

Dźwiękoopowieści z Poznania

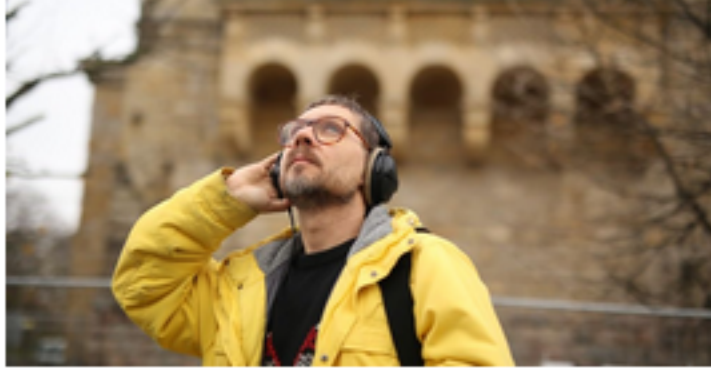
Jakie historie skrywają miejsca w centrum miasta, które mijamy na co dzień? Jeśli jesteście ciekawi, sprawdźcie aplikację Łapp Poznań, która zabierze Was na dźwiękowy spacer po mieście. O charakterze aplikacji słuchowskowej i planach jej rozwoju opowiedzieli Patryk Lichota i Hubert Wińczyk, współtworzący Fundację Fonorama.



fot. Patryk Lichota

Dokąd zabieracie osoby, które uruchomią aplikację Łapp Poznań?

Hubert Wińczyk: Na razie zabieramy je na spacer po ścisłym centrum. Są to okolice ulicy Święty Marcin, Centrum Kultury Zamek, placu Mickiewicza, Opery, ulicy Fredry i 23 Lutego oraz placu Wolności.



Patryk Lichota: Chcemy rozszerzyć aplikację o inne dzielnice. Możemy wstępnie zdradzić, że planujemy wyruszyć na podbój Jeżyc, Wildy i Łazarza, co jest dość oczywistym wyborem ze względu na to, że dzieje się tam wiele wydarzeń kulturalnych. W planach mamy też spacer po osiedlu Jana III Sobieskiego i Kosmonautów, gdzie dostęp do instytucji kultury jest bardziej ograniczony. Mamy wrażenie, że będzie to ciekawa propozycja dla mieszkańców tych dzielnic - podczas spaceru z psem albo wyjścia na zakupy do sklepu osiedlowego będzie można wskoczyć na chwilę do świata słuchowisk.



H.W.: We wskakiwaniu na chwilę do świata słuchowisk zawiera się sposób, w jaki myśleliśmy o aplikacji. Pełny spacer po centrum zajmuje około godziny. Jednak nie jest to całkowicie linearna opowieść. Równie dobrze można sobie za jednym razem włączyć tylko jeden-dwa fragmenty, a przy innej okazji kolejne. Można też przesłuchać je kilkukrotnie i za każdym razem odkrywać nowe niuansy.



P.L.: Długo rozważaliśmy kwestię linearności. Braliśmy pod uwagę rozwiązanie, zgodnie z którym będziemy zawsze startować z jednego punktu i przechodzić konkretną drogę krok po kroku, ale w końcu zdecydowaliśmy się na strukturę kłacza, dzięki czemu z jednego miejsca możemy trafić w różne punkty miasta i jednocześnie nie mamy poczucia, że przegapiliśmy jakiś ważny element opowieści. Historie są autonomiczne, ale zostały zespolone wspólną narracją.



H.W.: Kojarzy mi się to z dwiema książkami, które bardzo lubię. Pierwsza z nich to *Opowiadać dalek* Johna Bartha, którą można postrzegać dwojako - jako zbiór opowiadań albo powieść - i obydwa podejścia są właściwe. Druga to *Słownik chazarski*, który jest uznawany za leksykon. To książka, która jest spisem hasel dotyczących postaci historycznych, ale podczas czytania składa się w coś większego. Można powiedzieć, że podobnie jest z mikrosluchowiskami, które proponujemy.



Te mikrosluchowiska przedstawiają nieoczywistą stronę miasta. Jaki Poznań chcieliście pokazać przez aplikację?

