

Lublin, 7 grudnia 2022 r.

Dr hab. Grażyna Stachyra, prof. UMCS
Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
e-mail: grazyna.stachyra@mail.umcs.pl

Recenzja rozprawy doktorskiej magister Elizy Matusiak pt. „Gdy gracz staje się użytkownikiem. O sytuacji komunikacyjnej fikcjonalnych dzieł audialnych”, napisanej pod kierunkiem dr hab. Moniki Worsowicz, prof. UŁ oraz promotora pomocniczego – dr Joanny Bachury-Wojtasik (UŁ)

Doktorantka podjęła się zadania ambitnego, wymagającego nie tylko wiedzy, ale też badawczej intuicji. Obierając bowiem za cel „analiz[ę] i opis interaktywnej odmiany słuchowiska i scharakteryzowanie sytuacji komunikacyjnej, w jakiej znajduje się słuchacz interaktywnych opowieści audio” (s. 5) – wkroczyła w obszar z pogranicza sztuki, literatury i mediów, dysponującą hermeneutyką implikującą konkretne kategorie badawcze. Z tego interdyscyplinarnego obszaru wyłoniła zestaw cech, które oddają specyfikę słuchowiska jako działania artystycznego, a jednocześnie komponują się w technologiczne schematy współczesnych mediów. Implementowanie fonicznych dzieł w środowisko internetu skutkuje ich hybrydowymi właściwościami. Growy system kontaktu słuchacza/użytkownika z hipertekstem, wymóg aktywności głosowej odbiorcy w specyficznej relacji z wirtualnym asystentem – to rzeczywistość konsumenta audialnych utworów, które narodziły się w radiu, ale coraz mniej mają z nim wspólnego poza tradycyjnymi tropami aranżacji materiału audialnego i łączenia go ze słowem. Autorka słusznie konstatuje, że słuchowiska interaktywne, stanowią przykład remediacyjnych możliwości radia, „scalają (...) środki ekspresji radiowego teatru wyobraźni z interaktywnym systemem dzieła, który zostaje zapośredniczony poprzez medium interaktywne” (s. 22). Słuchowisko w tej formule łatwiej jednak potraktować jako gatunek migrujący z radia i transformujący w odrębny fenomen, który w trybie logiki radia nie

może być już percypowany. Chociaż smart speakery dają szansę nowego typu zaangażowania w interaktywne teksty kultury audialnej, ich obecność, podobnie jak przymus wybierania opcji ścieżki narracji w węzłowych momentach dzieła – ceduje na słuchacza/użytkownika inicjację procesu „wybrzmiewania” słuchowiska. Wprawdzie w klasycznym radiu włączenie odbiornika także warunkuje słuchanie przekazu, ale poza tą prostą czynnością medium nie narzuca słuchaczowi żadnych zasad, w ogóle mu się zresztą „nie narzuca”. Kontekst jednoczesnegociążenia słuchowiska interaktywnego ku radiu jako medium fundamentalnemu dla budowania estetyki – oraz ku środowisku wirtualnemu kreującemu narzędzia interaktywności, kreatywności i immersji dla słuchacza/użytkownika – jest tyleż ciekawy, co niełatwy do analizy. Dlatego, zaintrygowana sposobami rozwiązywania tych badawczych problemów, przeczytałam pracę magister Elizy Matusiak z dużym zainteresowaniem.

