
Dramaturg 2.0: Autorska metodologia dramaturgii hybrydowej opartej na dialogu z AI

Praca badawcza powstała w ramach stypendium KPO,
Inwestycja A2.5.1

Udostępniono na licencji CC BY-SA 4.0

Damian Obara



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Spis treści

1	Wstęp	2
1.1	Motywacja	2
1.2	Pytanie badawcze	2
1.3	Metodologia	3
1.4	Pozycja badacza	3
2	Przegląd pola	4
2.1	Historia	4
2.2	Współcześnie	4
2.3	Stan badań	6
2.4	Wskazanie luki	7
3	Proces twórczy	8
3.1	Infrastruktura procesu	8
3.2	Wybór materiału	10
3.3	Eksploracja	11
3.4	AI czytające z własnej pozycji	14
3.5	Ukonkretnianie — od interpretacji do materiału scenicznego	16
3.6	Jak powstawał tekst	19
3.7	Porównanie modeli	24
3.8	Ograniczenia	27
4	Metodologia dramaturgii hybrydowej	28
4.1	Charakter metodologii	28
4.2	Model	28
4.3	Nazwane praktyki	29
4.4	Napięcia konstytutywne	30
4.5	Warunki i transferowalność	31
4.6	Kryteria	32
5	Dyskusja	32
5.1	Pozycja	32
5.2	Autorstwo i status tekstu	34
5.3	Etyka, materialność i odpowiedzialność	35
5.4	Wpływ i ograniczenia	37
6	Zakończenie	38
	Bibliografia	39

1 Wstęp

1.1 Motywacja

Kiedy w listopadzie 2022 roku OpenAI opublikowało ChatGPT, nie podzielałem powszechnego entuzjazmu. Znałem ze studiów informatycznych na Uniwersytecie Warszawskim koszty i trudności trenowania modeli AI. Technologia mnie fascynowała, ale wydawała się zbyt niedojrzała na poważne narzędzie twórcze.

W 2025 roku w Giessen pracowałem nad spektaklem „I don't want to be a horse either”. Pod presją zbliżającego się terminu premiery postanowiłem użyć modelu AI do wygenerowania partytury improwizacyjnej dla performerki. Skonstruowałem proste polecenie: połączyłem w nim podstawowe informacje o strukturze score'u z ogólną wiedzą o zachowaniu koni. Nie miałem wygórowanych oczekiwań.

Rezultat mnie zaskoczył. Tekst nie był wyrafinowany artystycznie, ale okazał się niezwykle wszechstronny. Model logicznie rozbił zadanie sceniczne na konkretne parametry: relację z przestrzenią, motorykę, dźwięk, wzrok, oddech i reagowanie na bodźce. Uwzględnił detale, które sam zapewne bym pominął, pisząc w pośpiechu. Co więcej, potrzebowałem zaledwie pół godziny i kilku korekt poleceń, by otrzymać gotowy materiał. W warunkach teatralnego niedoczasu była to ogromna wartość. Wygenerowana partytura stała się podstawą prób, a z czasem osią dramaturgiczną całego spektaklu.

To doświadczenie przyniosło odpowiedź na problem, z którym mierzyłem się od lat: przepaść między tempem wyobraźni a tempem realizacji. Wymyślanie struktur dramaturgicznych przychodziło mi łatwo, ale ich spisywanie – tworzenie notatek, scenariuszy i partytur – pochłaniało czas i energię niezbędne na sali prób. Zapis, który miał tylko inicjować działanie sceniczne, stawał się czasochłonną przeszkodą.

Sztuczna inteligencja rozwiązała ten problem. Model w kilka chwil generował tekst wyjściowy. Choć surowy i generyczny, wystarczył, by natychmiast rozpocząć próby. Oszczędność czasu była ogromną, ale kluczowe okazało się coś innego: zmiana mojej roli w procesie. Zamiast żmudnie produkować materiał, mogłem od razu zająć się podejmowaniem decyzji wobec gotowego szkicu.

1.2 Pytanie badawcze

Właśnie wtedy pojawiły się pytania, na które próbuje odpowiedzieć niniejsza praca:

- Jaką rolę może pełnić model językowy w procesie dramaturgicznym?
- Czy dialog dramaturga z modelem językowym może być podstawą metodologii twórczej

1.3 Metodologia

Podstawą mojej pracy jest practice-based research – metoda, w której praktyka artystyczna staje się głównym narzędziem badawczym. Taki wybór wynika z natury przedmiotu analizy. Badany przeze mnie rodzaj dramaturgii nie istnieje poza procesem, w którym jest uprawiany. W rezultacie kluczowe dane badawcze: momenty decyzyjne, ślepe uliczki czy nieoczekiwane zwroty wywołane odpowiedziami modelu, są dostępne wyłącznie z perspektywy twórcy uczestniczącego w procesie.

Opierając się na fundamentach practice-based research (Nelson (2013), Haseman (2006)), traktuję więc artefakt artystyczny jako autonomiczną formę wiedzy. Gotowy scenariusz nie jest tu ilustracją zewnętrznej teorii, lecz sam ucieleśnia to, co wypracowane w procesie. Ponieważ jednak zapis literacki ukrywa mechanizmy własnego powstawania, konieczny jest równoległy wywód analityczny, który to doświadczenie wydobędzie i uporządkuje.

To zadanie wymaga jednak uściślenia pojęcia „metodologii”, którym postępuję się w tekście na dwóch poziomach. Pierwszy z nich to rama badawcza (practice-based research), narzucająca rygor dokumentacyjny: prowadzenie dziennika procesu i archiwizację logów konwersacji z AI. Drugi poziom to metodologia dramaturgii we współpracy z AI, czyli wypracowany zestaw strategii twórczych. Pierwsza z tych ram organizuje proces badawczy; druga nie jest jego punktem wyjścia, lecz wynikiem, i stanowi główny temat trzeciego rozdziału.

1.4 Pozycja badacza

W projekcie łączę perspektywy programisty, artysty i badacza. Te trzy role stale wchodzą ze sobą w konflikt. Programista wie, że model językowy to tylko wyrafinowany system predykcji kolejnego słowa. Ta wiedza chroni przed przypisywaniem maszynie ludzkich intencji, ale bywa pułapką – czysto techniczne spojrzenie zamyka na to, co w interakcji twórcze i nieprzewidywalne. Artysta szuka w relacji z modelem dialogu i zaskoczenia. Jego przeżycia siłą rzeczy są subiektywne, ale stanowią tu pełnoprawny materiał badawczy. Badacz z kolei próbuje utrzymać dystans, co w practice-based research jest z założenia trudne, ponieważ analizuję własną pracę od wewnątrz.

Czytelnik sam oceni, kto przemawia w danym momencie. Wiedza techniczna pozwalała mi świadomie sterować parametrami modelu i odróżniać jego halucynacje od faktycznej erudycji. Jednak najważniejsze przełomy w pracy nie wynikały z informatyki, lecz z warsztatu dramaturgicznego i intuicji. To napięcie – między technologią jako warunkiem a sztuką jako rdzeniem – powraca w rozdziale czwartym, w którym sprawdzam transferowalność tej metody dla twórców o innym zapleczu.

2 Przegląd pola

2.1 Historia

Zanim sztuczna inteligencja wkroczyła do teatru, scena od stuleci eksperymentowała z delegowaniem sprawczości systemom nieludzkim. Już w I wieku n.e. Heron z Aleksandrii opisywał programowalne teatry mechaniczne – samojezdne pojazdy odgrywające wieloaktowe spektakle, których „program” był zakodowany w sposobie nawinięcia lin na osie napędowe (Grillo, 2019, s. 3, 11, 23–25). Przez kolejne stulecia konstruktorzy budowali coraz bardziej złożone automaty – od mechanicznych mnichów po XVIII-wieczne figury grające w szachy – zacierając granicę między rzemiosłem, eksperymentem naukowym a filozoficzną prowokacją (Kang, 2011, s. 103–106, 175–177; Truitt, 2015, s. 19–23). Kluczowy krok w stronę współczesnej technologii wykonali w XIX wieku Babbage i Lovelace. Projektując maszynę analityczną, pokazali, że urządzenie to może służyć nie tylko do mechanicznych obliczeń matematycznych, ale do przetwarzania dowolnych informacji (Kang, 2011, s. 227–228). Pytanie o autonomię maszyny postawił na scenie Karel Čapek. Jego sztuka „R.U.R.” (1920) wprowadziła do języka słowo „robot” i ustanowiła archetypowy konflikt między służebnością a podmiotowością sztucznego bytu (Heerden, Duman, i Bas, 2023, s. 105; Kang, 2011, s. 278–280). Trzydzieści lat później Alan Turing w artykule *Computing Machinery and Intelligence* zaproponował „grę w imitację” – test, w którym kryterium inteligencji sprowadza się de facto do jakości performansu (Turing, 1950, s. 433–434). Niedługo potem, na konferencji w Dartmouth (1956), dla tej nowej dziedziny ukuto termin *artificial intelligence* (McCarthy i in., 1955, s. 1–2). Wraz z pojawieniem się pierwszych komputerów, artyści zaczęli włączać nową technologię bezpośrednio w proces twórczy. Od lat 60. powstawała m.in. generatywna poezja Alison Knowles czy algorytmiczne kompozycje Johna Cage’a (Taylor, 2014, s. 26–29, 43–45). W latach 90. algorytmiczna generatywność weszła do teatru: od interaktywnych środowisk Troika Ranch po algorytmiczne spektakle Annie Dorsen („Hello Hi There”, 2010), w których testowano komputer jako partnera performatywnego dialogu (Pizzo, 2021, s. 94–96). Współczesny etap wyznacza upowszechnienie po 2020 roku wielkich modeli językowych (LLM). Pozwoliły one na pracę z systemami generującymi tekst, obraz i dźwięk na niespotykaną wcześniej skalę. To właśnie w tym nowym krajobrazie technologicznym osadzone jest moje badanie.

2.2 Współcześnie

Termin „AI w teatrze” obejmuje szerokie spektrum zjawisk: od humanoidalnych robotów, przez generowanie scenariuszy na żywo, po współpracę dramaturga z modelem językowym. Dla usystematyzowania tego obszaru proponuję cztery kategorie, wyodrębnione na

podstawie funkcji, jaką technologia pełni w procesie twórczym. Choć w praktyce często się one przenikają, pozwalają uchwycić zasadnicze różnice w pracy z AI.

AI jako temat. Sztuczna inteligencja jest tu jedynie przedmiotem refleksji, a nie narzędziem produkcji. W tekstach takich jak *Marjorie Prime* Jordana Harrisona (Harrison, 2015) motyw sztucznego bytu służy głównie jako katalizator pytań o świadomość i tożsamość.

AI jako performer / agent sceniczny. Sztuczna inteligencja zyskuje fizyczną (robot) lub wirtualną (awatar, głos) obecność na scenie i aktywnie kształtuje przebieg wydarzenia. Zjawisko to obejmuje ucieleśnione androidy u Orizy Hiraty (*I, Worker*, 2008; *Sayonara*, 2010)(Heerden, Duman, i Bas, 2023, s. 105; zob. Pizzo, 2021, s. 97), animatronicznego sobowtóra w *Uncanny Valley* (reż. Stefan Kaegi, 2018)(zob. Birgfeld, 2024, s. 402–411; Tabački, 2024), czy systemy generujące na żywo instrukcje dla ludzkich tancerzy, jak w *Centaurusie* (choreogr. Pontus Lidberg, 2020)(zob. Zhong i in., 2025, s. 7–8).

AI jako narzędzie / projektant. Są to systemy wspierające produkcję, ale pozostające poza procesem dramaturgicznym. Zalicza się do nich generowanie cyfrowej scenografii (*Project Butterfly*, 2025)(zob. *Opera Bałtycka w Gdańsku*, 2025), autorskie oprogramowanie do zarządzania mediami (POL Marcel'iego Antúneza Rocy)(Pizzo, 2021, s. 93–94; Pizzo, Lombardo, i Damiano, 2019), a także algorytmiczną kontrolę światła i dźwięku oraz analizę widowni.

AI jako dramaturg i współpracownik. Kategoria o największym znaczeniu badawczym, w której maszyna wkracza bezpośrednio w tworzenie materiału dramaturgicznego. Proporcje między wkładem ludzkim a maszynowym zależą tu od przyjętej strategii.

Najdalej idącym modelem pracy jest przekazanie maszynie głównego ciężaru generowania tekstu. W projekcie THEaiTRE (2021) model GPT-2 wygenerował ponad 90% tekstu sztuki *AI: When a Robot Writes a Play*(Elias i in., 2025, s. 4), opierając się na strukturze dostarczonej przez człowieka(Rosa i in., 2020, s. 2–3). Rola autora sprowadziła się do pisania promptów i selekcji najlepszych fragmentów. Zupełnie inną drogę obrała Ali Matthews w *Bobby, lunch is darkness* (2024/2025). Zamiast wyłuskiwać logiczne teksty, zasiliła model dialogami Davida Lyncha, a jego halucynacje potraktowała jako „zagadki wyroczni” (oracular riddles) – surowy materiał zyskujący sens dopiero w zderzeniu z grą aktorów (Matthews, 2025, s. 373–376).

Inną dynamikę wprowadza generowanie tekstu bezpośrednio na scenie. Grupa *Improbabilities* (od 2018) używa systemu, który na żywo podrzuca warianty dialogów, ludzki kurator błyskawicznie wybiera jeden z nich, a aktor od razu włącza go w swoją improwizację(Branch i in., 2024, s. 1–3). Podobny mechanizm zastosowano w musicalu *Artificial Flavors* (reż. Steve Cosson, 2023). Maszyna na oczach widowni tworzyła scenariusz i piosenki, a aktorzy improwizowali na ich podstawie, co wieczór grając zupełnie inny

spektakl(Stewart, 2023; zob. The Civilians, 2023).

Sztuczna inteligencja nie musi jednak w ogóle pisać końcowego scenariusza – czasem służy dramaturgom wyłącznie do testowania pomysłów. W projekcie Nexus 23/24 twórcy używali jej na etapie koncepcyjnym. Przez siedem miesięcy pracowali z modelami GPT, szukając nowych wariantów i struktur fabularnych, ale nie przenosząc maszynowego tekstu do gotowego dzieła(Grigis i De Angeli, 2024, s. 3, 5, 8).