P.L.: Poznań ukryty pod pewną warstwą. Niektóre z punktów spaceru są ważne turystycznie i w kontrze do tego chcieliśmy pokazać niuansy, które wychodzą poza powierzchowne przechodzenie przez Poznań. Często, idąc przez miasto, wyłączamy wrażliwość i nie postrzegamy spaceru jako doświadczenia artystycznego. Dzięki naszej aplikacji odcinek, który pokonujemy każdego dnia, może ujawnić nieznane dotąd szczegóły.



H.W.: Chcemy zachęcić do innego spojrzenia na miasto. Tworzymy mitologię Poznania, pewną fantazję na temat jego przeszłości i przyszłości.

Czy zanim założymy słuchawki i uruchomimy aplikację na telefonie, możecie zdradzić, jakie opowieści będziemy mogli usłyszeć? Czy będą to głównie słuchowiska historyczne czy fikcyjne?

H.W.: I takie, i takie, np. podczas słuchowiska o jednej z instytucji oddajemy głos jej historycznemu dyrektorowi i przyszłej wyimaginowanej szefowej, tworząc opowieść science fiction. Nasze mikrosluchowiska to sugestie na temat tego, co mogą ukrywać budynki czy obiekty, które często mijamy. To fantazje o tym, jak mogłyby one brzmieć, gdyby były muzyką. Wśród nich jest też słuchowisko o historycznej postaci, która mieszkała w budynku Poczty Polskiej (przy ul. Św. Marcin/Kościuszki - przyp. red.), o czym być może nie wszyscy poznaniacy wiedzą.



Czy podobna narracja będzie towarzyszyć dzielnicom, o które chcecie rozszerzyć aplikację?

P.L.: Niekoniecznie. Spacer po centrum ma sznyt kryminalny i niesamowity, a w planach mamy też projekty o charakterze naukowo-badawczym. Będą one rodzajem słuchalnego muzeum, odnoszącym się stricte do faktów, ale reprezentującym zróżnicowane podejście dźwiękowe do tych informacji. Planujemy też zaprosić do współpracy twórców i twórczynię z zewnątrz, m.in. poprzez ogólnopolski open call. Bardzo nas ciekawi, jak ktoś potraktuje Poznań zewnętrznym uchem. Chcemy też rozszerzyć interaktywność aplikacji, aby np. pewne ruchy użytkowników mogły uruchamiać inną warstwę dźwiękową opowieści.



H.W.: Jedno z naszych mikrosluchowisk gra wieloma głosami. W trakcie jego miksovania miałem poczucie bardzo wielu możliwości - wysunięcia naprzód tego lub innego dźwięku. Myślę, że podczas spaceru, ruszając telefonem, odbiorcy mogliby współmiksować te wariacje. Nielinearna struktura implikuje otwartą formę zarówno poszczególnych mikrosluchowisk, jak i całokształtu. Wpłynęła też na to, jak współpracowaliśmy przy tworzeniu Łapp Poznań w naszym siedmioosobowym gronie Fonorama. Wyszliśmy z założenia, że chcemy pracować ze sobą w różnych konfiguracjach. Każde słuchowisko ma pion literacki, muzyczno-producentcki i reżysersko-aktorski. Nie działaliśmy w stałych zespołach, np. jeden autor tekstu nie pracował tylko z jednym muzykiem, ale staraliśmy się krzyżować. Podobnie będziemy działać w przyszłości. Jesteśmy ciekawi, jak osoby spoza Fonorama mogą współpracować między sobą i z nami.

Wspomniałeś o zespole fundacji. Łapp Poznań to pierwsza Wasza działalność pod szyldem Fonorama. Kto wchodzi w jej skład?

P.L.: Naszym głównym celem była konsolidacja środowiska twórców i twórczyń słuchowiskowych. Inicjatorem powołania fundacji był Kuba Kaprał, który zaprosił osoby, które już znał. Fonorama jest kontynuacją Festiwalu Słuchowisk, odbywającego się od 2016 roku, który tworzyła Anna Szamotuła, Maria Marcinkiewicz-Górna i ja. Poza nami w skład Fundacji wchodzi jeszcze Rafał Zapala, który jest zainteresowany nowymi formami dystrybucji muzyki i pracy z publicznością, oraz Maurycy Zimmermann, producent muzyczny i kompozytor, który po kilku latach mieszkania w Berlinie wrócił do Poznania i zasilł nasz zespół.

