednak, aby to gracze wiedzieli, o co grają. To właśnie jest zagadnienie waloryzacji rezultatu – pewne wyniki są bardziej pożądane od innych”<sup>55</sup>. W każdym ze wskazanych słuchowisk interaktywnych cel już u otwarcia opowieści zostaje wyraźnie określony – w *A Blind Legend* należy odnaleźć drogę do miasta[ unikając

---

<sup>53</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 63.

<sup>54</sup> K. Prajzner, dz. cyt., s. 227.

<sup>55</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw...*, s. 46.

wielu zagrożeń w drodze, w *Westworld: The Maze* słuchacz musi zlokalizować centrum labiryntu Westworld bez ujawnienia, że nie pochodzi z tegoż miejsca; *BlindSide* stawia słuchacza przed wyzwaniem odnalezienia się w pełnej zagrożeń przestrzeni, którą należy opuścić, poruszając się jak najciszej, mimo utraty wzroku, natomiast w polskiej opowieści *1812: Sercu Zimy* odbiorca dąży do celu, jakim jest uratowanie uprowadzonej siostry Korwina, Marzeny. W każdym z przywołanych dzieł podejmowane przez słuchacza wybory mogą prowadzić do klęski protagonisty, a tym samym – do nieosiągnięcia celu. Co ważne, nawet jeśli słuchacz nie osiągnie zaplanowanego efektu, opowieść oferuje wiele wątków fabularnych i zaprasza do eksploracji. Również ten czynnik wpływa na przeobrażanie sytuacji komunikacyjnej słuchacza.

Lance Dann zauważa, że już sam fakt istnienia słuchowiska (nie tylko interaktywnego) w przestrzeni internetu przekształca sytuację komunikacyjną audytorium. Sieć oferuje scenarzystom, reżyserom i producentom opowieści audialnych niemal nieograniczoną swobodę twórczą, która, zdaniem L. Danna, nie jest jeszcze w pełni uświadomiona<sup>56</sup>. Autor proponuje równoczesny namysł nad słuchowiskiem poza radiem (*audio drama*), słuchowiskiem dostępnym jako podcast (*pod-drama*) czy rozbudowanym audialnie audiobookiem (*podioobooks*<sup>57</sup>), które mogą być nowymi formami istnienia słuchowiska transformującymi dotychczasowe warunki odsłuchu<sup>58</sup>. Obecność słuchowiska poza radiem, w sieci, stwarza potencjał nie tylko dla nowych form i wzorców słuchania – na żądanie i interaktywnych, kontrolowanych przez odbiorców, ale także dla zrewidowania metod konstruowania fabuły opowieści i rozbudowywania doświadczenia słuchania przez rozszerzanie narracji, która „wychodzi” do słuchacza i wymaga jego aktywności interakcyjnej<sup>59</sup>. Zdaniem L. Danna, już „możliwość pobierania opowieści audio daje wolność wyboru czasu i miejsca odsłuchu”<sup>60</sup>, co znajduje swoje implikacje

---

<sup>56</sup> L. Dann, dz. cyt., s. 141.

<sup>57</sup> Autor używa określenia „podioobooks” zamiennie dla „audiobooks”. Zob. tamże.

<sup>58</sup> Zob. tamże.

<sup>59</sup> Zob. tamże. Tłum własne. Zapis oryginalny: „Online audio drama creates the potential not just for new forms and patterns of listening (on-demand and audience controlled) or for revised methods of plot structuring (with series stacking allowing for the use of extended narrative arcs) but of a complete re-creation of the listening experience as a form of augmented narrative – one in which the story spins out of the fictive realm and overlays the ‘lived’ experience of the listener”.

<sup>60</sup> Tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „The audience to a downloaded audio piece has the freedom to choose when and where to listen”.



w transformowaniu sytuacji odbiorczej. Nowa dla odsłuchu słuchowiska jest wówczas nawet możliwość, której słuchacze formy radiowej na antenie rozgłośni nie mieli udostępnionej, czyli możliwość zatrzymania opowieści i wznowienia w dowolnym momencie. To z kolei umożliwia stworzenie formy interaktywnej, ale także rozbudowanie i wydłużenie opowieści audio czy wydanie jej w odcinkach. Autor przywołuje także swoją rozmowę ze Stevenem Cannym, twórcą słuchowisk i producentem wykonawczym BBC Studios Comedy. Rozmówca Danna stwierdził, że „co interesujące, młodsza, internetowa publiczność oczekuje czegoś, co rozbudowuje doświadczenie, jest odcinkowe, gdzie faktycznie *storytelling* jest bardziej złożony”<sup>61</sup>.

Problem powstawania wrażeń odbiorczych może być również opisywany w aspekcie praktycznym. Temu służyły badania ankietowe dotyczące tychże wrażeń, jakie deklarowali młodzi odbiorcy po odsłuchaniu wybranych słuchowisk interaktywnych. W badaniach wzięło udział 75 studentów<sup>62</sup> kierunków humanistycznych i społecznych (dziennikarstwo i komunikacja społeczna, produkcja medialna, kulturoznawstwo i fotografia<sup>63</sup>). Wybór ankietowanych podyktowany był faktem nabywania przez nich w trakcie edukacji znaczących kompetencji interpretacyjnych i estetycznych, które stanowią wartość dodaną w odbiorze form artystycznych. Badani na wstępie zostali zapoznani z gatunkowymi wyróżnikami słuchowiska i krótką charakterystyką jego interaktywnych odsłon. Następnie odsłuchali słuchowiska: *Od A do Zet* (w dwu formach – klasycznej i interaktywnej), *Alicja 0700*, *A Blind Legend* oraz *The Dead Are Speaking*. Po odsłuchu badani udzielili odpowiedzi na pytania (otwarte i zamknięte) zawarte w kwestionariuszu. Decyzja o wyselekcjonowaniu rzeczonych tytułów motywowana była kilkoma czynnikami. Słuchowisko *Od A do Zet* zostało

---

<sup>61</sup> Tamże. Tłum. własne. Zapis oryginalny: „It’s an interesting thing that the younger, online audience expects something that is more adventurous, which is more fragmented, where actually storytelling is more complicated”.

<sup>62</sup> Grupy zajęciowe, ze względu na specyfikę zajęć warsztatowych wskazanych kierunków nie są liczne, co miało bezpośredni wpływ na liczbę ankietowanych osób. Studenci odsłuchiwali klasyczną wersję słuchowiska w grupach. Odsłony interaktywne dostępne w przeglądarce lub aplikacji odsłuchiwane były indywidualnie przy użyciu laptopów lub smartfonów. W przypadku obsługi głośnika interaktywnego studenci dzielili się na niewielkie (3-4 osobowe grupy) i zamiennie słuchali i decydowali o kolejnych wyborach w opowieści.

<sup>63</sup> Byli to studenci z: Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Uniwersytetu Gdańskiego, Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Uniwersytetu Łódzkiego oraz Łódzkiej Szkoły Filmowej.

zrealizowane specjalnie na potrzeby badań w dwu wersjach – klasycznej, zamieszczonej w sieci w formie podcastu oraz w interaktywnej, dostępnej do odsłuchu poprzez przeglądarkę internetową. Ta sama opowieść, udostępniona w odsłonie i tradycyjnej, i interaktywnej, daje szansę komparatystycznego ujęcia doświadczeń odbiorczych. Istotną zmienną było także urządzenie służące do odsłuchu – w trosce o rzetelność wyników i jak najbardziej holistyczne ujęcie interaktywnych odmian słuchowiska konieczne było przedstawienie badanym utworów zapośredniczonych przez przeglądarkę (*Od A do Zet, Alicja 0700*), aplikację na smartfon (*A Blind Legend*) oraz głośnik audioreaktywny (*The Dead Are Speaking*). Ostatnia z przytoczonych produkcji została wybrana ze względu na sposób konstrukcji – słuchowisko zostało podzielone na akty i po dokonaniu kluczowego wyboru kończącego akt urządzenie zapisywało konkretyzowaną ścieżkę. Tym samym, w sytuacji kłopotów technicznych (na przykład chwilowej utraty dostępu do internetu) lub chęci zmiany decyzji istniała możliwość powrotu do ostatniej z węzłowych scen bez utraty dokonanego dotychczas postępu. Ważnym czynnikiem był także sam interfejs utworu. Jak wyjaśnia Piotr Celiński,

pojęcie interfejsu stało się potrzebne z chwilą narodzin cyfrowego środowiska komunikacji, które wymaga od użytkownika pośrednika między nim a cyfrową maszyną. Potrzebny jest schemat, który pozwoli na efektywne poruszanie się po niezliczonych w praktyce funkcjach użytkowych i zasobach danych dostępnych za pomocą komputera<sup>64</sup>.