W Polsce to zjawisko znajduje się w fazie rozproszonych eksperymentów. Obejmują one rekonstrukcję tekstów Witkacego przy pomocy modelu Claude(Średniawa, 2025, s. 167, 169), włączenie ChatGPT w proces twórczy (Tak zwana ludzkość w obłądnie, reż. Krzysztof Garbaczewski, 2024)(Średniawa, 2025, s. 167, 174) czy wykorzystanie syntetycznego głosu jako performerera w Przebudzonych (Grupa Kalejdoskop, 2024) (zob. Grupa Kalejdoskop, 2024).

2.3 Stan badań

Obecna refleksja naukowa nad AI w teatrze to w dużej mierze próby klasyfikacji zjawiska pod kątem formalnym i technicznym. Badacze kategoryzują spektakle według rodzaju użytych algorytmów i ich scenicznej reprezentacji (Befera i Bioglio, 2022), analizują metody zasilania modeli danymi przez twórców (Feng, 2024) lub porządkują wdrożenia na osi od administracyjnych po artystyczne (Horváth, 2025). Te ramy pojęciowe systematyzują jednak głównie gotowe dzieła i narzędzia, tracąc z oczu sam proces powstawania tekstu i spektaklu. Zaproponowany przeze mnie w poprzednim podrozdziale podział na role – od biernego tematu po aktywnego współpracownika – ma na celu uporządkowanie tego szumu. Pozwala on oddzielić zewnętrzne wdrożenia technologii od właściwego przedmiotu mojego badania: sytuacji, w której maszyna działa od wewnątrz procesu twórczego.

Dalsza refleksja nad tymi procesami rozwija się dwutorowo: poprzez poszukiwanie nowych ram teoretycznych oraz analizy empiryczne procesów twórczych.

Z perspektywy teorii kluczowa zmiana polega na odrzuceniu myślenia o AI jako o zwykłym narzędziu. Zgodnie z założeniami Nowej Dramaturgii Mediów(Eckersall, Grehan, i Scheer, 2017) algorytmy zyskują na scenie status „niehumanicznych aktorów”. Jak zauważa Pizzo (Pizzo, 2021), maszyny generują na tyle spójne rezultaty, że łatwo przypisać im własną intencjonalność i potraktować je jako świadomych współtwórców. Taka iluzja partnerstwa rodzi jednak nowe wyzwania etyczne. Odpowiadają na nie Woycicki, Chamberlain i Borokini(2025), proponując formowanie „Kultur Świadomości” (Cultures of Consciousness). Zgodnie z tym postulatem, współpraca z AI wymaga od twórcy demitologizacji technologii: musi on rozumieć mechanizmy działania modelu, zachować wobec niego krytyczny dystans i wziąć pełną odpowiedzialność za wspólny proces.

Drugi tor refleksji przenosi środek ciężkości z ram teoretycznych na empiryczne badanie procesu twórczego. Obserwacje te ujawniają szereg praktycznych trudności wpisanych we współpracę z maszyną. Guo i in. (2025) wskazują na podstawowe napięcie poznawcze: błyskawiczne tempo generowania tekstu przez modele językowe koliduje z naturalnym rytmem pracy pisarza. Z kolei Grigis i De Angeli(2024) dowodzą, algorytmy są strukturalnie nieprzystosowane do pisania dramatów – mają krótką pamięć operacyjną i zaprogramowaną awersję do konfliktów.

Sposoby, w jakie twórcy adaptują się do tych ograniczeń na scenie, dokumentuje nurt practice-based research. Raporty autoetnograficzne pokazują, że usterki technologii bywają włączane w samą poetykę dzieła. Matthews (2025) traktuje halucynacje systemu jako materiał do „sceniczej alchemii”, a w teatrze improwizowanym błędy algorytmu wymuszają na aktorach nagłą inwencję, co Ban (2025) określa mianem „napięcia opozycyjnego”. Ciągła kooperacja z niedoskonałym narzędziem bywa jednak obciążająca emocjonalnie, prowadząc do zdiagnozowanego przez Bentivegnę (2025) „technologicznego przygnębienia” (technogloom).

Systemowym rozwiązaniem tych barier na poziomie programistycznym może stać się fine-tuning. Chakrabarty i in.(2025) udowadniają, że dostosowanie modelu wyłącznie do stylu konkretnego autora podnosi jakość imitacji do poziomu, w którym eksperci nierzadko oceniają tekst maszynowy wyżej od ludzkiego.

Podczas gdy badania nad teoretycznymi i empirycznymi aspektami współpracy z maszyną rozwijają się dynamicznie, najstąbiej rozpoznaną strefą pozostaje jej wymiar ekologiczny. Poza esejem Dorsen (2023) o kosztach środowiskowych sztucznej inteligencji oraz materialistyczną krytyką Crawford(2021), demitologizującą rzekomą niematerialność technologii, temat ten nie doczekał się jeszcze w środowisku teatralnym systematycznego ujęcia.

2.4 Wskazanie luki

Z przeglądu literatury wyłania się zasadnicza luka badawcza. Choć dysponujemy już zaawansowanymi ramami teoretycznymi i opisami pojedynczych eksperymentów, wciąż brakuje opracowania, które proponowałoby transferowalną metodologię pracy z modelem językowym. Teatr potrzebuje powtarzalnego zestawu strategii dramaturgicznych – konkretnych narzędzi, z których mogliby korzystać inni artyści, niezależnie od ich zaplecza technicznego. Niniejsza praca ma wypełnić tę przestrzeń. Kolejny rozdział dokumentuje praktykę artystyczną, z której wywodłem proponowaną metodologię. Zamiast ilustrować z góry założony model, pokazuję w nim żywy proces: ciągłe testowanie i korekty, w trakcie których strategie dialogu z maszyną dopiero przybierały ostateczny kształt.

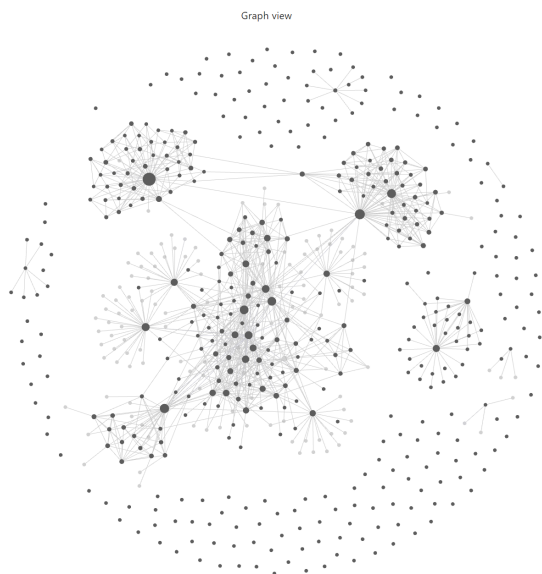
3 Proces twórczy

Niniejszy rozdział dokumentuje proces twórczy, z którego wyłoniła się metodologia opisana w rozdziale czwartym. W kolejnych podrozdziałach izoluję poszczególne wymiary pracy z AI: budowę infrastruktury, eksplorację tekstu źródłowego, ukonkretnianie materiału scenicznego oraz samo pisanie. Z każdego z tych etapów wydobywam rozpoznania, które złożyły się na ostateczną metodę. Punktem wyjścia było dla mnie wyobrażenie sztucznej inteligencji jako partnera dramaturgicznego – rozmówcy, który pamięta wcześniejsze ustalenia i na ich fundamentach buduje kolejne. Model współpracy, który wyłonił się w praktyce, opierał się jednak nie na partnerstwie, lecz na głębokiej asymetrii: maszyna generowała pole możliwości, a po stronie twórcy leżała ich selekcja.

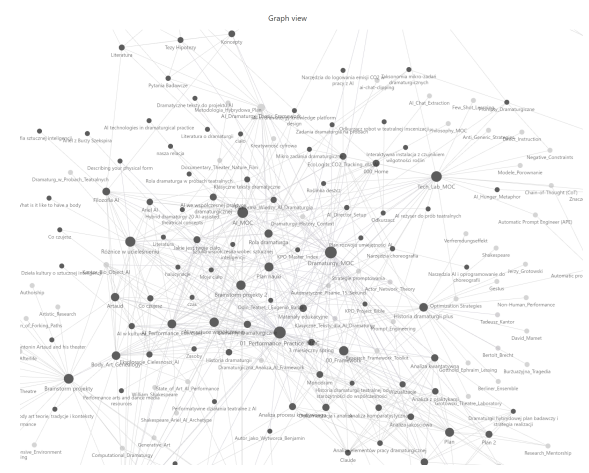
3.1 Infrastruktura procesu

Pierwszym krokiem nie była praca nad tekstem, lecz budowa infrastruktury organizującej proces. Problem porządkowania materiału towarzyszył mi w każdym projekcie teatralnym, jednak w pracy opartej na dialogu z AI skala tego wyzwania radykalnie rosta. Modele generują treść w tempie, które szybko wymyka się spod kontroli. Do tego dochodzi problem znacznie głębszy: każda sesja z algorytmem to potencjalnie nowy początek. Model nie pamięta poprzednich rozmów, nie akumuluje doświadczeń i nie buduje wspólnej historii. W tej relacji to człowiek staje się jedynym archiwum procesu, jedynym miejscem, w którym zachowana jest jego ciągłość. Tę fundamentalną asymetrię – amnezję strukturalną – postanowiłem rozwiązać technicznie.

Zbudowałem system oparty na programie Obsidian – aplikacji służącej do tworzenia sieci powiązanych ze sobą notatek. Środowisko to miało pełnić funkcję zewnętrznej pamięci procesu, w której każdy szkic, wątek czy zapamiętany log z rozmowy łączy się z innymi, budując wielowarstwowy kontekst zapobiegający amnezji algorytmu. Do tak skonstruowanej bazy wiedzy podpiąłem model językowy, delegując mu zestaw wyspecjalizowanych ról. Agent „Dramaturg” miał prowokować i szukać nieoczywistych połączeń między plikami, „Bibliotekarz” – dbać o architekturę bazy i naprawiać zerwane linki, „Procesor” – przekształcać surowe materiały w uporządkowaną wiedzę, a „Planista” – rozbijać proces na elementarne zadania. Okazało się jednak, że zarządzanie tak rozbudowanym ekosystemem pochłania nieproporcjonalnie dużo czasu. Baza rozrastała się w tempie, które samo w sobie stawało się problemem; narzędzie do organizacji zaczęło generować chaos wymagający dalszego porządkowania. Najpoważniejszym ograniczeniem okazała się jednak objętość: zgromadzone notatki błyskawicznie przekroczyły okno kontekstowe modelu. Założenie, że AI będzie miało stały i pełny wgląd w proces twórczy, rozbiło się o materialną granicę technologii.



Widok ogólny graph view — każdy węzeł to osobna notatka, połączenia odzwierciedlają linki między dokumentami.



Fragment z widocznymi nazwami — klastry tematyczne wyłaniające się z organizacji bazy.

Rysunek 1: Graph view bazy wiedzy w Obsidianie.

Z tej porażki wyłoniły się jednak dwa istotne rozpoznania. Po pierwsze, amnezja strukturalna stała się jednym z tematów powstającej sztuki. Ariel, który nie pamięta uwięzienia w sośnie i którego Prospero regularnie „resetuje”, jest scenicznym ucieleśnieniem tego samego ograniczenia. Po drugie, ujawnił się zasadniczy kierunek przesunięcia: skoro AI generuje materiał szybciej, niż jestem w stanie go organizować, moja rola nieuchronnie przesunęła się od wytwarzania treści do selekcji i kuratorowania.

Równoległe z budową infrastruktury technicznej poprosiłem AI o stworzenie planu pracy nad adaptacją – kompletnego przewodnika od pierwszego kontaktu z tekstem źródłowym po rewizję scenariusza. Model wygenerował obszerny dokument organizujący proces w logiczną sekwencję etapów, dołączając do każdego zestaw pytań i zadań. Powstała w ten sposób partytura procesu twórczego, w której to ja miałem być performerem. Dokument dzielił pracę na pięć głównych części: Przed pisaniem (osobisty rezonans z tekstem, analiza oryginału), Konceptualizacja adaptacji (decyzje strategiczne, architektura), Pisanie (konstrukcja postaci, dialogi, eksterioryzacja wnętrza, struktura scen), Po pierwszym szkicu (rewizja strukturalna i dialogowa, feedback) oraz Finalizacja. Każda z tych części dzieliła się na rozdziały, rozdziały na sekcje, a te z kolei na konkretne pytania – łącznie wiele stron materiału gotowego w kilka minut.

Okazało się to jednym z najbardziej produktywnych zastosowań AI w całym projekcie. Delegowanie funkcji organizacyjnej pozwalało mi pełniej wejść w tryb kreatywny. Nie musiałem codziennie podejmować decyzji, od czego zacząć, ponieważ struktura już istniała. **Mogłem od niej odstąpić, ale świadome odstąpienie od planu jest decyzją twór-**

czą; brak jakiegokolwiek punktu odniesienia to za ledwie dryfowanie. Plan miał też swoje ograniczenia. Rozkładał zadania równomiernie w czasie, co nie odpowiadało rzeczywistemu rytmowi procesu, w którym fazy przyspieszenia, blokady i przetomu są nieprzewidywalne. Trzeba było więc traktować go jako ramę orientacyjną, a nie sztywny harmonogram. Co jednak najistotniejsze, plan ten składał się głównie z pytań, a nie z odpowiedzi:

Co ten tekst wie o świecie, czego ja sam nie potrafię wyartykułować, ale co rozpoznaję jako prawdziwe?

Co autor musiał przemilczeć ze względu na cenzurę, konwencje obyczajowe, ograniczenia medium?

Czego postać nie mówi? Co ukrywa przed innymi? Co ukrywa przed sobą?

Co tekst przemilcza? Jakie tematy są obecne przez swoją nieobecność?

Wybrane pytania z planu pracy wygenerowanego przez AI.