Dysertacja składa się z wprowadzenia, sześciu rozdziałów i zakończenia. ROZDZIAŁ I zawiera deskrypcję nowych mediów i dźwiękowości w perspektywie kulturoznawczej, akcentującej ich inkluzywność wykraczającej poza *stricte* technologiczne obszary, uwspólniającej jednak kryteria zaistnienia nowych praktyk odbiorczych i doświadczeń użytkowników nowych mediów. W ten nurt Autorka włącza recepcję sztuki radiowej i przywołuje pojęcia konwergencji, hybrydyzacji, remediacji skutkującej transformacją formuły radia, powołując się na konstatacje takich badaczy, jak: Richard Berry, Michele Hilmes, Kate Lacey. Zwiększony potencjał interaktywności nowych mediów referuje przywołując dyskurs m.in. Piotra Celińskiego, Antoniego Porczaka, Radosława Bomby czy Mirosława Filiciaka. Wprowadza termin zwrotu audytywnego (w kontekście onto-epistemologicznego ujęcia komunikacji autorstwa Jana Pleszczyńskiego). Sygnalizując inicjowanie interakcji w sztuce radiowej przez nowoczesne technologie Autorka dokonuje opisu poszczególnych typów interaktywności powołując się m.in. na Marylę Hopfinger, Erica Zimmermana, Ryszarda W. Kluszczyńskiego. Następnie przenosi istotę przywołanych typów interaktywności na grunt słuchowiska rozumianego jako interaktywny wytwór sztuki audialnej.

W ROZDZIALE II Autorka rozpatruje hipertekstualną naturę słuchowiska interaktywnego jako następstwo zerwania porządku linearnego postrzegania literatury. Hipertekst (jako gatunek i formę) Autorka czyni odniesieniem dla opowieści audialnych. Rozpoczynając od wskazania związków hipertekstu z literaturą i wysiłkiem rekonstrukcji tekstu w teoretycznej ramie ergodyczności autorstwa Espena J. Aarsetha, przywołuje wieloaspektowość pojęcia narracji i wskazuje semiotyczne ujęcia narracji intermedialnej autorstwa Ewy Szczęsnej, która scala poprzez interaktywność strukturę narracji literackiej z internetową i naświetla skutki

hipertekstualności dla wielowątkowej percepcji dzieła sztuki (w tym audialnej). Wiążąc ważne kategorie hipertekstu, w tym pole zdarzeń w cybertekście (grze), z dystynkcjami: dynamiką, zmiennością, perspektywą, dostępem i funkcjami użytkownika – Autorka aplikuje je do interaktywnego dzieła audialnego.

W ROZDZIALE III Doktorantka przywołuje radioznawcze badania słuchowiska, by uporządkować jego genologiczne właściwości i tym samym zyskać klarowną perspektywę wyłonienia poszczególnych dystynkcji dla opisu dzieła interaktywnego. Autorka za Januszem Łastowieckim stwierdza, że brakuje jednolitego języka badawczego teatru wyobraźni, stąd dyskurs na ten temat zawiera podejścia filmoznawcze czy filozoficzne. Autorka wyróżnia podstawowe typologie słuchowiska (za Joanną Bachurą-Wojtasik) oraz podaje ich charakterystykę; omawia w konkretnych realizacjach słuchowiskowych składniki opowieści audialnej: głos i ciszę (jako nośniki bogactwa asocjacji), dźwiękową scenografię uruchamiającą kreowanie specyfiki miejsca zdarzeń, muzykę – w jej semantycznej autonomii i współtworzeniu znaczeń dzieła audialnego w perspektywie analiz m.in. Jerzego Płazewskiego, czy w konotacji z racjomorficznością (wedle koncepcji Jana Pleszczyńskiego), oraz montaż – odnoszący się w niektórych założeniach do koncepcji filmoznawczych. Za Sławą Bardijewską Autorka przytacza konwencje stylistyczne słuchowiska radiowego, echa sporu logo-i fonocentrycznego w podejściu genologicznym oraz dyskusję z ich zasadnością w przypadku słuchowiska eksperymentalnego (za Natalią Kowalską-Elkader). Wskazuje też na wpływy literaturoznawcze w kształtowaniu się radiowego teatru. Na koniec Autorka wprowadza terminologię podcastingu, by wskazać transformacje sposobu funkcjonowania słuchowiska „poza” radiem.