Kto, poza zespołem fundacji, współpracował z Wami przy tworzeniu aplikacji?

P.L.: Za technologiczno-inżynierską stronę aplikacji odpowiadał Karol Firmanty.

H.W.: Stroną graficzną zajęła się Ola Czastka. Warto też wspomnieć o osobach, które użyczyły głosów, czyli Barbarze Krasińskiej, Małgorzacie Łodej-Stachowiak, Patrycji Serwatce, Michale Kalecie i Aleksandrze Machalicy, do których dołączyła część Fonorama: Maria Marcinkiewicz-Górna, Anna Szamotuła, mooryc, Kuba Kaprał i ja.

O nielinearności Łapp Poznań świadczy sześć punktów startowych. Jak te miejsca? W jaki sposób można uruchomić aplikację?

P.L.: Spacer można zacząć w Centrum Kultury Zamek, Centrum Szyfrów Enigma, Kołorkingu Muzycznym, Teatrze Ósmego Dnia, Centrum Informacji Kulturalnej lub Bibliotece Raczyńskich. W tych miejscach znajdziemy QR kody, które są teleportami wyzwajającymi historię. Uruchomienie poszczególnych słuchowisk jest zależne od naszej lokalizacji, którą udostępniamy z poziomu telefonu. Aplikacja wykrywa, dokąd idziemy. Ważne dla nas było to, żeby interfejs był jak najmniej istotny - najlepiej schować telefon, nie patrzeć w ekran i dać się poprowadzić dźwiękowi. Chcieliśmy, aby słuchacze i słuchaczki zanurzyli się w opowieści. Zaznaczymy też, że aby uruchomić Łapp Poznań, nie trzeba niczego instalować. Jest to aplikacja webowa, co znaczy, że wszystko jest streamowane bezpośrednio do przeglądarki internetowej.

H.W.: Spacerowi towarzyszy głos narratorki, który mówi, że można pójść w lewo i kierować się do danego miejsca albo pójść w prawo, gdzie znajdzie się coś innego. To głos, który pomaga w przejściu spaceru i go uspołnia.

P.L.: Te instrukcje są czasem bardzo precyzyjne, ponieważ kierują nas do konkretnego miejsca, gdzie trzeba stanąć, aby uruchomić dane słuchowisko. Dotyczy to przypadków, kiedy zależało nam na danej perspektywie, z której można słuchać opowieści i oglądać miasto. Inne kręgi lokalizacyjne są duże - tak abyśmy mogli obchodzić konkretne obiekty.

Kiedy tworzyliście tę aplikację, myśleliście o przyjeźdźnych czy o ludziach, którzy mieszkają w Poznaniu?

P.L.: Staraliśmy się to wypośrodkować. W przypadku turystów problemem może być nieznamość zwyczajowych nazw miejsc, których używamy w instrukcji, a nie chcemy, żeby odbiorca chodził z telefonem z włączoną mapą. Jednak ekscytujące jest to, że osoby, które są pierwszy raz w Poznaniu, mogą poprzez naszą aplikację odkrywać miasto. Myślę, że bardzo ciekawym doświadczeniem może być spędzenie w ten sposób jednej z pierwszych godzin w Poznaniu.

H.W.: Przyznam, że chciałbym pojechać do miasta, w którym nie mieszkam, i mieć do dyspozycji taką dźwiękową historię. W naszych marzeniach pojawia się to, żeby słuchowiska były czymś charakterystycznym dla Poznania. We Wrocławiu można znaleźć figurki krasnali, a chodzenie ich tropem może być przygodą. Łódź jest identyfikowana jako miasto przemysłu filmowego, a marką Poznania mogłyby być słuchowiska. Trochę górnolotnie mówimy sobie, że chcielibyśmy, by Poznań z czasem zaczął być postrzegany jako miasto słuchowisk.

Rozmawiała Magdalena Chomczyk