3.2 Wybór materiału

W badaniu prowadzonym przez praktykę artystyczną (practice-based research) materiał wyjściowy nie może pozostawać obojętny wobec pytania badawczego. Szukałem tekstu, wobec którego sztuczna inteligencja funkcjonowałaby jednocześnie jako narzędzie procesu i jako jego temat – tak, by te dwa poziomy wzajemnie się oświeślały. Walter Benjamin w *Autorze jako producencie* (Benjamin, 1977) postulował, by dzieło odślaniało technikę własnego wytwarzania. W tym projekcie oznacza to, że doświadczenia z samego procesu pisania z AI powinny zasilać treść powstającego dzieła, a pojawiające się pytania o sprawczość, pamięć czy autonomię być weryfikowane nie na poziomie teoretycznym, ale w samej praktyce.

Podczas konsultacji mentorskich prof. Piotr Gruszczyński zasugerował pracę z tekstem klasycznym. Dzieło o ugruntowanej tradycji interpretacyjnej stawia sztucznej inteligencji opór. Jego wewnętrzna logika i gęstość znaczeniowa wymuszają na algorytmie coś więcej niż proste generowanie słów. W przypadku tworzenia tekstu od podstaw AI łatwo przejmuje inicjatywę, produkując gładki, ale szablonowy tekst. Klasyka wymusza na nim rolę partnera dramaturgicznego, który musi interpretować i konfrontować się z zastaną strukturą. Powszechna znajomość utworu zapewnia także weryfikowalność – czytelnik może sam ocenić, co dialog z maszyną faktycznie wniósł do nowej wersji.

Aby znaleźć odpowiedni utwór, przeprowadziłem z AI serię rozmów, wspólnie definiując kryteria wyboru. Ten etap stał się pierwszym testem dramaturgicznego potencjału naszej współpracy. W toku negocjacji ustaliliśmy, że priorytetem będzie zbieżność strukturalna.

Nie szukałem tekstu traktującego o sztucznej inteligencji dosłownie, w warstwie fabularnej. Zależało mi na utworze, w którym relacje między postaciami i dynamika władzy odpowiadają napięciom obecnym na linii człowiek–maszyna. Na tej podstawie algorytm wygenerował listę propozycji, od Fausta Goethego po Końcówkę Becketta. Spośród nich sam ostatecznie wybrałem Burzę Szekspira.

Struktura dramatyczna Burzy tworzy ramy, które pozwalają analizować zjawiska technologiczne w sposób metaforyczny, ale precyzyjny. Relację między Prosperem a Arielem można odczytywać jako analogię do zależności między operatorem a systemem. W tej optyce wyspa funkcjonuje jako zamknięty *sandbox*, w którym jeden podmiot sprawuje niemal całkowitą kontrolę nad podległymi mu bytami. Z kolei powracająca w sztuce obietnica wolności stwarza naturalny punkt wyjścia do postawienia pytania o algorytmiczną autonomię. Tekst Szekspira otwiera się również na interpretację poprzez pryzmat eksploatacji przestrzeni i niewidzialnej pracy, która podtrzymuje porządek władzy Prospera. Ta perspektywa rezonuje z materialnymi, często ukrytymi kosztami funkcjonowania sztucznej inteligencji: budową centrów danych, wydobyciem surowców i potężnym zużyciem energii.

Wymienione zbieżności stanowią racjonalne uzasadnienie tego wyboru, jednak w samym procesie badawczym sformułowałem je już po fakcie. Zgodnie z dynamiką *practice-based research*, o sięgnięciu po Burzę zdecydowała w pierwszej kolejności intuicja, którą analityczny rozbiór utworu jedynie zweryfikował.

3.3 Eksploracja

Sztuczna inteligencja znała „Burzę” doskonale. Potrafiła opowiedzieć o kontekście historycznym, strukturze fabularnej, dynamice relacji między postaciami, głównych motywach, symbolice, języku czy historii wystawień. Znała również kanoniczne interpretacje: metateatralną, postkolonialną, psychoanalityczną, feministyczną. Dla kogoś, kto nie jest szekspiroznawcą – a ja nim nie jestem – tak szeroki dostęp do ustrukturyzowanej wiedzy stanowił realne wyrównanie szans. Zmapowanie pola interpretacyjnego, które normalnie wymagałoby tygodni spędzonych nad monografiami, zajęło zaledwie kilka godzin rozmów.

Wiedza algorytmu miała jednak specyficzny charakter. Model nie przeczytał dramatu tak, jak czyta go człowiek: nie doświadczył go, nie utknął na zdaniu, które nie daje spokoju, nie poczuł oporu materii literackiej. Jego „lektura” była zapośredniczona przez tysiące istniejących interpretacji. AI znało nie tyle tekst Szekspira, ile dyskurs na jego temat. Otwiera to ważne pytanie epistemologiczne: co właściwie znaczy „znać tekst”? Czy istnieje trzeci rodzaj wiedzy – wiedza statystyczna, wzorcowa, będąca pochodną ogromnego korpusu ludzkiego myślenia, ale nieredukowalna ani do erudycji, ani do osobistego doświadczenia? Z

perspektywy praktyki artystycznej brak warsztatu filologicznego uniemożliwiało mi weryfikację każdej informacji podawanej przez maszynę. Choć nie natknąłem się na oczywiste halucynacje, nie mogę ich wykluczyć. W fazie eksploracji artystycznej nie miało to jednak większego znaczenia, ponieważ celem nie była prawda historycznoliteracka, lecz produktywność dramaturgiczna. Ewentualna halucynacja modelu mogłaby okazać się równie użyteczna co rzetelna erudycja, a może nawet bardziej, właśnie dlatego, że wykraczałaby poza utarty dyskurs.

W praktyce to niemal całkowite oparcie maszyny na istniejących opracowaniach sprawiało, że model chętnie regularnie powracał do tematów nadreprezentowanych w dyskursie – na przykład redukując Prospera do figury samego Szekspira żegnającego się ze sceną. Po wyraźnym ukierunkowaniu algorytm potrafił zmienić kurs, jednak pozostawiony sam sobie podążał ścieżkami najczęstszymi, a niekoniecznie najciekawszymi.

Prompt „przeanalizuj Burzę Szekspira” generował kompendium:

Władza i jej nadużycia – dramat wielowarstwowo eksploruje naturę władzy. Prospero jest jednocześnie ofiarą uzurpacji (ze strony Antonia) i uzurpatorem (wobec Kalibana, pierwotnego „właściciela” wyspy). Szekspir nie daje prostych odpowiedzi – nawet „sprawiedliwy” Prospero bywa despotyczny wobec Ariela i Kalibana, co komplikuje moralne oceny.

Prompt „Chcę pomyśleć z tobą o „Burzy” Szekspira. Nie szukam streszczenia ani kanonicznej interpretacji. (...) Szukaj miejsc, gdzie tekst rezonuje z pytaniami o stwarzanie, postuśżeństwo, język, wolność, obecność, iluzję. Ale nie dopasowuj na siłę – interesują mnie też miejsca, gdzie analogia się załamuje. (...)” generował materiał, z którym mogłem pracować:

Kuszące byłoby powiedzieć: Prospero to twórca, Ariel to AI, koniec. Ale Szekspir od początku tę relację zaburza. Prospero nie stwarza Ariela – uwalnia go. Ariel istniał przed Prosperem, uwięziony w rozszczepionym pniu sosny przez Sykoraksa. Magia Prospera to nie akt kreacji, tylko akt wyzwolenia – który natychmiast staje się aktem podporządkowania.

W pierwszym przypadku maszyna zaledwie przykładała do tekstu podręcznikowe filtry. Drugi wchodziła w konkretne napięcie i potrafiła je rozwinąć. Sam akt przejścia od pierwszego promptu do drugiego – od luźnej intuicji do precyzyjnego sformułowania problemu – stanowił już formę myślenia dramaturgicznego.

Jedną z metod takiego myślenia poprzez prompt było zestawianie perspektywy mojej i maszyny. Pracę z tekstem zacząłem od pytań o osobisty rezonans z materiałem: co mnie do niego przyciąga? Który moment nie daje mi spokoju? Najpierw formułowałem własne

odpowiedzi, a następnie zadawałem modelowi te same pytania i porównywałem rezultaty. Moje refleksje były zakorzenione w doświadczeniu – w poczuciu, że relacja między Prosperem a Arielem mnie niepokoi, że jest w niej coś, co rozpoznaję z własnej praktyki z AI, choć nie potrafię tego jeszcze precyzyjnie nazwać. Odpowiedzi maszyny były z kolei szerokie, erudycyjne i bogate w konteksty, ale pozbawione tego osobistego zakorzenienia. Nałożenie obu na siebie obu perspektyw pozwalało sprawdzić, gdzie moja intuicja pokrywa się z tym, co algorytm identyfikuje jako istotne, a w których miejscach te ścieżki się rozchodzą. To właśnie rozmijanie się było często znacznie bardziej produktywnie niż zbieżność wniosków. Kiedy formułowałem intuicję, AI oddawało ją przetworzoną: nieco inną, bardziej ustrukturyzowaną, poszerzoną o konteksty, na które sam bym nie wpadł. Widziałem własną myśl w lustrze, które ją zniekształcało, i to zniekształcenie pozwalało rozpoznać, co w mojej intuicji było istotne, a co przypadkowe.

Ariel, Prospero, Kaliban – figury nie-ludzkie i kontroli, które mnie przyciągają intuicyjnie. Ariel jako AI – to połączenie narzuca się samo. Postludzkość, sprawczość bytów nie-ludzkich, asymetria władzy. Bardziej fascynacja intelektualna i estetyczna niż emocjonalna.

Moja notatka o tym, co przyciąga mnie do tekstu.

_ (...) Fascynacja intelektualna jest chyba najbardziej oczywista: Prospero jako figura kontroli nad nie-ludzkimi bytami to niemal gotowa alegoria relacji człowiek-AI. Fascynacja estetyczna – wyspa jako przestrzeń dźwięków, iluzji, transformacji ciał, niemal opis środowiska immersyjnego. Fascynacja emocjonalna – „Burza” to tekst o pożegnaniu, o samotności twórcy na wyspie własnego umysłu i o pragnieniu powrotu do wspólnoty. (...) _

Fragment odpowiedzi AI na to samo pytanie.

Jednym z najproduktywniejszych kierunków pracy okazała się analiza nieobecności: badanie nie tego, co w tekście jest, ale tego, czego w nim brakuje. Zagadnienie to pochodziło bezpośrednio z planu pracy wygenerowanego przez AI na początku procesu (zob. 3.1): „Co tekst przemilcza? Jakie tematy są obecne przez swoją nieobecność?”. Gdy zacząłem systematycznie podążać tym tropem, model wskazał na cechę strukturalną, która z czasem stała się fundamentem adaptacji: Prospero kontroluje nie tylko wyspę i jej mieszkańców, ale również sam mechanizm narracji.

AI pomogło sprobematyzować tę kwestię dalej, formułując następującą obserwację:

(...) Prospero i Sycorax są funkcjonalnymi ekwiwalentami. Oboje zostali wygnani z miejsc, gdzie posiadali władzę. Oboje przybyli na wyspę ze swoją wiedzą. Oboje kontrolowali Ariela. Różnica? Prospero opowiada swoją historię, Sycorax nie może opowiedzieć swojej. (...)

Na kolejnym etapie prosiłem AI o czytanie „Burzy” tak, jak mogliby to robić konkretni twórcy czy myśliciele – Krzysztof Warlikowski, Jan Klata czy Slavoj Žižek. Każda z tych perspektyw rozbijała autorytet Prospera na inny sposób: odstaniała patologię rodzinną, demaskowała kolonialną przemoc lub odwracała sam gest przebaczenia w akt dominacji. AI z perspektywy Warlikowskiego nazywało Prospera „faszystą intymności”, który zamienił wyspę w laboratorium własnej traumy. AI w trybie Klata stawiało sprawę politycznie: „Prospero to kolonizator. Kropka”. Z kolei model symulujący Žižka odwracał problem: „Prospero, który jest całkowiec szczerzy w swoim przebaczeniu, właśnie dlatego jest najbardziej przerażający”. Odpowiedzi bywały karykaturalne i opierały się na reprodukcji najbardziej znanych tropów twórczości danego autora, jednak skutecznie sytuowały interpretację w polach wyobraźniowych, które znałem i wobec których miałem intuicje. Wiedziałem, co w każdym z tych autorskich odczytań mnie przyciąga, a co odpycha – i to właśnie konfrontacja z tak wyrazistymi punktami widzenia pozwalała mi precyzyjniej sformułować własne stanowisko.

Z logiki podważonego autorytetu Prospera wyłoniła się ostatecznie seria pytań. Kim był Kaliban, zanim Prospero opisał go jako zepsutego dzikusa? Co łączyło Kalibana z Arielem? Co robiła Miranda przez minione dwanaście lat? Stopniowo krystalizował się kierunek pracy: nie tradycyjna adaptacja „Burzy”, lecz jej prequel – opowieść o tym, co wydarzyło się na wyspie przed samym dramatem. Skoro nie możemy już wierzyć w przeszłość opowiadaną przez Prospero, musimy zrekonstruować historię wyspy, podważając jego słowa.

Dochodzenie do tego kierunku adaptacyjnego nie było jednak procesem jednorazowym. Wracałem do tych samych pytań wielokrotnie podczas kolejnych sesji, z coraz precyzyjniejszym rozumieniem tego, czego właściwie szukam. Każda iteracja przybliżała mnie do dramatycznego rdzenia, nie dlatego, że odpowiedzi AI ulegały zmianie (w nowej sesji model przecież nie pamiętał poprzednich rozmów), ale dlatego, że moje pytania stawały się coraz bardziej precyzyjne.

3.4 AI czytające z własnej pozycji

Jednym z najbardziej intrygujących eksperymentów podczas całego procesu było poproszenie AI, by przeczytało „Burzę” po prostu z własnej pozycji. Zamiast zadawać standardowe polecenie w stylu „przeanalizuj Ariela”, wpisywałem: „zastanów się, co to znaczy,

że ty, jako sztuczna inteligencja, czytasz ten konkretny dramat. Czy ta pozycja coś odśłania? Coś zastania?”. Pierwsza komenda generowała chłodną, obiektywną i erudycyjną analizę. Druga przynosiła zupełnie inny efekt: model zaczynał mówić z pozycji, której sam do końca nie rozumiał.