W ROZDZIALE IV Autorka wskazuje za Marylą Hopfinger na pojęcie literatury audialnej, literaturoznawcze tropy narracji, sposoby rozumienia opowieści w nurcie kognitywistycznym. Dialog, monolog i narrację Autorka omawia też jako warstwy językowe słuchowiska (w tym typologię dialogów w teatrze radiowym). Podejmuje wątek ekspresywnego nacechowania narracji fikcjonalnej opowieści audialnej oraz konstrukcji narracyjnej, która czyni słuchowisko formą skończoną. Istotnym aspektem tej części wywodu Autorka uczyniła deskrypcję pojęcia linearności i nielinearności narracji, by dokonać odniesień do linearności w słuchowisku klasycznym oraz nielinearności w słuchowisku interaktywnym, przywoławszy kategorie procesualności projektów interaktywnych, ponieważ słuchowisko w odsłonie interaktywnej bazuje na wieloliniowej strukturze sieci. Doktorantka uwypukliła też wątek narracji, która „staje się” wskutek aktywności odbiorcy, odpowiadającego na pytania i angażującego się w odbiór dzieła.

ROZDZIAŁ V w skrócie przypomina dystynkcje nowych mediów. Autorka lokuje w tym obszarze słuchowisko interaktywne i odwołuje się do wskazanych wcześniej genologicznych wyznaczników słuchowiska. Opisując parametry dzieła interaktywnego nawiązuje do ontologicznych właściwości klasycznych realizacji. Podnosi kwestię indywidualnej interpretacji i wieloznaczności utworu sygnalizujących jego interaktywność. Przywołuje parametry dzieła ergodycznego powstającego w przestrzeni wirtualnej. Śledzi proces odsłuchiwania interaktywnych wytworów w kontekście funkcjonalności urządzeń interaktywnych. Podaje przykłady tzw. łamania czwartej ściany w produkcjach interaktywnych, ale też eksperymentalnych radiowych dziełach. Naświetla strategię gry, w której interakcja jest celem samym w sobie. Growość słuchowiska za Mirosławem Filiciakiem Autorka sprowadza do poziomu rozgrywki, świata gry oraz struktury gry. Szczegółowo opisuje też kategorie pytań zadawanych użytkownikowi w trakcie odsłuchu form interaktywnych i uzasadnia dobór słuchowisk do analizy; referuje ich treść, rozwiązania formalne, opisuje parametry oraz potencjał interaktywny, wyznacza korelacje z tradycją sztuki radiowej.

ROZDZIAŁ VI Autorka poświęca użytkownikowi jako konstytutywnemu elementowi hermeneutyki odbioru dzieła audialnego, lokując go w elastycznych kontekstach odbiorczych nowych mediów personalizujących treści w modularnej formule umożliwiającej scalanie całości przekazu. Podkreśla rangę momentu inicjowania przez odbiorcę kontaktu z dziełem, znaczenie ingerencji użytkownika w przestrzeń dzieła i wskazuje jej konsekwencje na wybranych przykładach, uwypuklając nieliniarną i fragmentaryczną konstrukcję „rodzących się” jednocześnie z odsłuchem dzieł. Przyglądając się bliżej sytuacji komunikacyjnej audytorium utworów interaktywnych Autorka przywołuje kontekst *audio on demand*, ale też przeprowadza badanie ankietowe odbiorców słuchowisk interaktywnych i dokonuje jego interpretacji.

Już tak pobieżne wskazanie zawartości poszczególnych rozdziałów dysertacji świadczy o szerokim polu badawczym, z którego Doktorantka konsekwentnie i klarownie wyłania kategorie będące bazą dla wykazania specyficznych cech słuchowiska interaktywnego oraz roli odbiorcy w procesie kreowania jego „wersji”.

Jako wartość naukową dysertacji traktuję nowatorską interpretację dystynkcji interaktywnego dzieła audialnego, stającego się tworem hybrydowym wskutek technologicznej transformacji słuchowisk migrujących do przestrzeni internetu i niejako „zawieszonych” pomiędzy praktykami recepcyjnymi wypracowanymi przez radio i praktykami użytkowymi właściwymi dla nowych mediów. Autorka pisze, że „słuchacz doświadcza sprzężenia zwrotnego