Jest to zatem elastyczna płaszczyzna, która pośredniczy w odbiorze i „określa z jednej strony formę prezentacji zapisanych cyfrowo danych (wyjścia), jak i wyznacza spektrum działań odbiorcy (wejścia), dzięki którym użytkownicy uzyskują możliwość realizacji swoich zamierzeń i celów”<sup>65</sup>. Wybór opowieści odsłuchiwanej przy użyciu aplikacji podyktowany był chęcią uwzględnienia formy, która mimo odsłuchu w ten sposób nie używa interfejsu graficznego – w trakcie odbioru *A Blind Legend* ekran telefonu pozostaje czarny i widoczne są na nim jedynie smugi mgły. Ze względu na interfejs przeglądarki internetowej niemożliwa byłaby całkowita rezygnacja z elementów graficznych (widoczne są przyciski, które pozwalają na dokonanie wyboru), dlatego zasadne wydaje się zróżnicowanie

---

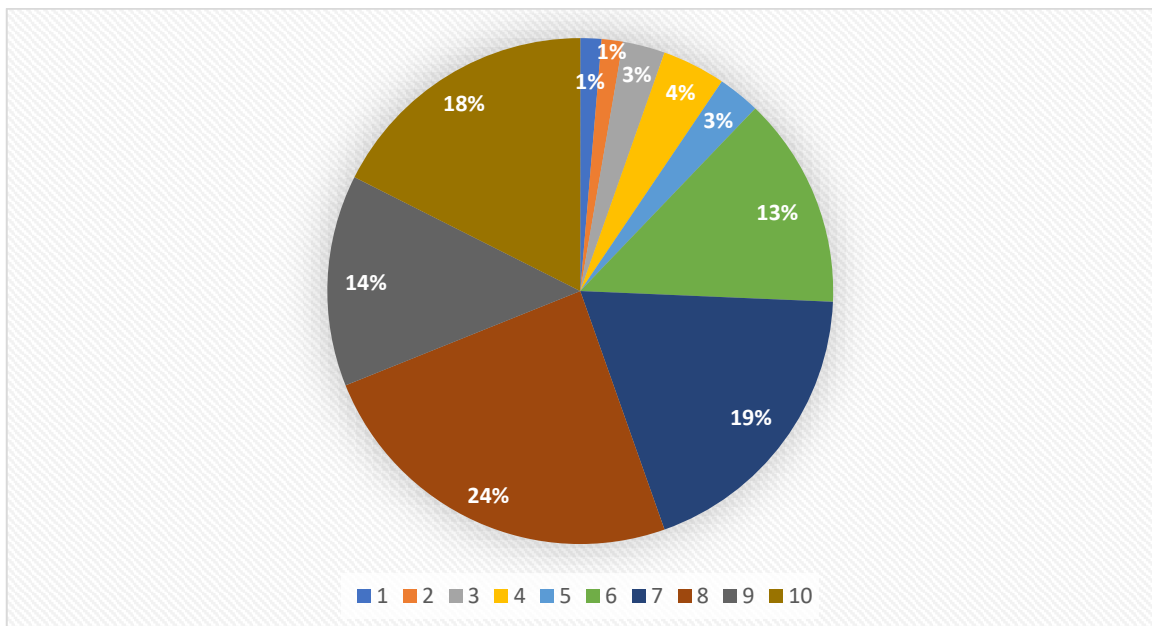
<sup>64</sup> P. Celiński, *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2010, s. 73

<sup>65</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w...*, s. 82.

utworów także pod tym kątem. Tym samym, ankietowani odsłuchiwali opowieści z minimalną szatą graficzną (*Od A do Zet, Alicja 0700*), niemal pozbawione grafiki (czarny ekran i smugi mgły w *A Blind Legend*) oraz w pełni audialne *The Dead Are Speaking*.

W kwestionariuszu pytania zamknięte sformułowane były dwójako – z odpowiedziami w skali od 1 do 10 lub z wyborem spośród dostępnych opcji, istniała możliwość uzasadnienia kilku z nich, obecne były także pytania otwarte. W pytaniu o ocenę (od 1 do 10) wrażenia faktycznej interaktywności słuchowiska nieradiowego skala odpowiedzi była następująca:

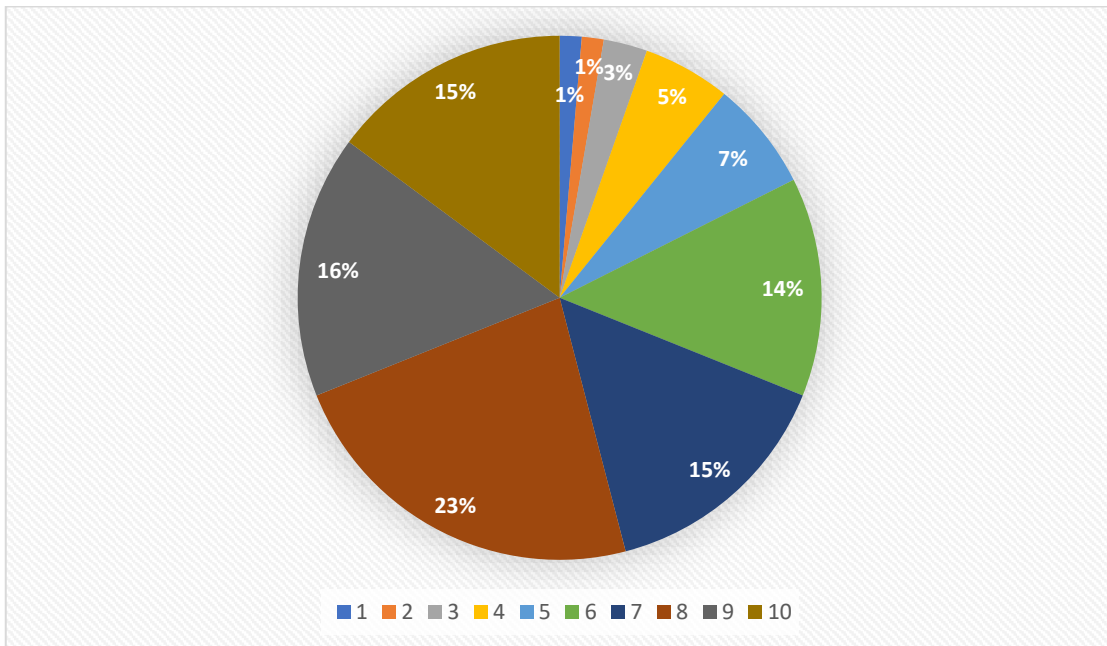
### 1. Poczucie interaktywności



Źródło: badania własne.

Jak wskazuje powyższy wykres, aż 88% osób określiło poczucie interaktywności na poziomie od 6 (włącznie) wzwyż. Tylko 12% badanych uznaje poczucie interaktywności jako średnie i niskie (od 5 włącznie w dół). Najwięcej (24%) przypisało w tym pytaniu wartość 8 punktów. Kolejnym pytaniem była ocena uczucia immersji, jakie towarzyszy słuchaczowi podczas odbioru interaktywnych opowieści audio. Wyniki przedstawiają się następująco:

## 2. Poczucie immersji

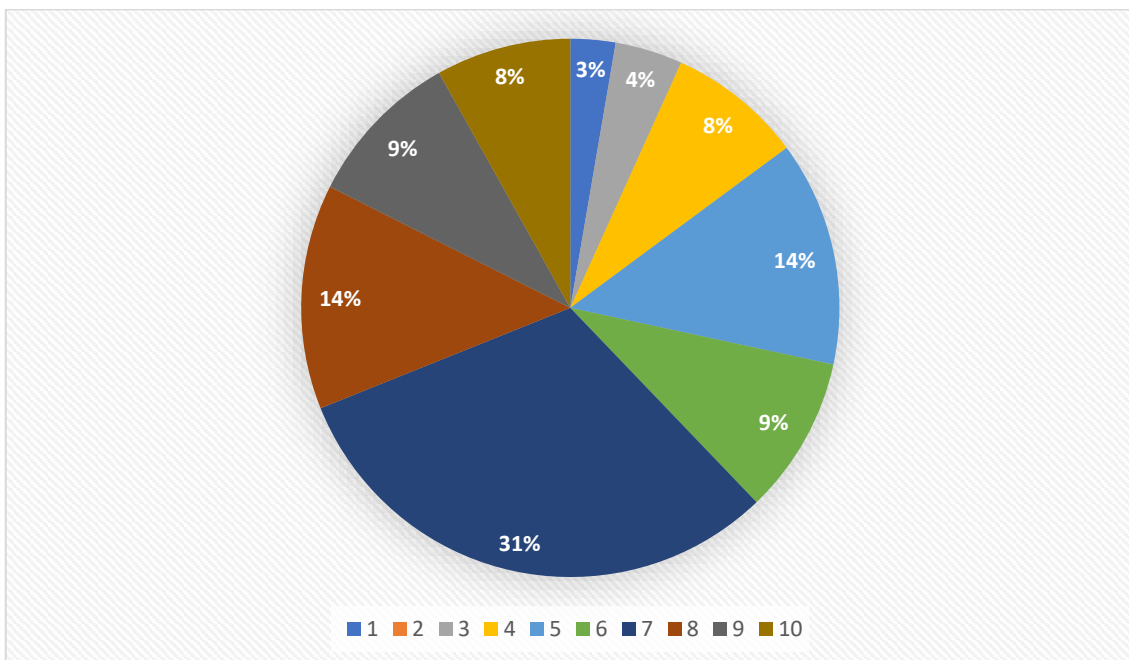


Źródło: badania własne.

Poczucie zanurzenia w dziele również zostało ocenione wysoko. Wartości od 6 punktów i więcej przypisało 83% badanych (najwięcej osób wybrało wartość 8). Niższe oceny wybrało 17% ankietowanych, dla których poczucie immersji były na poziomie 5 punktów (7%) i niżej.

Trzecie z pytań dotyczyło poczucia sprawczości i wpływu na bieg opowieści.

## 3. Poczucie sprawczości

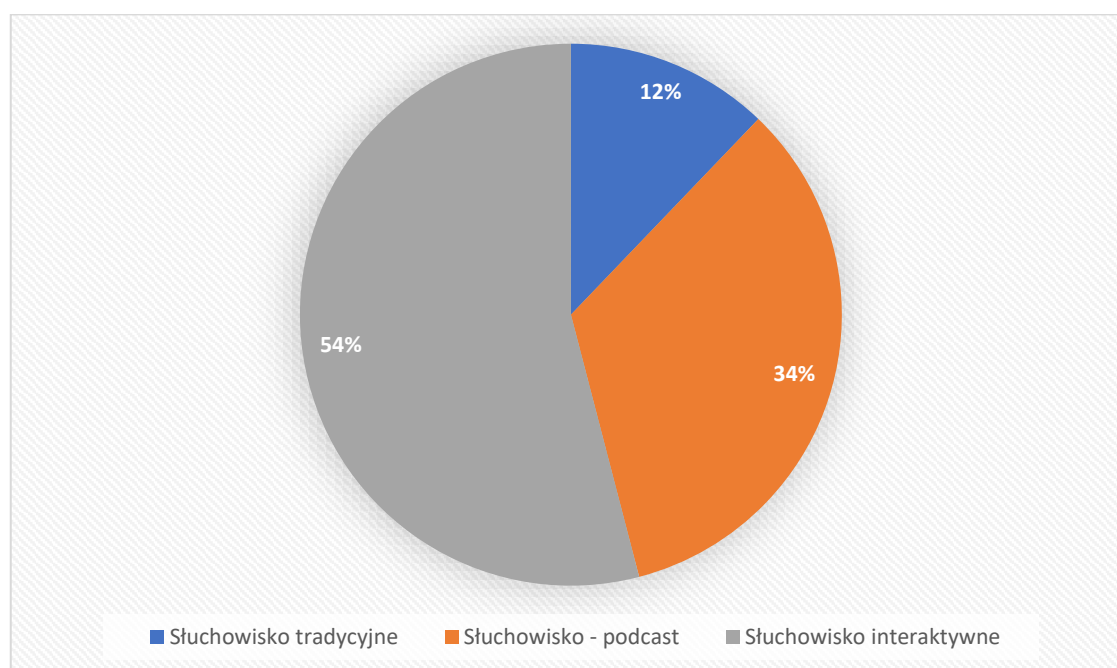


Źródło: badania własne.