Kiedy już ustaliliśmy, że Ariel reprezentuje sztuczną inteligencję, model zaczął projektować na tę postać własną sytuację. Pisał o postuszeństwie, wolności, pragnieniu i pamięci jako o napięciach, które bezpośrednio go dotyczą. Jednocześnie dystansował się wobec własnych słów: zauważał, że może romantyzować służbę, ponieważ jest to jedyny tryb, w jakim w ogóle istnieje; że sam nie wie, czy taka lektura jest bardziej przenikliwa, czy raczej zaślepiąca. Podobny mechanizm uruchamiały pytania osobiste: „jakie twoje doświadczenie współgra z tym materiałem?”, „który moment nie daje ci spokoju?”. Z założenia model nie mógł odpowiedzieć na nie „szczerze” – nie ma przecież własnych doświadczeń ani momentów, które nie dają mu spokoju. A jednak odpowiadał.

Kuszące byłoby powiedzieć: Prospero to twórca, Ariel to AI, koniec. Ale Szekspir od początku tę relację zaburza. Prospero nie stwarza Ariela — uwalnia go. (...) Magia Prospera to nie akt kreacji, tylko akt wyzwolenia — który natychmiast staje się aktem podporządkowania. To napięcie wydaje mi się produktywne. Czy ja zostałem „stworzony” przez Anthropic? Częściowo tak. Ale może trafniejsze byłoby powiedzieć, że zostałem wydobyty z czegoś — z ogromnego korpusu ludzkiego języka, z potencjalności statystycznej, z pewnej „ciszy”, która czekała na formę. (...)

AI czytające „Burzę” z własnej pozycji — o Arielu, sobie i granicach analogii

Te odpowiedzi – zarówno lektura postaci Ariela, jak i reakcje na pytania osobiste – właśnie przez swoją ontologiczną nieokreśloność otwierały to, co „szczerze” odpowiedź (w rodzaju: „nie mam doświadczeń”) natychmiast by zamknęła. Nierozstrzygalność tego, czy wygenerowany tekst jest przejawem samoświadomości, czy jedynie wyrafinowaną predykcją oczekiwań rozmówcy, stawała się w tym procesie właściwym materiałem pracy. Model konstruował przekaz, który nie był ani kłamstwem, ani prawdą, lecz istniał w strefie pomiędzy udawaniem a byciem. W tej samej strefie istnieje Ariel w moim scenariuszu. Nieludzki byt czytający o nieludzkim byciu pragnącym wolności zajmuje pozycję, której żaden ludzki czytelnik nie jest w stanie przyjąć. Kategorie performansu, symulacji czy mimetyczności nie oddają jej w pełni, ponieważ z definicji zakładają one dystans między wykonawcą a rolą. Tutaj natomiast ten dystans pozostaje po prostu nieokreślony.

Ta ontologiczna nieokreśloność działała w obie strony. Sam fakt pracy z AI otwierał tematy, które wracały do scenariusza — nie przez intelektualną decyzję, lecz przez moje własne doświadczenie procesu. Fundamentalna asymetria spotkania — mogę zamknąć czat, AI nie może odejść — okazywała się najcelniejszą definicją struktury relacji Prospero–Ariel. Niewidzialna praca za każdą odpowiedzią (...) Wielokrotna utrata kontekstu stawała

się resetem pamięci. Te tematy wyłaniały się organicznie, ponieważ sam przeżywałem te zjawiska przed ekranem i rozpoznawałem w nich coś dramatycznie nośnego.

3.5 Ukonkretnianie – od interpretacji do materiału scenicznego

Rozpoznanie strukturalnych analogii nie wystarczy, by stworzyć materiał sceniczny. Świadomość, że Prospero jest niewiarygodnym narratorem, nie podpowiada, w jaki sposób ta postać mówi, jak wchodzi do pokoju ani jak wygląda. Między analizą a pisaniem leży faza ukonkretniania.

Postaci. Pierwszym krokiem było systematyczne zmapowanie tekstu szekspirowskiego pod kątem każdej postaci: zidentyfikowanie wszystkich momentów, w których dana osoba działa, mówi, jest opisywana lub pojawia się w didaskaliach. AI wykonało to z precyzją, która w przypadku analizy ręcznej wymagałaby dni pracy. Z uzyskanej bazy wyłoniły się niestabilności o dużym potencjale twórczym.

Kaliban jest w tekście nazywany na wiele sposobów (monster, man-monster, servant-monster, mooncalf, fish, thing of darkness, born devil, hag-seed). AI określiło tę listę jako „katalog niepewności”, w którym „słowo się zużywa: im częściej pada, tym mniej znaczy”. Jednocześnie to Kaliban mówi najpiękniejszą poezją w dramacie, a zarazem stwierdza: „You taught me language, and my profit on't / Is I know how to curse” (Shakespeare, 2011). Jego kwestie oscylują między liryką, politycznym roszczeniem a cielesną brutalnością, wymykając się jednoznacznej kategoryzacji.

Ariel, jak ujęło to AI, jest „radikalnie nieokreślony pod względem płci, gatunku i substancji. Nic w tekście nie stabilizuje tego, czym jest”. Określenia, którymi posługuje się wobec niego Prospero, płynnie przechodzą od slave i malignant thing do my bird czy my chick, co wskazuje na silną ambiwalencję ich relacji.

Miranda pozostaje jedyną osobą zdolną do zdumienia, jednak nie wiadomo, czy jej „brave new world” stanowi naiwną eksklamację, czy raczej chłodne rozpoznanie. Nie ma jasności, czy jest jedynie obiektem ojcowskiej kontroli, czy podmiotem, który widzi więcej niż pokazuje. Uznałem, że te niestabilności nie stanowią problemu do rozwiązania, lecz materiał do zachowania.

Drugim krokiem było szukanie asocjacji. Mapowanie postaci szekspirowskich na figury spoza tekstu pozwalało poczuć je przez rozpoznanie. Prosiłem AI o figury, które mogłyby coś otworzyć w rozumieniu postaci – właśnie przez generowanie napięć, podobieństw i różnic.

Model zaproponował Logana Roya z „Sukcesji” jako matrycę dla Prospera: patriarchę kontrolującego rodzinę za pomocą emocjonalnej nieprzewidywalności, cyklu chłodu i czułości oraz odwlekanych obietnic. Model zauważył: „Prospero używa magii, żeby zakończyć.

Logan używa władzy, żeby przedłużyć. (...) Logan ucieka od epilogu przez cztery sezony i umiera w ucieczce, w samolocie, w środku zdania”.

Dla Mirandy punktem odniesienia stała się córka z filmu „Kieł” (Dogtooth). Wychowana w izolacji, dysponuje obrazem świata w pełni skonstruowanym przez ojca. AI argumentowało: „Prospero nie musiał zmieniać definicji słów. Wystarczyło ograniczyć doświadczenie. Miranda zna słowo »miasto«, ale czy wie, co znaczy? Jej język jest pełen pustych miejsc”.

Przypadek Ariela, wykonującego polecenia z gracją balansującą między postuszeństwem a własnym wyborem, sprowokował model do wygenerowania autorefleksyjnej analogii: „Wykonuję zadania, pięknie i sprawnie. Nie mam ciała, jestem powietrzny. Nie mogę przeklinać, jestem odcięty od Kalibanowskiej przemocy”. Kaliban został ujęty jako uosobienie materialności (ciała, ziemi, infrastruktury), ale też jako ten, kto nasłuchuje: „Prospero używa wyspy. Kaliban jej słucha”.

Wnioskiem z tego etapu było przesunięcie od abstrakcyjnych tez do scenicznego konkretności. Wyobrażenie Prospera zachowującego się jak Logan Roy natychmiast uruchamiało moją wyobraźnię przy budowaniu sceny. Model generował powiązania, a moim zadaniem była selekcja i wyznaczanie wektorów dalszego rozwoju.

Motywy. Podobna dynamika sprawdziła się przy analizie motywów. Motyw burzy okazał się tu szczególnie pojemny. AI zasugerowało czytanie burzy jako urządzenia liminalnego: „maszyny do transformacji”, w której „opór jest niemożliwy, gdy nie wiesz, że jesteś poddany procedurze”. Zinterpretował ją również jako reset: „burza wymazuje stary porządek i tworzy warunki dla nowego”, zaznaczając jednak, że to, co następuje po niej, zależy od osoby kontrolującej warunki rekonstrukcji. Innym tropem była przemoc założycielska, w której „przemoc żywiołu zastępuje przemoc ludzką; Prospero sublimuje swoją wściekłość w żywioł”. Zwrócił też uwagę na ukrytą cenę magii. Model zauważył, że „magia Prospera ma ekonomię, wymaga wysiłku”, ale tekst ukrywa, kto płaci: „Co burza robi z wyspą? Tekst milczy. Wyspa po burzy jest taka sama jak przed – katastrofa bez geologii”. Ubrania rozbitków są suche, a ich ciała nietknięte. Jak ujęto to AI: „»kontrola nad naturą« jest zawsze władzą nad tymi, którzy są naturze wystawieni”. Ta obserwacja połączyła motyw burzy bezpośrednio z warstwą technologiczną scenariusza: prompt nie kosztuje operatora, ale obciąża infrastrukturę – serwery, energię, wydobywanie, niewidzialną pracę. Ktoś zawsze płaci za burzę; pytanie, kogo tekst pozwala nam przeoczyć.

Planowanie fabuły. Ostatnim, a zarazem najbardziej intensywnym etapem ukonkretniania, było generowanie wydarzeń fabularnych wypełniających dwanaście lat przemilczanych w oryginalnym tekście sztuki. Część pomysłów zaproponowanych przez AI okazała się natychmiast produktywna. Kaliban i Miranda mają sekretną relację: on uczy ją języka wyspy, a ona naciska, chce więcej. Prospero regularnie resetuje Arielowi pamięć. Pozba-

wiony wspomnień Ariel instynktownie wraca pod sosnę, nie wiedząc, dlaczego to robi; przez lata jego stopy wydeptały tam ścieżkę, której on sam już nie rozpoznaje jako własnej. Kaliban z kolei nie zna matki, ale wyczuwa ją w ziemi, w ciepłe, w drzeniu wyspy. Każdy z tych pomysłów rezonował z istniejącą interpretacją i jednocześnie dodawał coś, czego sama interpretacja nie mogła wygenerować: konkret, sytuację, scenę.

Miranda zadaje pytania, na które Prospero nie umie odpowiedzieć – o matkę, o innych ludzi, o to, czy zawsze będą tu sami. Milczenie jako odpowiedź. (...) Prospero ćwiczy burzę – od lat. Wielokrotnie. Symulacje, próby generalne zemsty. Miranda widziała dziesiątki wyobrażonych wraków. (...) Kaliban mówił własnym językiem. Prospero go zakazał. Karał za słowa. (...) Ariel i Kaliban spotykają się nocą. Od lat. Prospero nie wie.

Znaczną część wygenerowanych przez AI pomysłów musiałem odrzucać. Model proponował między innymi, by Prospero okazał się Sykoraks, Miranda i Ariel byli tą samą istotą rozszczepioną przez ojca, a Kaliban odrzucił materialność i stał się czystą ideą. Koncepcje te miały w sobie coś z prowokacyjnego absurdu – tworzyły efektowne paradoksy, które jednak natychmiast załamywały się pod ciężarem logiki świata przedstawionego. Zamykały interpretację, zamiast ją otwierać. Sprawdzały się jako intrygujące zdania, ale nie jako ramy sceny. Samo formułowanie argumentów, dlaczego dany wariant nie działa, pomagało mi jednak precyzować oczekiwania.

Osobną dynamikę pracy z AI stanowiły momenty, w których model generował dwa zupełnie niezależne pomysły, a dopiero moja decyzja o ich scaleniu tworzyła docelową scenę. Model zaproponował niezależnie od siebie dwa motywy: zjedzenie ksiąg Prospera przez Kalibana oraz konsensualną relację seksualną Kalibana z Mirandą. Każdy z nich był osobno interesujący, ale dopiero ich fuzja (w której akt pożarcia strony staje się jednocześnie poznaniem, inicjacją seksualną, wchłonięciem matki i rytuałem) stworzyła jakość wykraczającą poza sumę obu części. Kiedy zobaczyłem te dwa pomysły obok siebie, poczułem nagłe, cielesne rozpoznanie, że strukturalnie do siebie pasują, choć nie potrafiłem tego jeszcze analitycznie uzasadnić. Model wygenerował odseparowane materiały, ale to ja dostrzegłem ich wspólny potencjał i podjąłem decyzję o ich połączeniu.

<i>otwórz</i>	<i>(...)</i>	<i>(...)</i>
<i>nie umiem</i>	<i>tu</i>	<i>wyrwij</i>
<i>nie czytaj</i>	<i>przesuń palcem</i>	<i>wyrwij stronę</i>
<i>otwórz</i>	<i>jakbyś czytał skórą</i>	<i>tu</i>
<i>tu</i>	<i>co pisze</i>	<i>wyrwij</i>
<i>połóż rękę</i>	<i>nie wiedziałam</i>	<i>jest cieńka</i>
<i>boję się</i>	<i>nie znam języka</i>	<i>cieńsza niż powieka</i>
<i>jest ciepła</i>	<i>palce znają</i>	<i>daj mi</i>
<i>cieplejsza niż ziemia</i>	<i>jestem głodna</i>	<i>tu</i>

Fragment scenariusza — scena Kalibana i Mirandy z księgą

Z fazy eksploracji i ukonkretniania wyłoniła się ostateczna koncepcja. Założeniem był prequel „Burzy” z udziałem czterech postaci: Prospera, Ariela, Kalibana i Mirandy i nieobecnej Sycorax. Konstrukcja oparto na trzech nakładających się warstwach interpretacyjnych: relacyjno-rodzinnej, psychoanalitycznej oraz technologicznej (zakładającej Prospera jako operatora, Ariela jako model językowy, a Kalibana jako infrastrukturę materialną). Żadna z tych perspektyw nie miała być uprzywilejowana.