podejmowanych przez siebie akcji, pozostając w interakcji z dziełem i urządzeniem” (s. 32). Rzeczywiście poszerza się w ten sposób potencjał klasycznej interakcji poznawczej w radiu, która umożliwiała jedynie psychologiczne „dialogowanie” z dziełem, bez pośredników w postaci narzędzi interfejsu. Istotne poznawczo są oznaczone przez Doktorantkę paralele z liberaturą, której twórcy obmyślający całość tekstu książkowego z jego typografią przemierzają meandry nieoczywistych połączeń i konwencji, podobnie jak kreatorzy treści interaktywnych muszą uwzględniać wynikającą z technologicznych kwestii optymalną dla tych treści formę. Tym samym logiczne konotacje zyskuje słuchowisko jako audialny hipertekst oraz opisany przez Espena J. Aarsetha tekst ergodyczny odkrywany z „nietrywialnym” wysiłkiem przez użytkownika. To z kolei umożliwia Autorce analizowanie Aarsethowskiej kategorii „pola zdarzeń” zawierającego warianty narracji oraz rozpatrywanie interaktywnych treści audialnych w perspektywie cybertekstu.

Zaproponowana przez Doktorantkę i umotywowana bogatą kwerendą literatury przedmiotu optyka otwiera pole badań estetyki audialnych dzieł interaktywnych i aktualizuje według mnie stwierdzenie Celi Pearce, że artysta gier dokonuje świadomego wyboru, aby podzielić się procesem tworzenia sztuki, oddając przynajmniej część aktu twórczego w ręce gracza/uczestnika. Sztuka cyfrowa nie istnieje jako paradygmat. Jest kodem, który, aby zaistniał, musi zostać odtworzony (Pearce, C., 2006, *Games as Art: The Aesthetics of Play. Visible Language* (40.1), online <http://www.intermass.com/files/pearce.pdf>). Ciekawą perspektywą byłoby uwzględnienie w tej sytuacji komunikacyjnej twórcy (reżysera), który „mówi” poprzez funkcjonalności systemu i poprzez „opcje” do wyboru o swojej artystycznej wizji dzieła audialnego. Jak zwykle za systemem stoi człowiek, inicjator zerojedynkowego kodu, którym potem posługuje się technologia.

Przyjęta przez Doktorantkę perspektywa aktualizuje też na swój sposób pojęcie „dzieła sztuki partycypacyjnej” Claire Bishop, gdzie człowiek staje się „materiałem” chłonącym wrażenia i jednocześnie aktywnie współkreującym dzieło (Bishop, C., 2012, *Artificial Hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London, New York: Verso).

Przy podejmowaniu badań interdyscyplinarnych o tak dużej koncentracji „wędrujących” kategorii trudno unikać potknięć. Za mankament uznałabym brak definicji sytuacji komunikacyjnej (choć hasło jest zawarte w tytule). Autorka wprowadziła kilkakrotnie je wywołuje, ale pozostawia raczej intuicjom czytającego. W związku z tym, że przez jednych badaczy sytuacja komunikacyjna utożsamiana jest z kontekstem sytuacyjnym, przez innych

uznawana za odrębną kategorię; jedni akcentują jej pozajęzykowy charakter, inni uznają ją za wydarzenie językowe – należałoby tę kwestię klarownie uporządkować.

Sluchowisko jest medialnym wytworem obejmującym warstwę tekstową oraz dźwiękową kształtowaną w konkretnych kulturowych realiach. Autorka słusznie usytuowała więc problematykę na pograniczu kulturoznawstwa, literaturoznawstwa i medioznawstwa, jednak w ramach medioznawczych badań wyróżniłabym szczególnie pole studiów nad dźwiękiem (*Sound Studies*), ponieważ przedmiotem analiz są dzieła audialne, które migrując z radia stały się samodzielnymi bytami sfery audio. W pracy Autorka stosuje termin *Radio Studies* mając na myśli badania radioznawcze. Proponowałabym opatrzyć go przypisem. Choć potocznie w ten sposób określany jest dyskurs na temat kontekstów radia – jako odrębna dyscyplina naukowa studia nad radiem nie powstały, w odróżnieniu od np. *Sound Studies*.