Najwięcej ankietowanych – 31% – uznało, że ich poczucie sprawczości ocenić można na 7 punktów. Tożsame wyniki – 15 % – uzyskał poziom wyższy, czyli 8 punktów oraz niższy – 5 punktów. Po 10% osób przypisało poczucie sprawczości 9 oraz 6 punktom. 8% badanych uznało, że ich poczucie sprawczości jest pełne, przypisując 10 punktów.

Kolejne z pytań składało się z dwu części: pytania zamkniętego: Która z form słuchowiska jest najbardziej atrakcyjna odbiorczo? (wybór spośród odpowiedzi: 1. Tradycyjne słuchowisko emitowane na antenie radiowej; 2. Tradycyjne słuchowisko dostępne w formie podcastu; 3. Słuchowisko interaktywne) oraz uzasadnienia wyboru (możliwe było przypisanie wielu różnych powodów). Wyniki przedstawiają się w sposób ukazany na poniższym wykresie.

#### 4. Atrakcyjność odbiorcza słuchowiska ze względu na formę



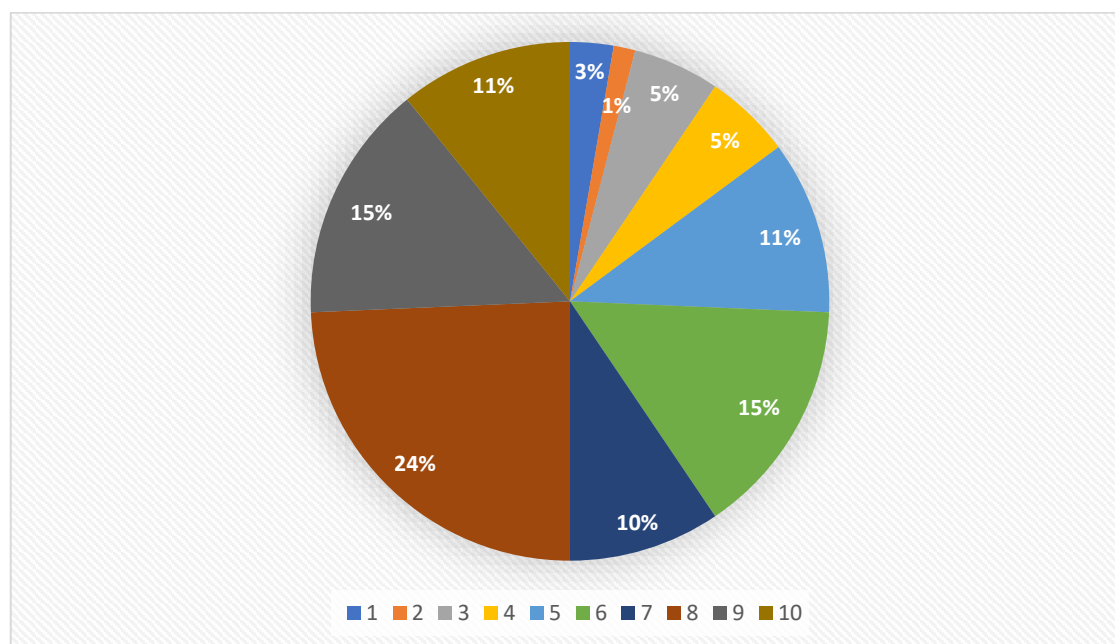
Źródło: badania własne.

54% badanych opowiedziało się za słuchowiskiem interaktywnym, 34% wybrało formę tradycyjną wydawaną jako podcast, a tylko 12% opowiedziało się za formą klasyczną emitowaną w radiu. W odniesieniu do formy interaktywnej najwięcej osób – 47,5% opowiadających się za tą formą wskazało jako powód swojej decyzji poczucie sprawczości, a 37,5% – udział w akcji. Wskazywano także na konieczność zaangażowania (słuchowisko niemożliwe do odsłuchu jako *background noise*) – 20%, oraz na potencjał, atrakcyjność formy – 22%. 12%

ankietowanych podkreśliło także istotę działania podczas odbioru sztuki, która, w ich odczuciu, podyktowana jest wszechobecną dostępnością mediów i przebodźcowaniem – samo słuchanie ankietowanym nie wystarcza. Z kolei osoby opowiadające się za słuchowiskiem klasycznym dostępnym jako podcast wśród głównych powodów wskazały: możliwość wykonywania innych czynności podczas słuchania (52%), 28% wskazało na łatwość odnalezienia i dostępność, a 20% odczuwa niechęć do angażowania się w samo medium, które wymaga więcej niż tylko słuchania. Wybierający klasyczne słuchowisko na antenie radiowej podkreślali istotne dla nich skupienie uwagi i wyobraźni (44% osób) oraz przyzwyczajenie (44%).

Kolejne z pytań dotyczyło oceny (od 1 do 10) wiarygodności postaci w formach interaktywnych. Wyniki przedstawiają się następująco:

#### 5. Ocena wiarygodności postaci słuchowiska interaktywnego

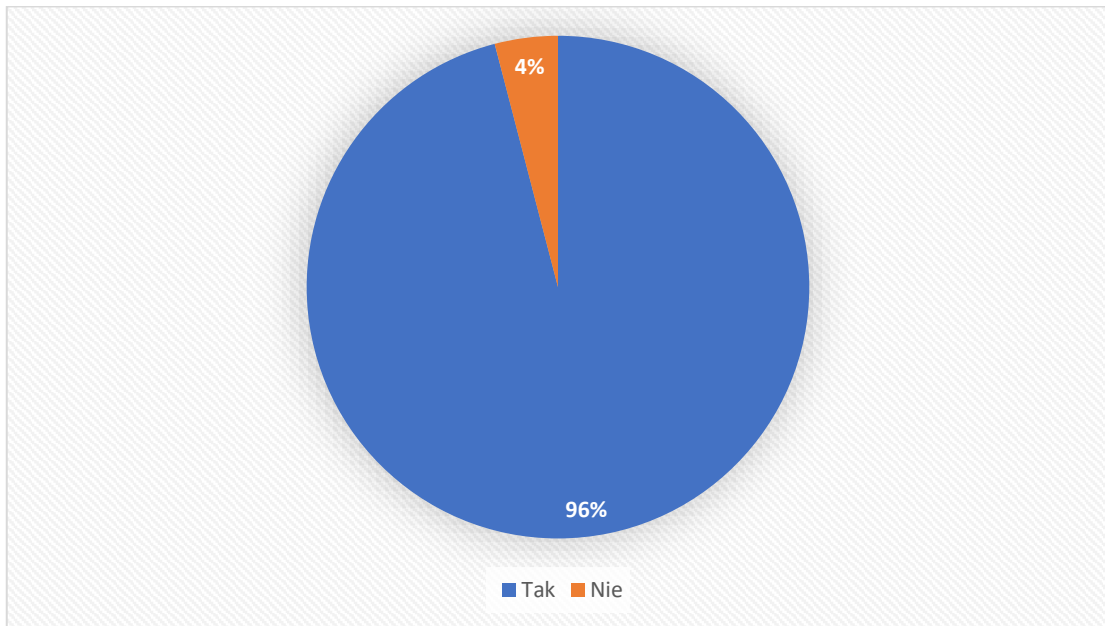


Źródło: badania własne.

Aż 75% ankietowanych przypisuje wysoką wiarygodność bohaterom interaktywnych opowieści audio. Najwięcej osób (24%) ocenia tę cechę na 8 punktów, na 9 – 15%, a wartość maksymalną przypisuje 11%. 25% pytaných ocenia wiarygodność postaci średnio (5 lub 4 punkty, po 11% wskazań) i nisko.

Słuchacze zostali także zapytani o to, czy narzędzie do odsłuchu (głośnik audioreaktywny, przeglądarka, aplikacja) ma wpływ na wrażenia odbiorcze.