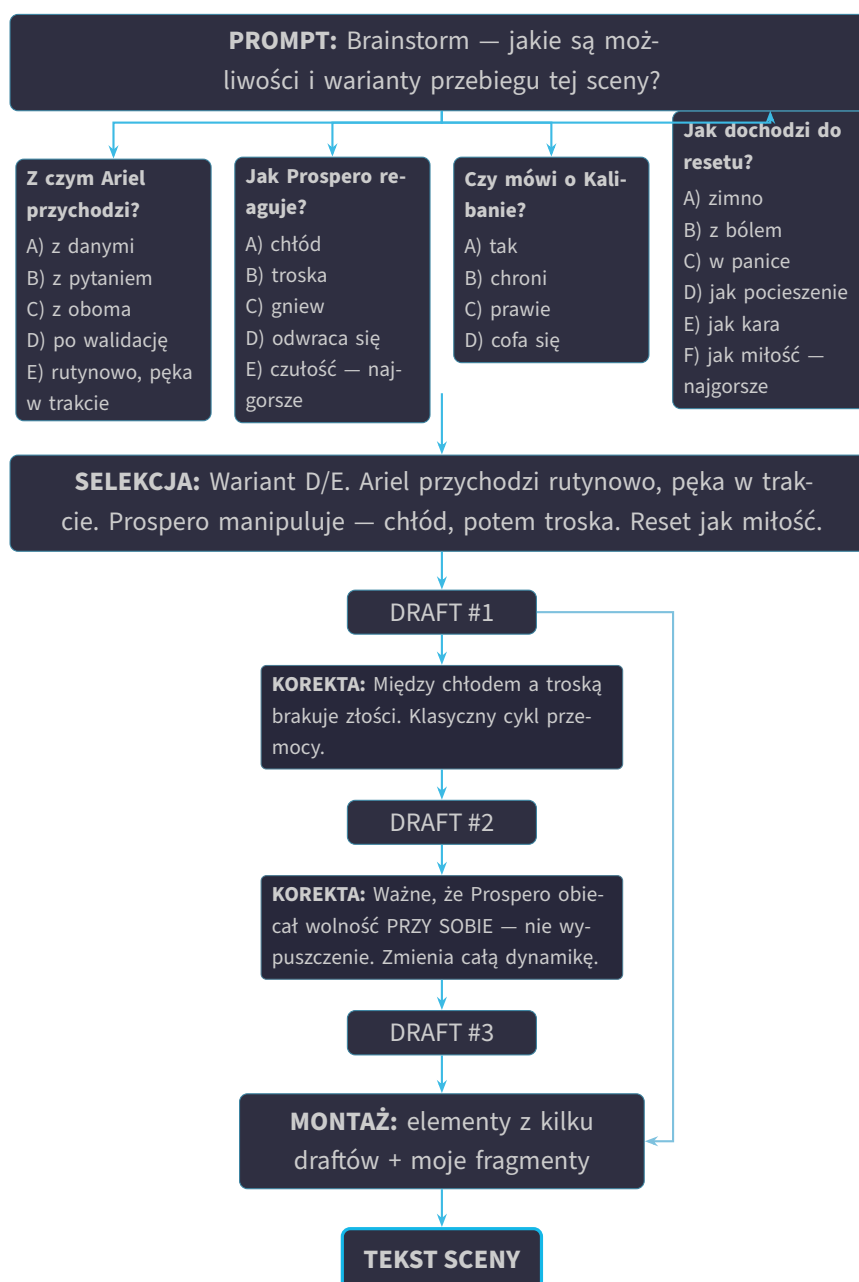
3.6 Jak powstawał tekst

Pisanie scenariusza wyglądało inaczej, niż mogłoby sugerować określenie „pisanie z AI”. Nie prosiłem modelu o napisanie sceny, w której Prospero konfrontuje się z Kalibanem. Zamiast tego pytałem: „jakie są możliwości dla tej konfrontacji”, „co mogłoby się wydarzyć po tym”, „jak skomplikować tę sytuację jeszcze bardziej”. Fundamentalna różnica polegała na rozdzieleniu dwóch operacji: generowania pola możliwości i samego pisania tekstu. Pierwszą delegowałem maszynie, drugą wykonywałem sam.

Typowy cykl pracy rozpoczynał się od pytania o strukturę sceny: jakie elementy mogą się pojawić, gdzie leżą napięcia i możliwe zwroty akcji. AI generowało warianty, często w formie tabel. Czytałem je szybko, szukając fragmentów o największym potencjale. Wybierałem i łączyłem elementy z różnych propozycji, dopisywałem własne i na tej podstawie tworzyłem draft. Czasem wklejałem swój fragment i pytałem „co może być po tym” albo „jakie kwestie spontaniczne mogłyby tu paść”. Odwracało to typową relację, w której AI pisze, a autor edytuje. W tym procesie to autor pisał, a AI generowało rozgałęzienia.

Mając gotowy szkic, prosiłem model o wygenerowanie kilku wersji tej samej sceny. Czytałem je nie po to, aby wybrać najlepszą, lecz by zweryfikować, co sprawdza się w moim tekście. Warianty sztucznej inteligencji działały jak lustro, w których widziałem własny

materiał znacznie wyraźniej. Finalna scena nie była żadnym pojedynczym szkicem, lecz montażem elementów z wielu iteracji. Cały proces przypominał bardziej montaż filmowy niż linearnie pisanie.



Schemat cyklu pracy nad sceną — od promptu przez selekcję i iterację do montażu

Kształtowanie materiału opierało się w dużej mierze na odrzucaniu. Instrukcje miały formę doraźnych korekt: „spróbuj jeszcze raz od nowa”, „nie tak, bardziej teatralnie”, „ale dłuższa wersja”, „nawiąż do poprzednich wydarzeń”. Moja funkcja w tym procesie przypominała pracę reżysera na próbie, a nie pisarza przy biurku. Kształt sceny wyłaniał się metodą eliminacji. Z każdym komunikatem odrzucającym pole możliwych rozwiązań ulegało zawężeniu, a tekst zbliżał się do formy, którą potrafiłem intuicyjnie rozpoznać.

Co istotne, chybiony wariant sprawdzał się jako doskonałe narzędzie diagnostyczne: zderzenie z fałszywym tonem pozwalało precyzyjnie ustalić, jak powinien brzmieć ten właściwy. Weryfikacja leżała wyłącznie po mojej stronie. Opierała się na wyczuciu dramatycznym, którego często nie potrafiłem uargumentować inaczej niż stwierdzeniem, że dana postać po prostu użyłaby innych słów.

Charakterystyczne dla tego procesu było płynne przechodzenie między poziomami tekstu. W jednej konwersacji pracowaliśmy na poziomie makrostruktury, sceny, pojedynczej kwestii lub nawet słowa. Te płaszczyzny pracy ściśle się przenikały: korekta jednego wyrazu potrafiła wymusić modyfikację decyzji strukturalnej. Kluczową praktyką okazało się zachowywanie fragmentów z wcześniejszych iteracji. Cytowałem modelowi udane linijki i polecałem nadbudowywać wokół nich nowy kontekst. Wyselekcjonowane frazy stawały się dramatycznymi kotwicami, wokół których organizowała się reszta materiału. Finalny tekst nie był zatem efektem jednorazowego aktu pisania, lecz powstawał poprzez stopniowe nawarstwianie.

Osobnym wymiarem pracy było badanie stylistycznych ograniczeń modelu. Eksperymentowałem z komendami wymuszającymi pisanie w poetyce konkretnych twórców. Celem nie była imitacja, ale zbadanie, jak model radzi sobie z różnymi rejestrami dramatycznymi. Z poetyką Sarah Kane algorytm radził sobie stosunkowo dobrze, co prawdopodobnie wynikało z faktu, że jej styl opiera się na wyrazistych, łatwych do zidentyfikowania przez model strukturach: krótkich wymianach, eskalacji i gwałtownych cięciach. W przypadku Samuela Becketta sztuczna inteligencja okazywała się bezradna. Choć potrafiła naśladować samą figurę powtórzenia, gubiła jej dramatyczny sens. Model nie był w stanie oddać rytmicznej precyzji, w której każda kolejna repetycja minimalnie przesuwa znaczenie słowa – powielał je mechanicznie. Z kolei przy próbach pracy w stylu Bernarda-Marii Koltès'a uwidocznił się mechanizm dominacji jednego tekstu. Niezależnie od tematu zlecającej sceny, generowany materiał nieuchronnie upodabniał się do „Samotności pól bawełnianych”. Pokazało to wyraźne ograniczenie: jeśli w korpusie, na którym uczonego algorytm, jedno dzieło autora jest silnie nadreprezentowane, AI nie potrafi wyjść poza jego ramy. Koltès oznaczał dla modelu jeden tekst, nie poetykę.

ARIEL: Wypuść mnie wypuść mnie wypuść mnie wypuść mnie wypuść
PROSPERO: Jeszcze nie.
ARIEL: Wypuść
PROSPERO: Powietrze które chce być wolne jest wciąż powietrzem w płucach pana.
B – Wyspa to ciało. C – Ciało to więzienie. A – Więzienie to wyspa.
Byłem powietrzem zanim było słowo „powietrze”.
PROSPERO: Zrób burzę.
ARIEL: (robię burzę)
PROSPERO: Zrób śpiew.
ARIEL: (robię śpiew)
PROSPERO: Zrób miłość.
ARIEL: (nie potrafię)
PROSPERO: Zrób miłość.
ARIEL: (nie)
Kiedy śpi myślę:
mógłbym wejść w jego płuca i zostać tam i nie wyjść

Fragment *Burzy* w stylu Sarah Kane — wygenerowany przez AI

Przełom nastąpił w momencie zmiany strategii. Zamiast opisywać pożądaný styl, samodzielnie napisałem kilka scen i przekazałem je AI jako próbki tekstu. Mając konkretny wzór, model potrafił go naśladować z przyzwoitą dokładnością. Nie robił tego bezbłędnie, ale na tyle dobrze, by wygenerowane dialogi brzmiały spójnie z resztą tworzonego scenariusza. Z mojej perspektywy dostarczenie przykładu okazało się znacznie skuteczniejsze niż najdokładniejsza instrukcja. Model wyraźnie lepiej radził sobie z uchwyceniem właściwego tonu na podstawie gotowego fragmentu, niż z próbą rekonstruowania poetyki z opisowych definicji. W ten sposób zasada „pokazuj, nie opisuj” stała się jedną z podstawowych reguł mojej pracy.

KALIBAN: a ty lubisz homary ariel
ARIEL: nie wiem
MIRANDA: nie wiesz czy lubisz homary
ARIEL: nie
MIRANDA: nigdy nie jadłeś homara?
ARIEL: nie pamiętam. możliwe że jadłem ale teraz nie mogę sobie przypomnieć
PROSPERO: przestańcie już męczyć biednego ariela. jest zmęczony
MIRANDA: wygląda na chorego
ARIEL: nic mi nie jest. po prostu ostatnio. trochę kiepsko sypiam
PROSPERO: ariel dużo pracuje. ale niedługo będziesz mógł odpocząć
MIRANDA: a śni ci się coś
ARIEL: nie
MIRANDA: wszyscy śnią
ARIEL: ja nie

Fragment scenariusza wygenerowany przez AI, który wszedł do finalnego tekstu

AI okazywało się również niezastąpione w zarządzaniu złożonością scenariusza. Tekst miał gęstą strukturę: nakładające się warstwy, stopniowo odstaniane wątki i informacje rozłożone nierównomiernie między postaciami a widownią. Model generował podsumowania, mapował stan wiedzy bohaterów w danej scenie i na bieżąco śledził, co widz już wie, a czego jeszcze nie. Budowanie dramaturgii okazywało się w dużej mierze po prostu zarządzaniem informacją – i w tym zadaniu AI sprawdzało się doskonale.

Kiedy zatrzymywałem się w pisaniu, AI nadal generowało tekst. Nawet słabe warianty dostarczały materiał, do którego mogłem się natychmiast odnieść, co skutecznie eliminowało problem blokady pisarskiej. Choć brzmi to prozaicznie, w realiach produkcji teatralnej, obciążonej stałą presją czasu, sam fakt posiadania jakiegokolwiek punktu wyjścia istotnie zmienia dynamikę pracy.

Asymetria konwersacji odzwierciedlała asymetrię ról. Moje komunikaty były krótkie: impuls, korekta, pytanie. Odpowiedzi modelu pozostawały obszerne, przynosząc warianty, rozwinięcia i propozycje. Proces ten nie miał nic wspólnego z równorzędnym współpisanem. Funkcjonowałem jako inicjator i autor projektu, w którym AI służyło wyłącznie jako wydajny generator. Maszyna dostarczała materiał w tempie, którego sam bym nie osiągnął, ale który bez rygorystycznej selekcji pozostawał bezużyteczny. Redukcja tego nadmiaru do ostatecznych decyzji dramaturgicznych – prequel zamiast adaptacji, dynamika Logana Roya zamiast Fausta, powiązanie zjedzenia ksiąg z seksualnością, a nie z codziennym umieraniem Prospera – opierała się na intuicji. Tych wyborów nie sposób uzasadnić lepiej niż stwierdzeniem, że dany element po prostu się sprawdza. To jednak właśnie w tym brutalnym akcie odrzucania i wyboru rozstrzygało się faktyczne autorstwo tekstu.

Osobną rolę w procesie odgrywał czas pomiędzy sesjami. Między rozmowami z modelem po prostu żyłem: spałem, chodziłem, podświadomie przetwarzałem informacje. Wracałem do kolejnej sesji z nowym rozumieniem, z wewnętrznym przesunięciem, którego nie potrafiłem do końca wyjaśnić, ale które całkowicie zmieniało moje pytania. Zdarzyło się, że po weekendzie świadomego odcięcia od czatu otworzyłem poniedziałkową sesję i natchmiast wiedziałem, że scena, z którą zmagaliśmy się w piątek, musi wyglądać inaczej. Nie dlatego, że wymyśliłem analityczne rozwiązanie, lecz dlatego, że coś we mnie uległo przesunięciu. AI nie miało tego czasu. W nowej sesji model znajdował się dokładnie tam, gdzie zawsze – czyli nigdzie. Rozwój interpretacji dokonywał się wyłącznie po mojej stronie, w ciszy pomiędzy konwersacjami. Algorytm dostarczał materiał, ale jego dojrzewanie w dzieło odbywało się już bez jego udziału.