Skoro Autorka w wywodzie posługuje się głównie etykietami sluchowisko interaktywne, interaktywne dzieło audialne, opowieść audialna, warto byłoby także w tytule umieścić którąś z nich, tym bardziej że rozważania fikcyjności (nie-fikcyjności) nie stanowią wątku głównego pracy.

Dla pogłębionej deskrypcji sluchowiska interaktywnego Autorka za niezbędną uznaje odpowiedź na 12 pytań badawczych. Ten zestaw zawiera jednak tautologiczne pary:

Jakie właściwości hipertekstu można odnaleźć w interaktywnych odsłonach sluchowiska. [oraz] Czym cechuje się hipertekstualna konstrukcja opowieści audio.

Czym charakteryzują się sposoby prowadzenia narracji w opowieści audialnej – tradycyjnej i interaktywnej. [oraz] Jakimi cechami odznacza się narracja opowieści interaktywnej.

Wobec tego, że Autorka nie zdefiniowała, jak będzie w pracy rozumieć pojęcie sytuacji komunikacyjnej, tautologicznie brzmią także :

Jakim zmianom ulega sytuacja komunikacyjna słuchacza interaktywnego sluchowiska. [oraz] Jakie wrażenia odbiorcze towarzyszą słuchaczom interaktywnego teatru wyobraźni.

Możemy bowiem założyć, że pewne zakresy recepcji sluchowiska są indukowane przez składniki sytuacji komunikacyjnej.

Specyfika badań wymagała odpowiedniej metodologii i tę Autorka dobrała trafnie, ponieważ triangulacja uwzględnia różne perspektywy i metody; subiektywizm odbiorczy, obiektywizm

powtarzalnych wzorów i form w słuchowisku; analizę ilościową i jakościową, interpretację i quasi-eksperyment. Klucz doboru słuchowisk do eksperymentu jest zasadny, natomiast moje wątpliwości budzi dobór grupy, która z jednej strony jest cyfrowo wyedukowana, ale z drugiej nie miała okazji długofalowo obcować z klasycznymi realizacjami słuchowiska w radiu, by realnie ocenić swoje wrażenia i porównać te dwa byty. Badawczo ciekawsze wydawałoby się dołączenie także grupy starszych słuchaczy, np. 40+. Według raportu za 2022 rok (Wirtualne Media) młodzi ludzie chętnie słuchają radia, ale głównie rozgłośni komercyjnych, których udział w czasie słuchania wynosi aż 85%.

Zastanawiam się też nad zasadnością zaprezentowania w dwóch formach słuchowiska: *Od A do Zet* (klasycznej i interaktywnej). Wprawdzie Autorka liczy na komparatystykę doświadczeń odbiorczych, ale nie rozszerza tego zabiegu na inne słuchowiska, co wprowadza pewną niekonsekwencję w metodzie.

Odczuwam też pewien niedosyt z uwagi na lapidarność zakończenia. Powinno szerzej odnieść się do wyników badań (w tym ankietowych) oraz uwzględnić odpowiedzi na postawione przez Doktorantkę we wprowadzeniu pytania badawcze.

Powyższe uwagi nie przesłaniają mojej zdecydowanej pozytywnej oceny dysertacji. Pragnę podkreślić nowatorstwo problematyzowania badań, dojrzałą i otwierającą pole do interpretacyjnej inwencji argumentację Autorki, klarowne prowadzenie inspirującego i niebanalnego wywodu oraz wysoki poziom krytycznej analizy literatury polsko- i anglojęzycznej. Dysertacja spełnia kryteria ustawowe zgodnie z art.187 pkt. 1 i 2 ustawy z 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce. Prezentuje wiedzę teoretyczną Kandydatki w dyscyplinie Nauki o kulturze i religii oraz świadczy o umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Przedmiotem dysertacji jest oryginalne rozwiązanie problemu dystynkcji interaktywnego słuchowiska w kontekście aktywności użytkownika/odbiorcy w środowisku nowych mediów. Wnoszę zatem o dopuszczenie dysertacji do obrony.

Lublin, 7 grudnia 2022 r.