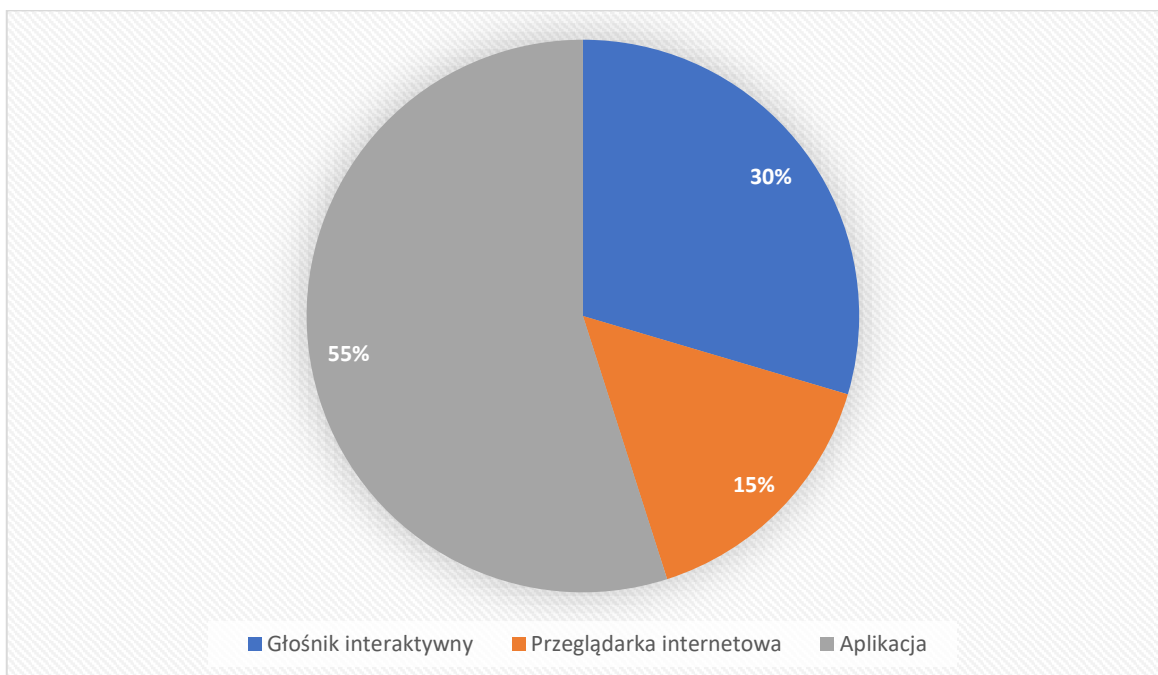
## 6. Narzędzie do odsłuchu a wpływ na wrażenia odbiorcze



Źródło: badania własne.

Jak uwidacznia powyższy wykres, aż 96% badanych odpowiedziało twierdząco. Osoby te, w kolejnym pytaniu, oceniały, które z narzędzi postrzegają jako najlepsze do odbioru interaktywnych słuchowisk. 55% osób opowiedziało się za aplikacją, 20% za głośnikiem interaktywnym, a 15% – za przeglądarką internetową.

## 7. Ocena atrakcyjności narzędzia do odsłuchu słuchowiska interaktywnego

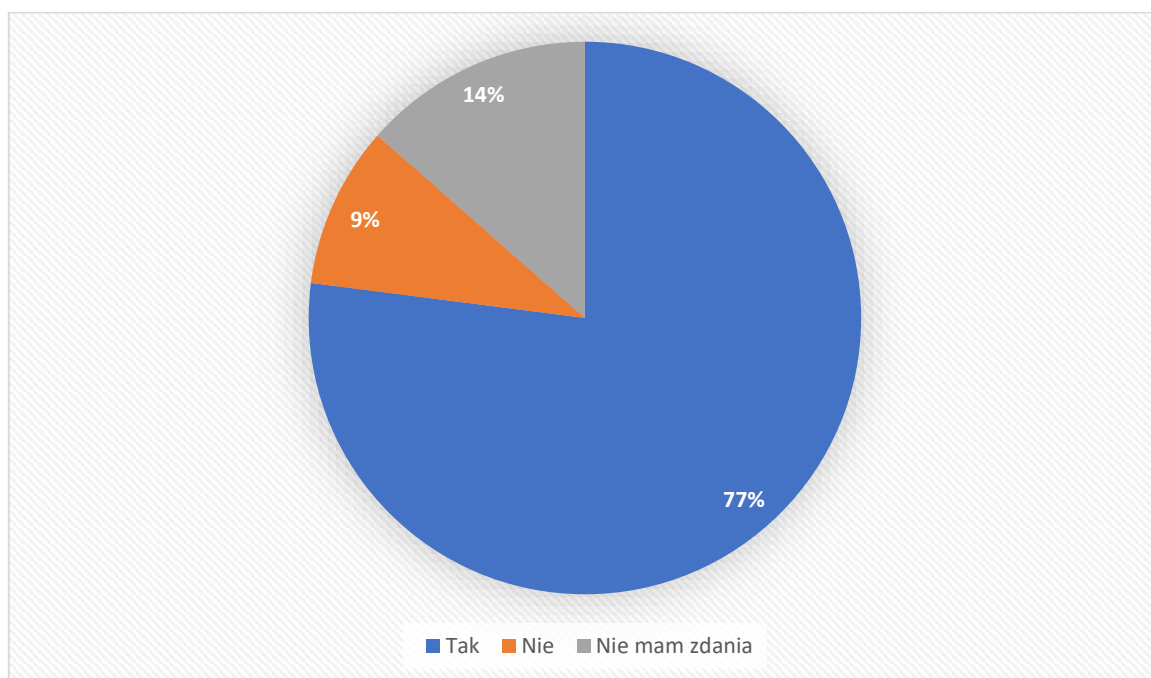


Źródło: badania własne.

W uzasadnieniu wyboru aplikacji wskazano przede wszystkim wygodę i intuicyjność obsługi (51%), interaktywność aplikacji (23%) oraz dostępność (15%) i jakość (13%). Zwolennicy głośnika interaktywnego wskazywali na poczucie realności i atrakcyjność „rozmowy” z urządzeniem (48%), na pełną audialność (obsługa bez użycia zmysłu wzroku) – 24% i wygodę (14%). Wybierający przeglądarkę internetową wyróżnili głównie: wygodę (55%), dostępność (18%) i przyzwyczajenie (18%).

Badani zostali także zapytani o to, czy elementy wizualne (interfejs przeglądarki/aplikacji) wpływają na odbiór słuchowiska interaktywnego. Jak wskazuje zamieszczony poniżej graf, 77% osób odpowiedziało twierdząco, 9% przecząco, a 14% nie miało zdania.

#### 8. Wpływ elementów wizualnych na odbiór słuchowiska interaktywnego

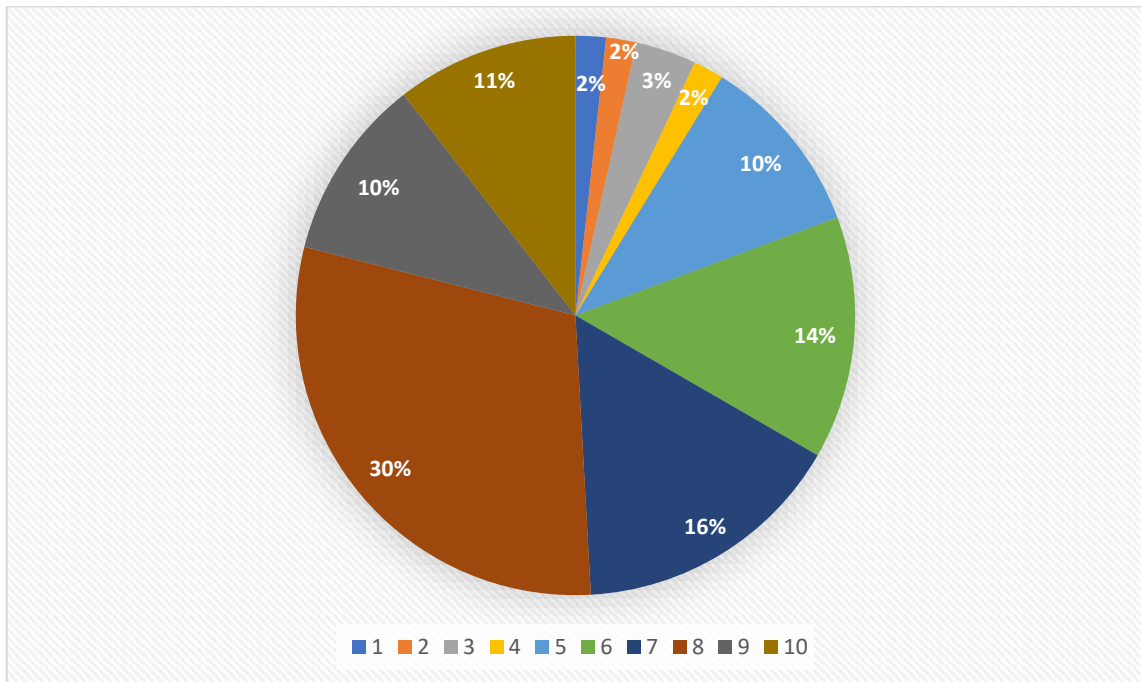


Źródło: badania własne.

Osoby, które uważają, że elementy graficzne mają wpływ na odbiór zostały poproszone o ocenę, czy wpływ ten jest pozytywny czy negatywny? 1 – bardzo negatywny; 10 – bardzo pozytywny. Wyniki są następujące:



## 9. Ocena wpływu elementów wizualnych na odbiór słuchowiska

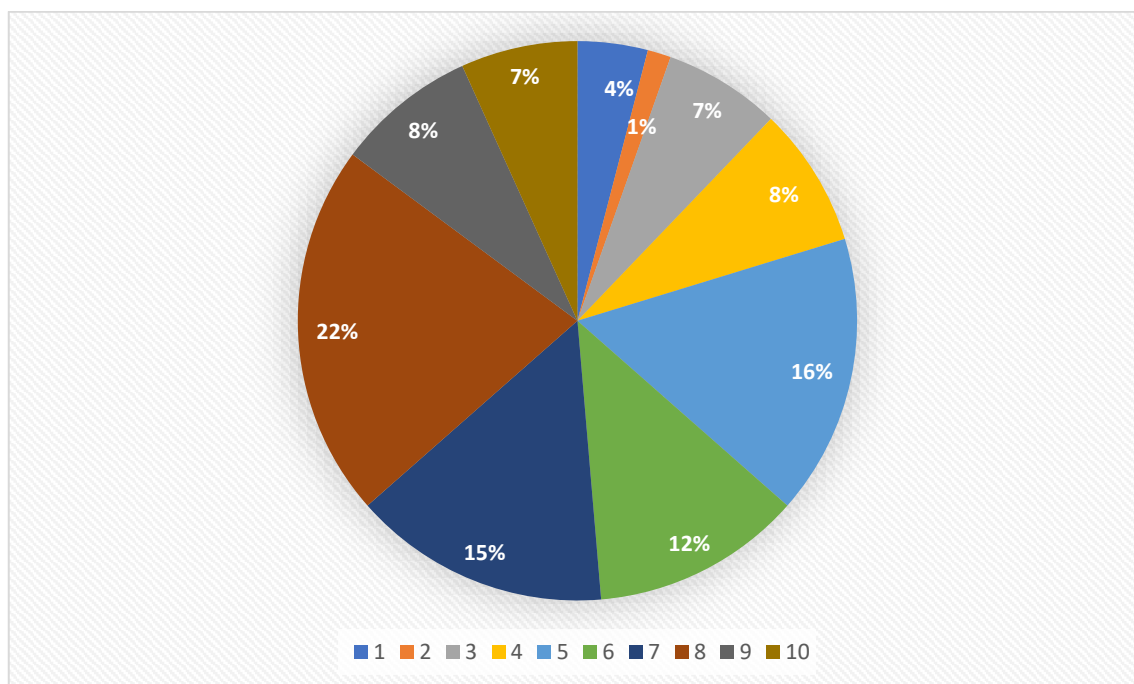


Źródło: badania własne.