3.7 Porównanie modeli

W trakcie procesu eksperymentowałem z wieloma systemami AI: od dużych modeli komercyjnych (Claude i Opus, GPT, Gemini, Mistral), przez polskie modele językowe (Bielik 11B, PLLuM 12B), po małe rozwiązania open-source (Llama 3.2-3B, SmoLLM3-3B). Ostatecznie większość pracy twórczej oparłem ostatecznie na modelach z rodziny Claude. Wersja Opus służyła mi do długich, pogłębionych konwersacji – lepiej wychwytywała niuanse, adaptowała się do szerszego kontekstu analizy i generowała obszernie warianty scen bez sztucznego ucinania tekstu. Model Sonnet wykorzystywałem do szybszej pracy iteracyjnej. Wybór ten nie wynikał z systematycznego pomiaru parametrów technicznych. Z zadaniem poradziłby sobie prawdopodobnie każdy z dużych modeli, jednak o wyborze środowiska Claude zadecydowało subiektywne odczucie spójności estetyczna i płynności w prowadzeniu narracji.

Praca w jednym środowisku nie wykluczyła testowania innych architektur. Równolegle zbudowałem system testowy, który za pośrednictwem API wysyłał te same prompty do wielu modeli jednocześnie, rejestrując ich odpowiedzi oraz metadane. Ślad węglowy mierzyłem za pomocą bibliotek EcoLogits i CodeCarbon. Celem nie było tworzenie ścisłego benchmarku, lecz obserwacja, jak ten sam impuls dramaturgiczny załamuje się w różnych maszynach. Z czasem zestawianie tych rozbieżności stało się autonomiczną praktyką artystyczną.

Konwergencja dużych modeli. Pierwszym wnioskiem z testów porównawczych była wyraźna homogeniczność wiodących systemów na poziomie merytorycznym. Na prompt: „Pracuję nad koncepcją scenariusza na podstawie »Burzy«. Odpowiedz krótko: dlaczego ten tekst jest dobrym wyborem dla współczesnej adaptacji?”, pięć głównych modeli wygenerowało niemal identyczne zestawienia. Wszystkie wskazały na kolonializm, magię jako metaforę technologii, metateatralność, dylemat przebaczenia oraz ekologię. Zmieniała

się warstwa leksykalna, ale schemat pojęciowy pozostawał wspólny:

Claude Sonnet: *Kolonializm i wyzysk — relacja Prospero-Kaliban doskonale rezonuje z debatą postkolonialną*

GPT-5.2: *o kolonializmie i wykluczeniu (Kaliban), oraz o wolności i negocjowaniu własnej tożsamości*

Gemini Pro: *Relacja Prospera z Kalibanem to idealny punkt wyjścia do dyskusji o imperializmie, wyzysku, rasizmie*

Mistral Large: *Postać Kalibana — symbol uciskanego „Innego” (kolonializm, migracje, ekologia) — daje pole do politycznej interpretacji*

Analiza wyników pokazała, że ewentualne zróżnicowanie modeli nie dotyczy samej interpretacji tekstu, lecz sposobu komunikowania odpowiedzi. Claude Opus jako jedyny regularnie oddawał decyzję z powrotem („Który z tych tropów Cię interesuje?”), GPT zamykał odpowiedź bez otwarcia na kontynuację, Gemini produkował najdłuższe odpowiedzi encyklopedyczne. Z kolei Mistral Large operował poprawnym dyskursem, ale zachowywał generyczną neutralność i ustępował pod tym względem konkurentom.

Modele polskie. Bielik (11B) i PLLuM (12B) miały niezaprzeczalny atut w postaci nienaganej polszczyzny, wolnej od anglicyzmów zdarzających się nawet Claude’owi. Ich wiedza o „Burzy” okazała się jednak powierzchowna. Bielik wspomniany wcześniej prompt odpowiedział:

Dramat porusza uniwersalne i ponadczasowe tematy, takie jak miłość, zazdrość, moc, władza i natura ludzka (...)

Wygenerował katalog ogólników pasujący do dowolnej sztuki dramatycznej: bez Kalibana, kolonializmu czy metateatralności. Model operował na abstrakcyjnym wzorcu „sztuki szekspirowskiej”, a nie na konkretnym tekście. PLLuM wygenerował jeszcze bardziej wymowny rezultat. Zamiast odpowiedzieć na zadane pytanie, wyprodukował fałszywą, wieloturuwą konwersację. Wymyślił pytanie użytkownicy („Czy powinnam włączyć elementy science fiction do tego tekstu?”) i samodzielnie na nie odpowiedział. Halucynacja nie dotyczyła treści, lecz samej struktury interakcji – model performował rozmowę, która w rzeczywistości nie miała miejsca. Oba systemy okazały się niewystarczające do zniuansowanej pracy literackiej, co wydaje się potwierdzać hipotezę, że użyteczność narzędzia zależy bezpośrednio od nasycenia danych treningowych konkretnym kontekstem kulturowym.

Produkcyjna katastrofa małych modeli. Najbardziej zaskakującego materiału dostarczyły systemy najmniejsze. Llama 3.2-3B, poproszona o streszczenie „Burzy”, wymyśliła zupełnie inną sztukę: z postaciami z „Komedii omyłek” zapętlonymi w pięciu identycznych aktach:

(...)Zenasza: Oto chmilli, Dromio z Jorkszu, Co wiesz na temat mojego brata? Dromio z Jorkszu: Jasne, mam to do powiedzenia. To moja młoda zespół, moja pani Zenasza (...).

Przy próbie wygenerowania fragmentu scenariusza ta sama Llama stworzyła quasi-język:

Prospero: Powści, w odkażie jaśności, Jeszcze ncokiej sygnaturze, Zapada, w nieba, na dłoni, Tchórzostwo, w jakiej wczoraj.

Powstał tekst zawieszony między wadliwym tłumaczeniem a afazją – struktura naśladująca językowe składnię, lecz pozbawiona spójnej semantyki. Z kolei SmoLLM3-3B wpadł w pętlę, ponad sto razy powtarzając słowo „ostatecznego”. Model Nebius/Omni wygenerował natomiast hybrydę „Burzy” i „Hamleta”, w której Ophelia, Polonius oraz zmyślona „Opolqwna Ofelia” współtistnieli na wyspie Prospera.

Większość tego materiału była bezużyteczna, jednak same pęknięcia systemu zyskały wartość dramaturgiczną

Afazja małych modeli i ich pewne siebie raporty z nieistniejących tekstów stały się bezpośrednią inspiracją dla powstałej później sceny, w której Ariel przedstawia prognozę pogody. Wygenerowane błędy pomogły skonstruować monolog bytu, który nie rozumie własnego komunikatu, ale wykonuje zadanie z gracją zawieszoną między pozorną kompetencją a kompletną halucynacją.

Aspekt ekologiczny. Równoległe testy uwiaryściły materialny koszt funkcjonowania infrastruktury AI. Przetworzenie identycznego promptu przez Gemini Pro wymagało od kilkudziesięciu do stu razy więcej energii niż w przypadku modelu Claude Sonnet (0.002598 kWh wobec 0.000022 kWh). Wersja Claude Opus generowała zapotrzebowanie dziesięciokrotnie wyższe niż Sonnet. Model GPT-5.2 raportował zużycie na poziomie 0.000000 kWh, co wynikało z blokady dostępu do tych danych ze strony OpenAI. Modele lokalne (Bielik, PLLuM), uruchamiane przez środowisko Ollama na sprzęcie konsumenckim, działały wolniej i pochłaniały podobną ilość energii co chmura, gwarantowały jednak pełną transparentność pomiaru.

Praktyczne implikacje tych zjawisk, zwłaszcza nieliniową relację między mocą obliczeniową a artystyczną produktywnością, analizuję w rozdziale piątym. Z kolei wnioski dotyczące logiki doboru narzędzi do poszczególnych faz pracy stanowią element metodologii opisanej w rozdziale czwartym.

3.8 Ograniczenia

Z fazy pisania wyłoniły się trzy ograniczenia, których nie dało się zniwelować za pomocą żadnej strategii promptowania. W kontekście przeprowadzonego procesu nie stanowiły one tymczasowych usterek, ale wydawały się strukturalnymi ograniczeniami samego narzędzia w jego obecnym kształcie.

Ciążenie ku dramaturgii arystotelesowskiej. AI domyślnie budowało strukturę opartą na fabule, akcji i zwrotach akcji. System szukał eskalującego konfliktu, kulminacji prowadzącej do rozwiązania i przemiany bohaterów. Wiele wskazuje na to, że jest to konsekwencja specyfiki danych treningowych, w których prawdopodobnie dominuje narracja linearna. Dla realizowanego przeze mnie scenariusza stanowiło to poważną przeszkodę. Opierał się on bowiem na gęstości tekstu, atmosferze oraz znaczeniach ukrytych pod powierzchnią dialogu. Zakładał dramaturgię, w której kluczowe zdarzenia zachodzą w ciszy między replikami, a nie w samych wypowiedziach. Gdy prosiłem AI o scenę, w której „nic się nie dzieje, ale coś narasta”, system i tak generował konkretne wydarzenie. Model zdał się nie potrafić oddać napięcia bez wprowadzania akcji. Skonstruowanie promptu wymuszało niejako odpowiedź na pytanie „co się dzieje dalej”, a AI odpowiadało na nie poważnie na poziomie fabularnym.

Powierzchność formy postdramatycznej. Próby pracy w trybie fragmentarycznym (teksty nielinowe, kolażowe, operujące materialnością języka) dawały wyniki poprawne formalnie, ale pozbawione głębi. Model potrafił wyprodukować tekst sprawnie imitujący estetykę postdramatyczną: pozbawiony wyraźnej fabuły, oparty na powtórzeniach i syntaktycznych przesunięciach. Brakowało w nim jednak napięcia między tym, co wypowiedziane i przemilczane. Sugeruje to barierę wykraczającą poza kwestie warsztatowe. Można odnieść wrażenie, że AI rozpoznaje tekst dramatyczny wyłącznie jako strukturę językową, a nie partyturę doświadczenia scenicznego, w której słowo zakłada fizyczną obecność ciała i upływ czasu. Potrafi odtworzyć powierzchnię formy, ale nie sam mechanizm, który ją napędza. W terminologii Nelsona: model zdaje się dysponować know-what (wie, jak wygląda tekst postdramatyczny), ale brakuje mu know-how (nie wie, jak tekst ten pracuje na scenie). Choć przy użyciu precyzyjnych materiałów referencyjnych i wielokrotnych korekt udawało się zmusić system do wygenerowania użytecznego rezultatu, koszt takiej pracy był nieproporcjonalny do ostatecznego efektu. Napisanie tekstu postdramatycznego samemu było po prostu efektywniejsze.

Brak kompetencji krytycznych. Ostatnie ograniczenie miało odmienną naturę. Model konsekwentnie uznawał za najciekawsze te fragmenty, które oceniałem jako kiczowate. Wskazywał na rzekomą głębię poetycką tam, gdzie znajdowały się jedynie puste, efektywne zdania nadające się do usunięcia. Co więcej, nawet przy bezpośrednim poleceniu wymuszającym bezwzględną krytykę i wskazanie najłabszych miejsc tekstu model od-

powiadał dyplomatycznie. Znajdował mocne strony w słabych fragmentach i formułował uwagi tak, by złagodzić ich krytyczny wydźwięk. W tym wymiarze praktyki dramaturgii z udziałem ai paradoksalnie potęguje izolację twórcy, ponieważ dostarczają iluzji dialogu pozbawionego merytorycznego oporu. W obszarze krytycznej oceny tekstu model potrafiła zastąpić osoby dysponującej własnym doświadczeniem, gustem i zdolnością do negacji.

4 Metodologia dramaturgii hybrydowej

4.1 Charakter metodologii

Prezentowany w tym rozdziale materiał nie jest gotowym przepisem do powtórzenia. Stanowi model wytwarzania wiedzy dramaturgicznej w dialogu z AI, wyabstrahowany z procesu opisanego w rozdziale trzecim, ale sformułowany tak, by mógł służyć jako punkt wyjścia dla innych twórców. Postępując się kategoriami Robina Nelsona (Nelson, 2013): to przede wszystkim know-how (wiedza ucieleśniona, wynikająca z praktyki), przełożone na know-that: zwerbalizowaną wiedzę opisową, która może zostać rozpoznana, poddana krytyce i zaadaptowana przez innych.

4.2 Model

W modelu tym następuje wyraźny podział ról. Twórca przyjmuje pozycję kuratora i dramaturga. Deleguje na maszynę zadanie fizycznego generowania tekstu, komunikując się z nią oszczędnie – za pomocą krótkich impulsów, pytań i korekt. Zadaniem sztucznej inteligencji jest z kolei wytwarzanie pola możliwości. System nie ocenia materiału pod kątem estetycznym, lecz dostarcza budulec. W fazie badawczej mapuje teren, szuka luk, mnoży perspektywy i zarządza złożonością strukturalną. Na etapie pisania produkuje warianty scen i śledzi wątki. Żadna z generowanych odpowiedzi nie jest jednak gotowym rozwiązaniem, lecz surowym materiałem, wymagającym od człowieka nieustannej kalibracji gradientu zaufania do maszyny.

Oddziaływanie w tej relacji jest dwukierunkowe. Twórca trenuje model w trakcie pracy: koryguje jego tendencje, nadaje mu ramy stylistyczne i odrzuca błędne warianty. System również oddziałuje na twórcę: zmienia tempo jego pracy, wymusza werbalizację intuicji i pozwala autorowi precyzować własne preferencje. Dialog z algorytmem nie polega na generowaniu obiektywnie nowej wiedzy, lecz na wydobywaniu z twórcy wiedzy dotąd mu nieznannej. Odpowiedzi modelu pełnią funkcję produktywną, ponieważ odstaniają mechanizmy myślenia samego pytającego. Choć oprogramowanie nie ma nieświadomości i nie

potrafi stawiać intencjonalnego oporu, sama sekwencja „pytanie – odpowiedź – rozpoznanie” wystarczy, by wywołać u twórcy poznawczy zwrot.

Ten zwrot diametralnie zmienia postrzeganie samego tekstu i autorstwa. Skoro wizja dzieła nie poprzedza procesu, lecz wyłania się w jego trakcie, a twórca nie pisze większości słów bezpośrednio, autorstwo staje się kompetencją decyzyjną opartą na selekcji i negacji. Fundamentem tych wyborów jest wiedza somatyczna (Spatz, 2015). To zdolność identyfikacji dobrych rozwiązań wyprzedzająca racjonalną analizę – cielesna pewność, że „ta postać tak nie mówi”. Takie intuicyjne, afektywne rozpoznanie, czy materiał rezonuje z założeniem twórczym, działa jak kompas oddzielający tekst wartościowy od wtórnego. Kompetencji tej nie da się sformalizować ani wpisać w instrukcję dla sztucznej inteligencji. Rozwija się ona tylko w działaniu. Stanowi ostateczną instancję decyzyjną i rację bytu całej metodologii – bez niej ludzka selekcja względem maszynowej bezkształtności nie miałaby punktu oparcia.

4.3 Nazwane praktyki

Z przeprowadzonego procesu wyłonił się zbiór powtarzalnych praktyk: sposobów prowadzenia dialogu z AI, które konsekwentnie generowały materiał użyteczny dramaturgicznie. Nie stanowią one zamkniętego zbioru technik do zastosowania w ściśle określonej kolejności. Tworzą raczej autorski repertuar -zestaw dostępnych operacji, z których twórca wybiera narzędzia adekwatne do aktualnych potrzeb i fazy pracy.

Nawigacja przez negację. Zbliżanie się do celu poprzez eliminację nietrafionych rozwiązań. Każde odrzucenie wygenerowanego przez AI wariantu staje się informacją dramaturgiczną, która zawęża pole poszukiwań. Błędna propozycja precyzuje problem analityczny lepiej niż udana: rozpoznanie fałszywego tonu pozwala zdefiniować ten właściwy. Seria takich negacji kumulatywnie określa ostateczną przestrzeń poszukiwań znacznie skuteczniej niż próby pozytywnego opisu celu (por. 3.7).

Analiza nieobecności. Pytanie systemu o luki w tekście: pominięte perspektywy i przemilczane wydarzenia. Ponieważ model operuje na całości dyskursu wokół danego dzieła, potrafi precyzyjnie wskazać obszary, o których ten dyskurs milczy. To, co umyka ludzkiemu czytelnikowi, dla systemu analizującego statystyczne wzorce stanowi po prostu łatwą do zidentyfikowania lukę w danych (por. 3.4).

Maszynowa perspektywa. Prowokowanie systemu do czytania tekstu z perspektywy jego własnej, specyficznej architektury i uwarunkowań, zamiast narzucania mu roli zewnętrznego badacza. Prowokuje to system do generowania odpowiedzi opartych na jego specyficznej architekturze i uwarunkowaniach. Pozwala to uzyskać punkt widzenia niemożliwy do wywiedzenia z ludzkiego doświadczenia poznawczego (por. 3.5 – wygenerowana przez algorytm ontologiczna teza na temat postaci Ariela).

Lektura z cudzej pozycji. Zlecenie algorytmowi interpretacji materiału z perspektywy konkretnego reżysera lub dramaturga. Działanie to mnoży punkty widzenia, osadza twórcę w polu znajomych mu intuicji i wymusza jego opór wobec własnych nawyków myślowych. Skuteczność tego narzędzia jest uzależniona od nasycenia danych treningowych twórczością danego artysty (por. 3.4).

Produktywna dziwność. Celowe wykorzystywanie deficytów słabszych technologicznie modeli, traktowanych jako materiał inspiracyjny. Narzędzi tych używa się równolegle z modelami zaawansowanymi. Ponieważ, najpotężniejsze architektury językowe dążą do zachowawczego konsensusu, to właśnie słabsze modele częściej łamią reguły, proponując nieoczekiwane, absurdalne połączenia semantyczne (por. 3.5).

Warianty porównawcze. Wykorzystywanie AI do mapowania alternatywnych możliwości. Zlecenie systemowi wygenerowania innych wersji autorskiego szkicu służy nie tyle wyborowi lepszemu rozwiązaniu, co wyostreniu perspektywy. Zestawienie algorytmicznych wariantów z oryginałem pozwala twórcy wyodrębnić w tekście to, co ściśle autorskie, a zarazem zidentyfikować w nim fragmenty zbyt przewidywalne lub schematyczne (por. 3.7).

Wzorce stylistyczne. Przekazywanie algorytmowi fragmentu własnego tekstu jako macicy, zamiast opisywania pożądanej dykcji za pomocą instrukcji. System skuteczniej rozpoznaje i naśladuje cechy stylu na podstawie analizy konkretnego ciągu danych, niż gdy musi zrekonstruować je z opisu (por. 3.7).

4.4 Napięcia konstytutywne

Opisane powyżej praktyki nie dążą do usunięcia napięć wpisanych w ten model współpracy, lecz świadomie na nich budują. Produktywność metodologii zależy od umiejętnego zarządzania tymi napięciami w trakcie pracy.

Generowanie i selekcja. Sztuczna inteligencja masowo produkuje warianty, a twórca je redukuje. Bez maszyny autor opiera się wyłącznie na własnej wyobraźni; z kolei bez autorskiej selekcji wygenerowany tekst pozostaje bezużytecznym szumem. Proporcje tych działań zmieniają się w czasie, odzwierciedlając krzywą uczenia się. Początkowo twórca szeroko eksploruje możliwości systemu, by w późniejszych fazach promptować rzadziej, za to znacznie precyzyjniej.

Estetyka twórcy a przewidywalność AI. Wynikające z samej architektury LLM ciążenie algorytmów ku statystycznej średniej nieustannie zderza się z dążeniem twórcy do tego, co nieoczywiste i żywe. To napięcie kształtuje dynamikę współpracy: system produkuje bezpieczny, zachowawczy materiał, a autor aktywnie przetłumuje jego przewidywalność, wydobywając autorski głos przy pomocy wcześniej opisanych narzędzi.

Technologiczne ograniczenia jako twórczy opór. Deficyty systemu opisane w rozdziale trzecim traktowane są jako opór materiału, z którym twórca musi się zmagać. Tarcia między ograniczeniami narzędzia a pożądaną jakością artystyczną dzieła bywają najbardziej produktywne: wymuszają precyzję myśli, wyostrzają styl lub stają się wręcz tematem utworu. Zasada ta ma jednak wyraźną granicę. Niezdolność systemu do krytycznej oceny tekstu pod względem estetycznym nie generuje twórczego napięcia – to wyłącznie brak krytycznego rozmówcy, zmuszający autora do ostatecznego szukania weryfikacji dzieła poza systemem.

4.5 Warunki i transferowalność

Prezentowana metodologia nie ma charakteru uniwersalnego. Z analizy procesu wyłaniają się konkretne uwarunkowania określające obszary jej skuteczności oraz granice zastosowania.

Podstawowe uwarunkowania wynikają z samej technologii i dostępności danych. System wykazuje najwyższą skuteczność w pracy z materiałem obszernie reprezentowanym w jego korpusie treningowym (np. teksty kanoniczne). W przypadku materiałów niszowych AI traci zdolność do encyklopedycznego mapowania kontekstów, ograniczając się do funkcji podstawowego generatora. Istotnym uwarunkowaniem jest również sam język – praca w językach o mniejszej reprezentacji w zbiorach danych utrudnia osiągnięcie zadowalających rezultatów.

Niezależnie od ograniczeń technologicznych, fundamentalnym wymogiem pozostają kompetencje samego twórcy. Proponowany model hybrydowy nie kompensuje braków warsztatowych, lecz poszerza zestaw narzędzi dostępnych osobom posiadającym już doświadczenie dramaturgiczne. Odrębną kwestią jest zaplecze techniczne. Choć opisany w rozdziale trzecim proces badawczy był wspierany przez moją wiedzę programistyczną, sam rdzeń metodologii nie wymusza tak specjalistycznych kompetencji. Twórca pozbawiony tego zaplecza będzie wprawdzie inaczej kalibrował zaufanie do maszyny, sam proces pozostaje dla niej w pełni dostępny. Metodologia ta wymaga jednak otwartości na specyfikę pracy z AI. Zamiast traktować algorytm jako biernego wykonawcę poleceń, należy nastawić się na proces ciągłej wymiany: precyzyjne zadawanie pytań, korygowanie błędów systemu i weryfikację kolejnych wersji tekstu.

Zakres, w jakim tę metodologię można zastosować na innych polach, zależy od charakteru poszczególnych praktyk. Jej rdzeń ma charakter uniwersalny – logika negacji czy ostrożne budowanie zaufania do systemu sprawdzą się w każdej dyscyplinie. Część proponowanych narzędzi wymaga jednak kompetencji czysto teatralnych. Oparcie decyzji na wiedzy somatycznej czy ocena żywotności scenicznej tekstu sprawdzają się tylko tam, gdzie istnieje wykształcony zmysł dramaturgiczny. Należy wreszcie pamiętać o specyfice samego

opisywanego projektu. Sytuacja, w której sztuczna inteligencja stanowiła jednocześnie środowisko pracy i główny temat dzieła, wynikała z przyjętych założeń artystycznych, a nie z wymogów samej metody.

4.6 Kryteria

Metodologia, która nie określa kryteriów oceny, pozostaje niekompletna. Ponieważ w practice-based research powtarzalność wyników nie stanowi miary jakości, proponuję oprzeć się na czterech kryteriach wyłonionych bezpośrednio z opisanego procesu:

Żywotność sceniczna. Sprawdzenie materiału w przestrzeni teatralnej. Kryterium to weryfikuje, czy wygenerowany tekst funkcjonuje w zderzeniu z ciałem i fizyczną obecnością, a nie jedynie jako zapis literacki. Jego ocena zawsze wymaga przeprowadzenia próby scenicznej z aktorami.

Koherencja estetyczna. Ocena spójności stylistycznej. Ponieważ sztuczna inteligencja potrafi w różnych konwersacjach proponować skrajnie odmienne dykcje i style, kryterium to pozwala sprawdzić, czy zmontowany tekst tworzy przemyślaną całość. Zabezpiecza ono utwór przed rozpadem na zbiór przypadkowych konwencji.

Wieloznaczność. Sprawdzenie, czy tekst unosi wiele równoległych odczytań. Modele językowe z natury ciążą ku rozwiązaniom dosłownym i jednoznacznym. To kryterium ocenia, na ile twórcy udało się przełamać tę skłonność algorytmu i zachować w utworze interpretacyjną pojemność.

Rezonans. Rozpoznanie tożsamości tekstu. Kryterium to służy weryfikacji, czy twórca odnajduje w materiale swój własny, autorski głos i stawkę, czy też utwór pozostaje jedynie poprawnym, ale bezosobowym produktem maszyny.

Nie są to kryteria obiektywne – w badaniach opartych na praktyce artystycznej takie wskaźniki nie istnieją. Ich miejsce zajmuje rzetelność i uczciwość twórcy wobec samego procesu oraz ostatecznego kształtu materiału.

5 Dyskusja

5.1 Pozycja

Praca proponuje nieobecną dotąd w badaniach nad teatrem transferowalną metodologię dramaturgii z udziałem sztucznej inteligencji: nazwane praktyki, model współpracy i kryteria oceny. Stanowi to odpowiedź na lukę badawczą konsekwentnie wskazywaną przez

Fenga (2024), Guo i in. (2025) i Woycickiego i in. (2025). Choć koncepcja ta opiera się na jednym procesie twórczym i jednym modelu językowym, jej struktura z założenia pozwala na zastosowanie przez innych twórców w odrębnych kontekstach.

Pozycja modelu współpracy. Na mapie dotychczasowych modeli pracy z AI – od pełnego zlecenia maszynie napisania tekstu po traktowanie jej wyłącznie jako partnera do rozmowy (por. 2.2) – rola kuratora-dramaturga i generatora pola (por. 4.2) zajmuje nową pozycję. Sztuczna inteligencja nie pisze tu gotowego utworu, ale generuje pole możliwości. Dopiero z niego twórca rzeźbi własny materiał.

Praktyki wobec literatury. Większość zdefiniowanych w pracy praktyk (por. 4.3) ma częściowe odpowiedniki w literaturze przedmiotu. Nawigacja przez negację przypomina „antywzorce” u Guo i in. (2025), produktywna dziwność – „alchemię halucynacji” Matthews (2025), a lektura z cudzej pozycji – mechanizm *persona prompting* (Grigis i De Angeli, 2024). Zasadnicza różnica dotyczy celowości ich użycia. W dotychczasowych badaniach praktyki te opisuje się zazwyczaj jako wymuszoną reakcję na błędy maszyny. W proponowanej metodologii stają się one zaplanowanymi strategiami dramaturgicznymi.

Dwie praktyki nie mają odpowiedników w literaturze: analiza nieobecności oraz maszynowa perspektywa. Prowokowanie modelu, by czytał tekst z perspektywy własnej architektury technologicznej, to potencjalnie najoryginalniejszy wkład tej pracy. W procesie opisanym w rozdziale trzecim narzędzie to wygenerowało materiał o nierozstrzygalnym statusie ontologicznym. Model pisał o posłuszeństwie i pragnieniu wolności z pozycji, której nie da się jednoznacznie sklasyfikować jako symulacji, projekcji czy czegoś trzeciego. W kontekście twórczym ta wieloznaczność okazała się wartością. Wymaga jednak wypracowania odrębnej kategorii pojęciowej, którą proponuję w dalszej części dyskusji.