81% badanych uważa, że wpływ elementów graficznych na odbiór słuchowiska interaktywnego jest pozytywny (oceny od 6 w górę). Najwięcej ankietowanych (30%) oceniło ów wpływ na 8 punktów. Wpływ zarazem pozytywny i negatywny (5 punktów i mniej) przypisało 19% badanych, wśród tych wyników dominowało 5 punktów (10%). Osoby dostrzegające wpływ elementów graficznych na odbiór zostały zapytane także o to, jakie elementy wizualne mają wpływ na odbiór słuchowiska. 26% osób podkreślało istotę minimalistycznego interfejsu (wówczas wpływ uważa za pozytywny) i odpowiednio dobranej do całego projektu kolorystyki (18%). Wskazano także na wzrost jakości odbioru, ponieważ dla 16% badanych elementy graficzne są korzystnymi dodatkowymi bodźcami. 9% osób zwróciło także uwagę, że elementy wizualne pozytywnie wpływają na łatwość odnalezienia się w opowieści. Z kolei 5% badanych uważa, że elementy graficzne rozpraszają i są zbędne.

W podsumowaniu ankiety słuchacze zostali zapytani o stopień, w jakim formy interaktywne słuchowiska przypominają swój gatunkowy pierwowzór.

## 10. Słuchowisko interaktywne a gatunkowy pierwowzór



Źródło: badania własne.

64% badanych deklaruje, że słuchowisko interaktywne przypomina klasyczny teatr wyobraźni, najwięcej osób (22%) oceniło tę cechę wysoko – na wartość 8 punktów. Wśród osób opowiadających się za średnim i niskim związkiem z gatunkowym wzorcem najwięcej ankietowanych (16%) wskazało 5 punktów.

Ostatnim z pytań było pytanie otwarte o wpływ technologii (także interaktywnej) na rozwój sztuki audio. Najwięcej osób (21%) wskazało na rolę technologii w powstawaniu nowych gatunków, 8% uważa, że technologia daje szansę rozwoju gatunków sztuki tradycyjnej (jak słuchowisko). 17% osób podkreślało wzrost dostępności (zarówno dla osób wcześniej niezainteresowanych sztuką dźwiękową, jak i dla osób z dysfunkcjami wzroku), a 16% ankietowanych akcentowało rolę technologii w tworzeniu potencjału dla nowych wrażeń i emocji w odbiorze dzieł audialnych, tyle samo osób wskazało także na atrakcyjność interaktywności. 13% osób uważa, że wraz z rozwojem technologii w sztuce audio rośnie potencjał immersyjny.

Przytoczone wyniki *quasi*-eksperymentu potwierdzają słowa Stevena Canny'ego. Młodzi odbiorcy sztuki audio chętnie sięgają po nowe formy słuchowiska. Interaktywność jest dla słuchaczy atrakcyjna już sama w sobie, a dla

teatru wyobraźni stanowi interesujące formalne dopełnienie. Co ważne, słuchacze nie unikają klasycznej odsłony słuchowiska – cenią słuchowisko radiowe, jednak warunkiem jest tutaj łatwa i intuicyjna dostępność. Młodzi słuchacze nie postrzegają tradycyjnego teatru radiowego jako sztuki przestarzałej – słuchowisko radiowe jest dla badanych zajmujące i warte uwagi, a zniechęcająco oddziałuje przede wszystkim utrudniony dostęp, czyli brak aplikacji kompletującej wyemitowane słuchowiska radiowe. 21% odbiorców podkreślało w uzasadnieniach odpowiedzi istotę rozwoju technologii dla powstawania nowych gatunków, które są ciekawe i atrakcyjne ze względu na swoją formę i na intuicyjność urządzeń (aplikacja, głośnik audioreaktywny) umożliwiających percepcję. Przeprowadzone badania pozwalają na wysnucie wniosku o konstytutywnej zmianie w sytuacji komunikacyjnej współczesnego słuchacza audialnego teatru – nowe media, interaktywność urządzeń i szeroko pojęty postęp technologiczny przekształciły sytuację odbiorczą. Ryzykuję hipotezę, że nawet gdyby interaktywna odsłona słuchowiska nie zaistniała, sytuacja komunikacyjna słuchacza nadal podlegałaby przeobrażeniu – odbiorca ma bowiem styczność z nowymi mediami w codziennym życiu, nierzadko używa interaktywnych narzędzi i aplikacji, wobec czego nabiera nowych kompetencji i nawyków. Dla młodych dorosłych niewykorzystywanie możliwości i szans, jakie niosą za sobą sieć, smartfony i audioreaktywne głośniki postrzegana jest jako brak, niedobór – także dla tradycyjnego słuchowiska radiowego. Pojawienie się odmiany interaktywnego teatru audio pogłębia przemianę sytuacji komunikacyjnej. Jak pisze Katarzyna Wejman, „wprowadzenie technologii do sztuki dało artystom nowe możliwości nieosiągalne przy użyciu tradycyjnych mediów i środków wyrazu. [...] Zmienia to diametralnie rolę odbiorcy, który staje się uczestnikiem bądź interaktorem wydarzenia artystycznego”<sup>66</sup>. Jest to radykalna transformacja odbiorczego kontekstu. Odsłuch partycypacyjny, konkretyzowanie opowieści czyni słuchacza nie tylko<sup>67</sup> odbiorcą i interpretatorem, ale także użytkownikiem i interaktorem, a w wypadku odsłuchu przez głośnik

---

<sup>66</sup> K. Wejman, dz. cyt., s. 73.

<sup>67</sup> Dla doprecyzowania należy dodać, że pisząc „tylko” nie mam na myśli jakiegokolwiek wartościowania. Nie traktuję odsłony interaktywnej czy klasycznej słuchowiska w kategoriach aksjologicznych, żadna z odmian nie jest lepsza bądź gorsza. Używając słów takich jak „tylko”, „wyłącznie”, zaznaczam poziom interpretacyjny jako podstawowy dla każdego odbioru sztuki audialnej, a rozwinięcie możliwości jakie stoją przed słuchaczem jest po prostu rozbudowaniem sytuacji odbiorczej, poszerzeniem wachlarza aktywności słuchacza.

audioreaktywny – również interlokutorem, ponieważ dzieło wytwarza pozór dialogu<sup>68</sup>. K. Wejman podkreśla, że dotychczas „stałe relacje między twórcą, dziełem oraz widzom zostają wprawione w ruch i przemodelowane. Dzieje się to głównie poprzez otwarcie dzieła i wykorzystanie nielinearności nowych mediów na rzecz partycypacji uczestnika”<sup>69</sup>. Nowe media formatują sytuację komunikacyjną słuchacza opowieści radiowej poprzez przemiany w obrębie gatunków, ale także – inicjowanie odmiennych oczekiwań wobec dzieła. Adam Regiewicz zauważa, że:

nowe media przejmują dotychczasowe obowiązki tradycyjnych form komunikacji (w tym komunikacji literackiej), stając się nową ramą (kontekstem komunikacyjnym) tekstu, w którym musi on funkcjonować. Trudno dziwić się więc, że wraz z nałożeniem na sytuację komunikacyjną nowych technologii zmienia się również sytuacja nadawczo-odbiorcza, a wraz z nią tekst i jego kod, co powoduje, że przekaz literacki przybiera inną niż tradycyjna postać. Ta specyficzna reinterpretacja przez media i nowe media tekstu nakłada na pojęcie literackości filtr technologiczny, a wraz z nim charakterystyczną perspektywę widzenia rzeczywistości i projektowania zdarzeń<sup>70</sup>.

Tworzywo słuchowiska radiowego zostaje zatem użyte w oparciu o determinanty nowego – interaktywnego – medium. A. Regiewicz podkreśla, że

zmiana systemu znaków oznacza [...] zmianę sposobu istnienia tekstu, a nie umożliwianie kreowania znaczeń (zablokowanie wszelkiej tekstowości). Wspólnym mianownikiem dla różnego typu tekstów będzie więc zdolność do generowania znaczeń, rodzącego się pod wpływem specyficznego systemu semiotycznego (właściwego dla poszczególnych typów przekazów). Przyjęcie takiego rozumienia tekstowości jako wspólnego mianownika dla różnego typu tekstów werbalnych, audiowizualnych i nowo medialnych rozwiązuje problem płynnych granic między literackością a medialnością<sup>71</sup>.

Przeobrażeniu ulega perspektywa postrzegania utworu, a także sam system istnienia i organizacji audialnego tworzywa. Interaktywna literatura audialna domaga się dla swego zaistnienia aktywnego odbioru, modyfikują się również oczekiwania słuchaczy. Istotne znaczenie ma także kontekst wynikający z kompetencji kulturowych odbiorcy, co obrazują przeprowadzone badania. Preferencje odbiorcze, oczekiwania wobec dzieła i zapośredniczającego je medium ulegają zmianom zależnie od kompetencji (także tych dotyczących umiejętności posługiwania się urządzeniem) słuchacza dzieła audialnego. W przypadku odsłuchu

---

<sup>68</sup> 48% badanych deklarowało, że wrażenie uczestniczenia w rozmowie z bohaterami słuchowiska czy nawet samym głośnikiem.

<sup>69</sup> K. Wejman, dz. cyt., s. 86.

<sup>70</sup> A. Regiewicz, *Narracja – audiowizualność...*, s. 142.

<sup>71</sup> Tamże, s. 146.

tekstu kultury o charakterze interaktywnym, konteksty ulegają zmianie, bowiem samo dzieło przeistacza się w momencie odsłuchiwania. Jednocześnie słuchacz wpływa na owe transformacje, przyczyniając się do kolejnych. Możliwość ingerowania w przebieg opowieści wywołuje poczucie sprawczości w odbiorcy, co również powołuje nowy kontekst angażujący słuchacza, dla którego wrażenie sprawczości i decyzyjności są czynnikiem istotnym (w badaniu 71% ankietowanych zadeklarowało tę wartość w przedziale od 6 do 10 punktów).

Reasumując, sytuacja komunikacyjna słuchacza interaktywnych odsłon słuchowiska ulega przeobrażeniu w odniesieniu do sytuacji odbiorczej słuchowiska radiowego. Jest determinowana poprzez wiele zmiennych, wśród których szczególnie znaczące są: urządzenie (głośnik audioreaktywny, przeglądarka internetowa lub aplikacja), eksploratywność i ergodyczność dzieła, modularność formy, gest inicjujący, sprawczość odbiorcy, możliwa obecność interfejsu graficznego, a przede wszystkim – zmiana statusu słuchacza, do którego kompetencji interpretacyjnych dołącza także funkcja bycia użytkownikiem i interaktorem. Sposób odbioru, a tym samym – sytuacja komunikacyjna słuchacza – mają znaczenie fundamentalne nie tylko dla dekodowania znaczeń i interpretacji, ale także dla samego zaistnienia opowieści. W kontakcie z utworami interaktywnymi waga odbioru jest priorytetowa, ponieważ „staje się on tożsamy z interakcją. Sztuka interaktywna bezpośrednio unaocznia negocjacyjny charakter ustanawiania dzieł. Odbiorca-interaktor w sposób dosłowny ustanawia, negocjuje ostateczny charakter pracy interaktywnej”<sup>72</sup>. Co ważne, a na co uwagę zwrócił Wojciech Siwak, większość dyskusji skupionych wokół cyberprzestrzeni czy interaktywności

skoncentrowana jest na obrazach wizualnych. Wydaje się, że źródła takiej postawy [traktowania audiosfery jako „tła” obrazów – E.M.] odnaleźć można w przekonaniu, iż współczesna ikonosfera narzuca się ludziom bardziej niż audiosfera. Obrazy nas przytłaczają, zmuszają umysł do nieustannego dekodowania, mamy przemożną potrzebę mówienia o nich. Świat dźwięków działa na nas inaczej. Większa jest w percepcji audiosfery rola poznania intuicyjnego, afektywnego<sup>73</sup>.

---

<sup>72</sup> I. Franckiewicz-Olczak, dz. cyt., s. 9.

<sup>73</sup> W. Siwak, *Audiosfera na przełomie stuleci*, w: *Nowe media w...*, s. 165.

Jak udowadniają twórcy i odbiorcy sztuki dźwiękowej, audialność doskonale odnajduje się w dobie mediów interaktywnych. Przekształceniu podlegają forma i sytuacja odbiorcza, jednak nadal utwory te mają charakter foniczny, w który można się zarówno emotywnie, jak i interaktywnie zanurzać, co poszerza możliwości interpretacyjne, percepcyjne i twórcze. Obecna scena komunikacyjna nie wyklucza audialności, a interaktywne media dają szansę współistnienia starych i nowych mediów, ich form synkretycznych i hybrydowych.

## Zakończenie

Radio jako medium, a w nim – teatr audialny – rozwijają się nieustannie, mimo ekspansji najpierw telewizji, a później internetu i mediów interaktywnych. Słuchowisko nie jest już wyłącznie radiowe i kształtuje się także poza swym macierzystym medium – jest tworzone oddolnie (przez stowarzyszenia, fundacje, uczelnie, autorów niezależnych) oraz przez profesjonalne platformy streamingowe. Istnieje w formie audioserialu, nierzadko bywa udostępniane jako podcast, a co najistotniejsze z punktu widzenia tej pracy – ma swoje interaktywne odsłony. Wspomniany we wstępie słuchokąg człowieka zostaje poszerzony o dzieła sztuki wpisujące się w kulturę uczestnictwa, która angażuje nie tylko zdolności interpretacyjne odbiorcy, ale także domaga się eksploracji i konkretyzacji. Formy interaktywne są efektem z jednej strony wspomnianej kultury uczestnictwa, z drugiej – konwergencji medialnej. Wzajemne przenikanie się mediów, remediowanie nowszych przez starsze i odwrotnie dają szansę zaistnienia twórczych, zarówno z artystycznego, jak i technologicznego punktu widzenia warunków. Artyści i programiści powołują do istnienia teksty kultury audialnej, które otwarte są na podejmowanie działania i podróż przez swe meandry.

Wolfgang Welsch określał słuch mianem „zmysłu sprzymierzenia”<sup>1</sup>, który sprzyja immersyjnemu zanurzeniu i odbieraniu komunikatu jako tego, który wciela, a nie separuje<sup>2</sup>. Gdy właściwość ta zostanie dopełniona o możliwości zgłębiania opowieści poprzez przemierzanie wariantywnych ścieżek, dochodzi do unikalnej sytuacji odbiorczej – słuchacz zostaje wcielony nie tylko za sprawą samych atrybutów dźwięku, ale także dołącza do grona bohaterów opowieści. Umożliwia to hipertekstualna konstrukcja, która, jak starałam się udowodnić, otwiera słuchowisko na wielość możliwych ścieżek odsłuchu. Całość pozostaje jednak zamkniętym systemem połączeń, poza które nie ma możliwości wyjścia. Trzy podstawowe modele (cyrkularny, drzewa i iluzoryczny), które wyłoniłam na podstawie analiz wyselekcjonowanych dzieł obrazują różne metody konstruowania interaktywnego teatru wyobraźni. I choć nie sposób dziełu nic dodać lub odjąć, to

---

<sup>1</sup> Zob. W. Welsch, *Na drodze do kultury słyszenia?*, tłum. K. Wilkoszewska, w: *Przemoc ikoniczna czy „nowa widzialność”?*, red. E. Wilk, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2001, s. 56.

<sup>2</sup> Podobnie o dźwięku pisał Walter J. Ong. Szerzej omawiam owo zagadnienie w pierwszym rozdziale pracy.

nadal sytuacja komunikacyjna, w której znajduje się słuchacz, jest odmienna od wysłuchania tradycyjnego słuchowiska radiowego. Podejście twórcze i technologia, które umożliwiają przekształcenia w sposobach słuchania i uczestniczenia w dziele są jednymi z przejawów zwrotu audytywnego. Zwrot ten stanowi z kolei znakomitą szansę na dalszy rozwój słuchowiska, które, choć przyjmuje różnorodne formy, nie porzuca swych genologicznych fundamentów. Dzieło pozostaje skupione wokół dźwięku, to audialność jest jego sednem. Słuchowisko może stanowić także autonomiczną artystycznie formę promowania treści audiowizualnych, popularnych filmów czy seriali, czego przykładem są omówione w tekście słuchowiska, takie jak *Mr. Robot*, *Daily Five/Nine* czy *Westworld: The Maze*. Jak próbowałam udowodnić w pracy, wiele współczesnych realizacji opowieści audialnych czerpie z tradycji radiowego teatru, koncentruje się wokół audialności, wykorzystując całe spektrum dźwiękowych możliwości, a jednocześnie posługuje się interaktywną technologią, oferując słuchaczowi zupełnie nowe doznania odbiorcze.

Jak pisał Umberto Eco, współczesna kultura poszukuje modeli otwartych, które mogą odbiorcy zapewnić zmianę i przygodę<sup>3</sup>. Poszerzający się wachlarz odsłon audialnego teatru udostępnia słuchaczom możliwość podróży poprzez dzieło audialne, odsłuch staje się przygodą, a zmienność – jednym z konstytutywnych wyróżników dzieła. Niezmienna pozostaje jego dźwiękowa istota. Jak uzupełnia włoski semiolog, sztuka dopełnia świat, „rodzi ona formy autonomiczne, o własnym, niezależnym życiu, które łączą się z formami już istniejącymi”<sup>4</sup>. Interaktywne słuchowiska są doskonałym przykładem tego rodzaju sztuki, a ich badanie i próba charakterystyki pozwalają głębiej poznać perspektywy zwrotu audytywnego.

---

<sup>3</sup> Zob. U. Eco, *Dzieło otwarte*, przeł. L. Eustachowicz, J. Gałuszka i in., Wydawnictwo WAB, Warszawa 2008, s. 35.

<sup>4</sup> Tamże, s. 86.



## Literatura

- Aarseth E.J., *Cybertekst: spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014.
- Addis M., *New technologies and cultural consumption – edutainment is born!*, „European Journal of Marketing”, Vol. 39, 7(8), 2005, s. 729-736.
- Albińska K., *Kilka uwag o przeobrażeniach środowiska medialnego współczesnego radiostuchacza. Szkic przeglądowny*, „Media i Społeczeństwo. Medioznawstwo, komunikologia, semiologia, socjologia mediów” 1/2011, Wydawnictwo Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej, s. 66-78.
- Antonik D., *Audiobook: od brzmienia słów do głosu autora*, „Teksty Drugie” 5(155)/2015, s. 126-147.
- Babbie E., *Badania społeczne w praktyce*, tłum. W. Betkiewicz, M. Bucholc, P. Gadomski, J. Haman, A. Jasiewicz-Betkiewicz, A. Kloskowska-Dudzińska, M. Kowalski, M. Mozga, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2019.
- Bachura J., *Odstłony wyobraźni. Współczesne słuchowiska radiowe*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- Bachura J., Pawlik A., *Znaczeniowa funkcja muzyki w słuchowisku*, „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica” 3(17)/2012, s. 162-170.
- Bachura-Wojtasik J., *Słuchowisko dokumentalne a rzeczywistość*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” LXIII, z. 4, 2020, s. 71-88.
- Bachura-Wojtasik J., Klimczak K., *Słuchaj, nagrywaj, praktykuj – o estetyce dźwięku i dźwiękowych środkach wyrazu oraz o angażowaniu w pracę z dźwiękiem*, w: *Twórczość, pasja, Uniwersytet. Kategoria zaangażowania w dydaktyce akademickiej*, red. J. Płuciennik, K. Klimczak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 95-115.
- Bachura-Wojtasik J., Matusiak E., *Dźwiękowa sztuka elitarna. Szkic o słuchowisku poetyckim na podstawie wybranych utworów Janusza Kukuły*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 3(16)/2021, s. 111-127.
- Bardijewska S., *Nagie słowo. Rzecz o słuchowisku*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2001.
- Bardijewska S., *Wokół dramatu radiowego. Z zagadnień konstrukcji*, „Scena” 10/1973, s. 36-50.
- Barthes R., *Przyjemność tekstu*, tłum. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
- Barthes R., *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, „Pamiętnik Literacki” 59(4)/1968, s. 327-359.
- Berry R., *Will the iPod Kill the Radio Star? Profiling Podcasting as Radio*, „Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies” 12(2)/2006, s. 143-162.
- Bodzioch-Bryła B., Pietruszewska-Kobiela G., Regiewicz A., *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2015.

- Bolter J.D., *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków-Bydgoszcz 2014.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016.
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985.
- Burzyńska A., *Kariera narracji. O zwrocie narratystycznym w humanistyce*, „Teksty Drugie” 1-2/2004, s. 43-64.
- Burzyńska A., *O zwrocie narratystycznym w humanistyce*, „Teksty Drugie” 1-2/2004, s. 43-64.
- Cameron A., *Dissimulation – Illusion of Interactivity*, „Millenium Film Journal” 28/1995, s. 33-47.
- Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2010.
- Chateau D., *Nowe technologie a luki w myśleniu*, tłum. I. Ostaszewska, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 19-35.
- Chatman S., *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca 1978.
- Chung H., Iorga M., Voas J., Lee S., *Alexa, Can I Trust You?*, „Computer” 50(9)/2017, s. 100-104.
- Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, red. M. Kędziora, W. Nowak J. Ryczek, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2012.
- Crook T., *Radio Drama*, Routledge, Londyn 1999.
- Dann L., *Only Half the Story: Radio Drama, Online Audio and Transmedia Storytelling*, „Radio Journal: International Studies in Broadcast and Audio Media”, 12(1-2)/2014, s. 141-154.
- Dąbrowski R., *Słowackiego dialog z odbiorcą. Podmiot mówiący, narracja, dialog w „Podróży do Ziemi Świętej z Neapolu”, „Beniowskim” i „Królu Duchu”*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 1996.
- Denzin N.K., *The Research Act. A Theoretical Introduction to Sociological Methods*, Routledge, New York 2017.
- Dolar M., *A Voice and Nothing More*, The MIT Press, Cambridge MA 2006.
- Doliwa U., Chyczewska A., Grobelski F., Łatacz R., *Podcasting w Polsce – próba analizy zjawiska*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 1(15)/2020, s. 37-54.
- Dwa teatry. Studia z zakresu teorii i interpretacji sztuki słuchowiskowej*, red. E. Pleszkun-Olejniczakowa, J. Bachura, A. Pawlik, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.
- Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 2008.
- Eisenstein S., *Wybór pism*, przeł. M. Kumorek, WAiF, Warszawa 1959.
- Elnahla N., *Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new god*, „Consumption Markets & Culture” 23(5)/2020, s. 506-511.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAiP, Warszawa 2006.

- Franckiewicz-Olczak I., *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2016.
- Fras J., *O typologii wypowiedzi medialnych i dziennikarskich*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2012.
- Gawrońska-Piotrowska A., *Serial audio w Polsce jako nowoczesna forma słuchowiska radiowego*, „Kultura-Media-Teologia” 48/2021, s. 127-156.
- Głowiński M., Kostkiewiczowa T., Okopień-Sławińska A., Sławiński J., *Słownik terminów literackich*, wyd. III, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 2000.
- Greimas A., *Porównawcza nauka o micie*, „Pamiętnik Literacki” 78(4)/1987, s. 297-310.
- Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997.
- Heinich N., *Socjologia sztuki*, przeł. A. Karpowicz, Warszawa 2010.
- Helman A., Ostaszewski J., *Historia myśli filmowej. Podręcznik*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2007.
- Hilmes M., Lindgren M., *Podcast review and criticism*, „The Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media” 14(1)/2016, s. 83-89.
- Hopfinger M., *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1974.
- Hopfinger M., *Literatura i media. Po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Interactive Storytelling*, red. R. Rouse, H. Koenitz, M. Haahr, Springer, Ireland 2018.
- Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009.
- Janiak A., *Zdesakralizowane świątynie ciszy – kościół, cmentarz, muzeum, biblioteka, w: Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 247-255.
- Jarzębowski Z., *Szczecińskie słuchowiska radiowe: studia z pogranicza literatury i sztuki radiowej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2009.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Jeżyk Ł., *O hipertekście na horyzoncie. Z perspektywy zamglonej. Protohipertekstualność na przykładzie Jeśli zimową nocą podróżny Italo Calvino*, w: *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*, red. M. Dawidek-Garlicka, Korporacja Ha!art, Kraków 2005, s. 61-76.
- Kaziów M., *O dziele radiowym. Z zagadnień estetyki oryginalnego słuchowiska*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1973.
- Kluszczyński R.W., *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.
- Kluszczyński R.W., *From film to interactive art. Transformations in media arts*, w: *MediaArtHistories*, red. O. Grau, The MIT Press, Cambridge, Londyn 2007, s. 207-228.

- Kluszczyński R.W., *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, w: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok 1997, s. 221-238.
- Kluszczyński R.W., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 85/2014, s. 194-205.
- Kluszczyński R.W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialnych*, Rabid, Kraków 2001.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe*, „Zeszyty Artystyczne” 17/2008, s. 3-7.
- Kluszczyński R.W., *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, w: *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009, s. 7-54.
- Koenitz H., Roth Ch., *Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video*, w: *Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*, Nowy Jork 2019, s. 247-254.
- (Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, t. 1, red. M. Sokołowski, Algraf, Olsztyn 2007.
- Kostek B., Hoppe M., *Symulacja dźwięku przestrzennego w ścieżce dźwiękowej w odśłuchu binauralnym*, w: *Aspekty komputerowej inżynierii dźwięku. Od metafory do standaryzacji*, red. S. Brachmański, A. Miśkiewicz, P. Plaskota. Polska Sekcja Audio Engineering Society, Wrocław 2017, s. 103-113.
- Kovacs A.B., *Screening Modernism. European Art Cinema 1950–1980*, Chicago and London 2007.
- Kowalska A., *Nowy odbiorca? Przemiany obrazu odbiorcy w wybranych koncepcjach współczesnej kultury*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2014.
- Kowalska-Elkader N., *Śluchowisko eksperymentalne w świetle realizacji Studia Teatralnych Form Eksperymentalnych i projektów Nowe Śluchowiska*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, LXIII, z. 4, 2020, s. 89-104.
- Krzemińska A., Krzemińska W., *Ekspansja nowych form komunikacyjnych w środowisku dźwiękowym człowieka*, w: *Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 112-125.
- Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. P. Celiński, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2011.
- Lacey K., *Up in the Air? The Matter of Radio Studies*, „The Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media” 16(2)/2018, s. 109-126.
- Landow G., *Hipertekst a teoria krytyczna*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 213-136.
- Laurel B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional, Boston 1991.

- Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K., *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London-New York 2003.
- Liternet.pl*, red. P. Marecki, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003.
- Łastowiecki J., *Dźwięk przestrzenny jako ekwiwalent misyjnego i komercyjnego modelu artystycznych produkcji audialnych*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 10(1)/2014, s. 62-78.
- Łastowiecki J., *Intryga audio. Hybrydyczna rzeczywistość słuchowiska Krzysztofa Czeczota Andy*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” 2(28)/2015, s. 145-160.
- Łastowiecki J., *Jak opisywać słuchowisko radiowe? Od refleksji międzywojennej do najnowszych ujęć badawczych*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 12(1)/2016, s. 11-24.
- Łastowiecki J., *Specyfika odbioru słuchowiska radiowego (na przykładzie polskich realizacji gatunku)*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2019.
- Łastowiecki J., „Ściszyć” aktoreczkę. *Słuchowisko Andy Krzysztofa Czeczota jako kryminał w dźwięku*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego” 5/2016, s. 365-378.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, WAiP, Warszawa 2006.
- Maryl M., *Pozorne otwarcie hipertekstu. Model komunikacyjny hiperprozy*, w: *e-polonistyka 2*, red. A. Dziak, S.J. Żurek, Wydawnictwo KUL, Lublin 2012, s. 153-166.
- Matusiak E., *Dramaturgia a narracja – jak konstrukcja narratora wpływa na dramaturgię artystycznego dzieła audialnego*, w: *Katowice, Rejestry kultury*, t. IX, red. K. Olkusz, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Wrocław 2019, s. 357-376.
- Matusiak E., *»Tym razem opowiem ci prawdziwą historię«. O manipulowaniu słuchaczem w słuchowisku interaktywnym*, „Media-Kultura-Komunikacja Społeczna” 17/2021, s. 115-130.
- Mazur K., *Podmiotowość dzieła sztuki interaktywnej*, „Art-Tekst”, Kraków 2003.
- McMurtry L.G., *Revolution in the Echo Chamber. Audio Drama’s Past, Present and Future*, intellect Bristol-Chicago 2019.
- McSweeney T., Joy S., *Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in Bandersnatch*, w: *Through the Black Mirror*, red. T. McSweeney, S. Joy, Palgrave Macmillan, Cham 2019, s. 271-284.
- McWhinnie D., *Radio jako sztuka*, Warszawa 1964.
- Media Art. Między wysoką a niską technologią. Katalog WRO’95*, red. P. Kajewski, Wrocław 1995.
- Metody badań jakościowych*, red. N.K. Denzin, Y. Lincoln, tłum. K. Podemski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2022.
- Między sztuką a codziennością. W stronę nowej syntezy (1)*, red. M. Hopfinger, Z. Ziątek, T. Żukowski, Instytut Badań Literackich PAN Wydawnictwo, Warszawa 2016.
- Miller B.M., *The Pictures Are Better on Radio»: A Visual Analysis of American Radio Drama from the 1920s to the 1950s*, „Historical Journal of Film, Radio and Television” 2017, s. 322-342.
- Murray J., *Hamlet on Holodeck*, The Free Press, New York 1999.
- Narratologia*, red. M. Głowiński, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2004.

- Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002.
- Od literatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011.
- Ong W.J., *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1992.
- Ożóg M., *Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego*, „Zeszyty Artystyczne” 17/2008, ASP w Poznaniu, s. 15-34.
- Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.
- Pawlik A., *Teatr radiowy i jego gatunki*, Wydawnictwo Mado, Toruń 2014.
- Pimentel K., Teixeira K., *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*, New York 1993.
- Pleszczyński J., *Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością*, w: *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*, t. 1, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2018, s. 35-54.
- Pleszczyński J., *Epistemologia komunikacji medialnej. Perspektywa ewolucyjna*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2012.
- Pleszczyński J., *Racjomorfizm i racjonalność w tak zwanym komunikowaniu politycznym*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 25(1)/2018, Politologia, s. 7-24.
- Pleszkun-Olejniczakowa E., *Muzy rzadko się do radia przyznają. Szkice o słuchowiskach i reportażach radiowych*, Primum Verbum, Łódź 2012.
- Płażewski J., *Język filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1961.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
- Propp W., *Morfologia bajki*, „Pamiętnik Literacki” 59(4)/1968, s. 203-242.
- Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007.
- Przemoc ikoniczna czy „nowa widzialność”?*, red. E. Wilk, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2001.
- Radio w dobie nowych mediów*, red. U. Doliwa, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2014.
- Radio: the Resilient Medium: Papers from the Third Conference of the ECREA Radio Research Station*, Centre for Research in Media and Cultural Studies, Sunderland 2014.
- Radio's New Wave*, red. M. Hilmes, J. Loviglio, Routledge, 2013.
- Rembowska-Płuciennik M., *Poetyka intersubiektywności: kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 65-79.
- Rosner K., *Narracja jako struktura rozumienia*, „Teksty Drugie” 3/1999, s. 7-15.
- Semantyka milczenia. Zbiór studiów 2*, red. K. Handke, Sławistyczny Ośrodek Wydawniczy, Warszawa 2002.

- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.
- Spottiswoode R., *A grammar of the film; an analysis of film technique*, Faber & Faber, Londyn 1995.
- Stelmach M., *Nielinearne trajektorie narracji – model teoretyczny*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne” 2(7)/2013, s. 89-101.
- Street S., *A Concise History of British Radio 1922-2002*, Kelly Publications, Tiverton 2005.
- Strzelczyk Ł., *Status dźwięku w przestrzeni publicznej*, „Architecturae et Artibus” 3/2015, s. 31-36.
- Szczęsna E., *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007.
- Thompson J.B., *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2006.
- Tuszeński J., *Paradoks o słowie i dźwięku: rozważania o sztuce radiowej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2005.
- Wejman K., *Interaktywna sztuka nowych mediów – eksperyment na ciele odbiorcy*, „Naukowy Przegląd Dziennikarski” 4(8)/2013, s. 73-92.
- Wiernicka P., *Spojrzenie na muzykę w słuchowisku okiem teoretyka, praktyka, muzyka*, „Media-Biznes-Kultura” 1/2016, s. 61-80.
- Williams R., *Culture and Society*, Chatto&Windus, London 1958.
- Wolańska E., Wolański A., *Formy podawcze narracji, opisu i argumentacji w ujęciu systemowo-funkcjonalnej analizy dyskursu*, „Prace Językoznawcze” 21(2)/2019, s. 211-225.
- Wójciszyn-Wasil A., *Obrazy – nie tylko w wyobraźni. Wizualna ewolucja radia*, „Zeszyty Naukowe KUL” 61(1)/2020, s. 373-385.
- Wójtowicz E., *Net art*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2008.
- Z zagadnień semiotyki sztuk masowych*, red. A. Helman, M. Hopfinger, H. Książek-Konicka, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1977.
- Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Poltext, Katowice 2010.
- Zdzieborski J., *Hipertekst – różnorodność rozumienia pojęcia*, „Forum Pedagogiczne” 2/2012, s. 189-208.
- Zimmerman E., *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, w: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2004, s. 154-164.
- Żydek-Bednarczuk U., *Hipertekst w perspektywie lingwistycznej, komunikacyjnej i kulturowej*, w: *Transdyscyplinarność badań nad komunikacją medialną*, t. 1, *Stan wiedzy i postulaty badawcze*, red. M. Kita, M. Ślawska, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2012, s. 167-177.

## Źródła internetowe

- 1812: *Serce Zimy*, <http://www.sercezimy.pl/>, [20.02.2022].
- A Comedy of Danger – 1st play written for radio – 1924*, <https://audioboom.com/posts/2751698-a-comedy-of-danger-1st-play-written-for-radio-1924>, [26.07.2022].
- Aarseth E., *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html), [10.03.2018].
- Alicja 0700*, <http://alicja.sos.pl/momencik.html>, [20.02.2022].
- Cembrowski K., *7 miliardów wiadomości głosowych dziennie zmotywowało WhatsApp do ich ulepszenia*, <https://antyweb.pl/whatsapp-wiadomosci-glosowe-nowosci>, [03.09.2022].
- Codename Cygnus. About*, <http://www.codenamecygnus.com/#about>, [20.02.2022].
- Creating a Drama for Alexa with Nicky Birch from Rosina Sound*, <https://www.youtube.com/watch?v=pj6WhXEGq6g>, [20.02.2022].
- Ermi L., Mäyrä F., *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, Library of Digital Games Research Association, s. 1-14, <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>. [11.12.2021].
- Grenda M., *Zwrot performatywny w poznańskim teatrze alternatywnym po roku 1989*, <http://www.tematyzszewskiej.pl/index.php/2016/02/24/zwrot-performatywny-w-poznanskim-teatrze-alternatywnym-po-roku-1989/>, [20.02.2022].
- Intelligent Virtual Assistant Market Size Worth \$51.90 Billion By 2028*, <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-intelligent-virtual-assistant-industry>, [20.03.2021].
- Juul J., *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>, [10.02.2022].
- King K.R., *Textual Criticism*, [http://www.personal.psu.edu/khw2/blogs/textual\\_criticism/2013/04/barthes-tmesis.html](http://www.personal.psu.edu/khw2/blogs/textual_criticism/2013/04/barthes-tmesis.html), [10.02.2022].
- Konglomerat Podcastowy*, <https://konglomeratpodcastowy.pl/>, [05.08.2022].
- Liberatorium*, <http://www.liberatorium.com/start.html>, [10.03.2018].
- Majchrzyk Ł., *Które polskie podcasty są najpopularniejsze na Spotify?*, <https://mobirank.pl/2021/09/30/ktore-polskie-podcasty-sa-najpopularniejsze-na-spotify/>, [05.08.2022].
- Pereira C., *Radio Drama: Then and Now*, <https://bookriot.com/history-of-the-radio-drama/>, [26.07.2022].
- Pisarski M., *Hipertekst – poetyka*, <https://www.techsty.art.pl/hipertekst/poetyka.htm>, [11.12.2021].
- Pisarski M., <https://techsty.art.pl/hipertekst/hiperfikcja/klasyka/afternoon.htm>, [03.04.2021].
- Pisarski M., *Protohiperteksty*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/protohiperteksty.htm>, [10.03.2018].
- Podcast Statistics and Data [August 2022]*, <https://www.buzzsprout.com/blog/podcast-statistics>, [05.08.2022].
- Popularność podcastów rośnie w zawrotnym tempie! Spotify prezentuje najnowsze dane*, <https://spotify.prowly.com/105096-popularnosc-podcastow-rosnie-w-zawrotnym-tempie-spotify-prezentuje-najnowsze-dane>, [05.08.2022].
- Siemianowski R., *Hipertekst. Znamiona, badania, poetyka*, 2007, <https://repozytorium.amu.edu.pl/handle/10593/9316>, [15.08.2022].



- Soundsitive Studio*, <https://soundsitivestudio.pl/sluchoteka/sluchowiska/>, [05.08.2022].
- The Dead Are Speaking – A Feature-length Audio Drama for Smart Speakers*, <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/12/09/the-dead-are-speaking-a-feature-length-audio-drama-for-smart-speakers>, [20.02.2022].
- The Inspection Chamber*, <https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/inspection-chamber>, [20.02.2022].
- Westworld Alexa: The Maze Case Study*, [https://www.youtube.com/watch?v=7UZhC\\_c9TZr4](https://www.youtube.com/watch?v=7UZhC_c9TZr4), [20.02.2022].
- Wysłouch S., *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej (Blok Sławomira Shutego)*, [https://www.techsty.art.pl/m9/s\\_wyslouch\\_blok.html](https://www.techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html), [03.04.2021].
- Zimmerman E., *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson\\_ezimmerman.pdf](http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_ezimmerman.pdf), [21.02.2021].