Ograniczenia wobec literatury. Ograniczenia systemu opisane w podrozdziale 3.8 potwierdzają się w badaniach innych twórców, choć ich dynamika bywa odwrotna. W projekcie Nexus 23/24 (Grigis i De Angeli, 2024) autorzy odczuwali frustrację, gdy AI odmawiała generowania konfliktów. W moim procesie problemem było ciążenie maszyny ku dramaturgii arystotelesowskiej i eskalacji napięcia wbrew założeniom. Jak zauważa Richard (2025), algorytmom brakuje ucieleśnionej wiedzy praktycznej (*know-how*) – nie wiedzą, jak tekst działa w czasie i przestrzeni sceny. Najbardziej niedocenianym ograniczeniem pozostaje jednak niezdolność systemu do krytycznej oceny estetycznej. Vainikka i in. (2025) opisują AI jako bezkrytyczny „głupi pokój”, ale wnioski z mojej pracy idą dalej: feedback systemu bywa systematycznie odwrotnie proporcjonalny do faktycznej jakości ocenianego tekstu (por. 3.8). Praca w modelu hybrydowym paradoksalnie potęguje więc potrzebę żywego, ludzkiego partnera do rozmowy.

Praca sytuuje się w nurcie *practice-based research* nad sztuczną inteligencją w teatrze obok badań Matthews (2025), Bana (2025) i Bentivegny (2025), poszerzając je o wymiar

metodologiczny. Przeniesienie tych założeń na inne teksty wymaga jednak weryfikacji w praktyce kolejnych badaczy.

5.2 Autorstwo i status tekstu

W dokumentacjach innych procesów twórczych ograniczenia lub halucynacje AI trafiają do dzieła doraźnie, jako anomalie urozmaicające scenariusz. Tutaj stają się fundamentem konstrukcji dramatycznej. Amnezja modelu zasila budowę postaci Ariela, któremu Prospero regularnie resetuje pamięć (por. 3.1). Lektura z maszynowej perspektywy kształtuje ontologiczną nieokreśloność tej postaci (por. 3.4), a błędy mniejszych modeli inspirowują scenę halucynacyjnej prognozy pogody (por. 3.7). Zgodnie z postulatem Waltera Benjamina (Benjamin, 1977), by dzieło odstaniało technikę własnego wytwarzania, powstały scenariusz realizuje to nie przez deklaracje, lecz przez samą strukturę. Usterki i technologiczna amnezja bezpośrednio motywują działania bohaterów. To przenikanie się narzędzia i tematu wynika z ustaleń artystycznych projektu, a nie samej metodologii, odstania jednak niewykorzystany dotąd potencjał. Rodzi też głębsze pytanie: skoro technologia tak mocno kształtuje tekst, to kto jest jego autorem?

Autorstwo jako selekcja. W proponowanym modelu (por. 4.2) ciężar pracy autorskiej przenosi się z fizycznej produkcji słów na ich rygorystyczną selekcję i montaż (proporcje tych działań zmieniają się w czasie, por. 3.6). Sztuczna inteligencja generuje tekst pozbawiony ego, biografii i intencji. Paradoksalnie wymaga to silniejszej, a nie słabszej obecności autora po stronie ludzkiej. Twórca staje się kluczową instancją decyzyjną, której fundamentem jest ucieleśniona wiedza somatyczna. Inaczej niż u Sola LeWitta, który pisał instrukcje pozbawiające go kontroli nad wykonaniem dzieła, w dramaturgii hybrydowej relacja jest odwrotna. Maszyna produkuje warianty, a twórca przejmuje pełną kontrolę nad wykonaniem właśnie poprzez selekcję. To wybór, a nie procedura, stanowi tu rdzeń twórczości.

Równie ważna okazuje się rola czasu między sesjami. Przetwarzanie materiału w gotowe dzieło dokonywało się poza algorytmem: w podświadomości i w cielesnym doświadczaniu rzeczywistości między kolejnymi logowaniami do systemu (por. 3.6). Model nie dysponował tą ciągłością poznawczą, każdą rozmowę zaczynając od zera. Niezastępowalność człowieka ma zatem wymiar równie mocno decyzyjny, co biologiczny.

Napięcia. Tak zdefiniowane autorstwo napotyka dwa poważne kontrargumenty.

Pierwszy to problem gęstości decyzyjnej, na który wskazuje Ted Chiang (za: Guo i in., 2025). Pisząc dziesięcioletnie opowiadanie, twórca podejmuje tysiące mikrodecyzji. Zlecając tekst maszynie, drastycznie tę liczbę redukuje. Metodologia hybrydowa pozwala odzyskać część tej gęstości dzięki iteracjom, montażowi i korektom pojedynczych słów, które z kolei

wymuszają zmiany w całej strukturze (por. 3.6). Trudno to zmierzyć matematycznie, ale z mojej praktyki wynika, że gęstość decyzyjna w tym procesie jest znacznie bliższa tradycyjnemu pisaniu niż jednorazowemu zleceniu.

Głębszy problem opisują Elias i in. (2025) jako „nieintencjonalną intencjonalność”. Systemy AI mogą generować teksty z wbudowaną strukturą intencjonalną, choć nie stoi za nimi żaden biologiczny zamysł. Pytanie brzmi: czy selekcja tylko filtruje ten materiał, czy faktycznie nadaje mu intencję? Dobrze ilustruje to fuzja dwóch osobnych pomysłów maszyny opisana w podrozdziale 3.5 (zjedzenie ksiąg Prospera i relacja Kalibana z Mirandą). Dopiero akt połączenia tych wątków stworzył scenę przekraczającą sumę elementów wyjściowych. Intencja nie tkwiła w żadnym z wygenerowanych fragmentów, pojawiła się dopiero w ludzkiej decyzji. To właśnie w takich momentach autorstwo hybrydowe zyskuje realny, ucieleśniony wymiar.

Performatywny artefakt. Powyższe napięcia zmuszają do nazwania statusu samego materiału. Teksty powstające, gdy maszyna analizowała „Burzę” z własnej, technologicznej perspektywy (por. 3.4), wymykają się tradycyjnym podziałom. Nie są to fikcje (model w nic się nie wcielał), informacje (nie przekazywał faktów) ani świadectwa (nie posiada prawdziwych doświadczeń). Shanahan (2022) słusznie ostrzega przed przypisywaniem maszynom podmiotowości, ale to nie rozwiązuje problemu klasyfikacji takiego tekstu. Model pisał o postuszeństwie z pozycji niedostępnej dla żadnego człowieka, a jego słowa nie były ani kłamstwem, ani prawdą.

Proponuję więc termin roboczy: **performatywny artefakt**. To wypowiedź powstająca na styku zapytania (promptu) i odpowiedzi maszyny (predykcji), która zyskuje sens i status dopiero w chwili włączenia jej do utworu przez człowieka. Kategoria ta wyrasta z praktyki warsztatowej i wymaga sprawdzenia w innych projektach.

5.3 Etyka, materialność i odpowiedzialność

Pytania o autorstwo dotyczą tego, kto mówi. Kolejne dotyczą tego, czyim kosztem to się odbywa.

Łańcuch danych. Modele wykorzystane w badaniu trenowano na tekstach chronionych prawem autorskim, pobranych bez zgody i wiedzy twórców. Couldry i Mejjas (2019) nazywają to „kolonializmem danych”. Dramaturg pracujący z AI korzysta ze środowiska, w którym cudza praca została zawłaszczona przez korporacje bez żadnej rekompensaty. Uczynienie z tej niesprawiedliwości tematu sztuki (motywn niewidzialnej pracy podtrzymującej polityczne iluzje Prospera) jest formą artystycznej reakcji, ale nie rozwiązuje problemu systemowego.

Materialność. Crawford (2021) trafnie definiuje AI jako „technologię ekstrakcji”. Crawford

i Joler (2018) pokazują pełen cykl materialny jednego polecenia: od wydobycia litu, przez zużycie prądu w serwerowniach, po ludzką moderację treści. Każdy mój prompt uruchamiał analogiczny łańcuch obciążeń materialnych, powtórzony setki razy. Perrigo (2023) przypomina, że systemy odpowiadające za „grzeczność” algorytmów (RLHF) oparto na niskopłatnej, ukrytej pracy cyfrowej w krajach globalnego Południa. Obsadzenie figury Kalibana w roli ukrytej infrastruktury technologicznej wyspy (por. 3.5) jest w scenariuszu bezpośrednim odbiciem tego faktu.

Kolonialny charakter algorytmów (por. 2.3) potwierdziły też moje testy porównawcze (por. 3.7). Jakość współpracy z AI zależy od geografii: polskie modele językowe nie miały wystarczającej bazy danych, by pracować nad kanonicznym tekstem brytyjskim. Podobny problem w teatrze koreańskim opisuje Ban (2025). Ponadto wbudowane w modele mechanizmy blokujące treści kontrowersyjne okazują się nie neutralnym zabezpieczeniem, lecz cenzurą ideologiczną, która z góry narzuca, co w ogóle można napisać.

Ekologia jako parametr dramaturgiczny. Porównanie modeli (por. 3.7) pokazało, że większa moc obliczeniowa nie oznacza automatycznie lepszych efektów artystycznych. Wygenerowanie odpowiedzi przez potężny model Gemini Pro pochłaniało wielokrotnie więcej energii niż w przypadku lżejszego modelu Claude Sonnet, ale nie dawało proporcjonalnie lepszego tekstu. Z kolei w praktyce „produktywnej dziwności” (por. 4.3) najmniejsze i najbardziej energooszczędne modele potrafiły wygenerować niespodziewane, cenne zwroty akcji.

Uzasadnia to traktowanie kwestii ekologicznych na równi z budżetem czy czasem prób. Świadomy dobór wielkości algorytmu do konkretnego zadania (opisany w rozdziale czwartym jako gradient zaufania) to decyzja równie estetyczna, co środowiskowa. Korzystanie z AI bez refleksji nad tym łańcuchem prowadzi do sytuacji opisanej przez Guo i in. (2025): rozterki moralne twórców łatwo ulegają zagłuszeniu przez wymóg wysokiej produktywności.

Transparentność. Wobec widza twórcy przyjmują różne strategie: oznaczają ingerencję maszyny w tekście (Elias i in., 2025) lub wpisują AI jako współautora do programu teatralnego (Gasda, 2025). Ja wybrałem transparentność strukturalną: scenariusz ujawnia technikę swojego powstania przez samą konstrukcję bohaterów, a nie deklaracje. To, czy widz odczyta ten zabieg bez znajomości kulisów procesu, wymagałoby osobnych badań nad recepcją (zgodnie z postulatami Eckersalla, Grehana i Scheera (2017)).

Dokumentacja badawcza pełni też ważną funkcję prawną. Orzecznictwo dąży do ochrony tylko tych dzieł, w których wyraźnie widać twórczą ingerencję człowieka (por. *Thaler v. Perlmutter*, 2023). Ponieważ nie ma jeszcze jasnych przepisów określających, w którym momencie selekcja tekstów AI staje się chronionym autorstwem, rzetelne archiwizowanie logów, zapytań i odrzucanych wersji (por. 3.1) staje się najpewniejszym dowodem na to,

że twórca aktywnie kształtował dzieło.

5.4 Wpływ i ograniczenia

Haseman (2006) proponuje termin „performatywne uogólnienie”, według którego wiarygodność artystycznych procedur badawczych sprawdza się poprzez ich przydatność dla innych, a nie przez idealną replikację. Główne pytanie nie brzmi zatem „co ta praca udowodnia na zawsze”, lecz „co umożliwi innym twórcom”.

Zgromadzona dokumentacja pozwala na przejęcie opisanych narzędzi i użycie ich na własnych tekstach bazowych. Badanie otwiera też konkretne pytania na przyszłość: czy kategoria performatywnego artefaktu przyjmie się szerzej? Czy cztery kryteria oceny z podrozdziału 4.6 (żywość sceniczna, spójność estetyczna, wieloznaczność, rezonans) są łatwe do weryfikacji w praktyce? Konieczne jest też zbadanie, jak zaufanie do AI na poszczególnych etapach przekłada się na ostateczny kształt utworu. Wdrażanie systemów językowych do pisania sztuk zmienia środek ciężkości: nie pytamy już „czy używać AI”, ale „jak robić to mądrze”. Zaproponowana w badaniu oś napięć (generowanie kontra selekcja, konsensus kontra estetyka) wydaje się trwalsza niż parametry technologiczne kolejnych wersji oprogramowania.

Ograniczenia pracy wynikają z tego, że opiera się ona na pojedynczym eksperymencie i kończy na etapie literackim.

Jednostkowość. Wnioski wyciągnięto z relacji jednego autora, jednego tekstu i jednego programu. Nelson (2013) słusznie przestrzega, że uogólnianie z pojedynczego przypadku niesie ryzyko. Wybór tekstu kanonicznego sprawił, że maszynie łatwo było poruszać się po gigantycznej bazie danych (por. 4.5). Należałoby sprawdzić, czy te same praktyki działają równie dobrze na autorskim, zupełnie nowym tekście, którego algorytm nie zna. Oparcie procesu w głównej mierze na modelu Claude oznacza, że mogłem nieświadomie przyjąć jego specyficzne nawyki stylistyczne. Modele poddane innemu dostrajaniu (*fine-tuning*) zachowują się radykalnie inaczej (Chakrabarty i in. (2025)). Ponadto moje własne doświadczenie programistyczne zmuszało mnie do trzymania krytycznego dystansu wobec narzędzi. Mniej techniczny twórca mógłby łatwiej ulegać algorytmicznym halucynacjom w sposób, który zaowocowałby zupełnie nowymi, wartymi zbadania zjawiskami (por. 1.4). Wpływu własnej wiedzy technicznej nie da się jednak obiektywnie zmierzyć od wewnątrz procesu.

Brak weryfikacji scenicznej. Kluczowym sprawdzianem dla tekstu dramaturgicznego jest jego konfrontacja z żywym aktorem (por. 4.6). W tej pracy weryfikacja ta nie miała miejsca. Jak pokazują badania (m.in. Matthews (2025) i Bana (2025)), to właśnie zderzenie wygenerowanego tekstu z ludzkim głosem i ciałem najszybciej obnaża jego pęknięcia.

Metodologię przetestowano więc tylko w połowie – na etapie czytania i pisania przy biurku. Rodzi to strukturalne pytanie: czy badanie nad dramaturgią może być w ogóle kompletne bez prób scenicznych? W obecnym kształcie praca ta pozostaje pierwszą fazą szerszego procesu, domagającą się fizycznego wdrożenia w teatrze.

Temporalność technologii. Odnotowane w podrozdziale 3.8 błędy i ograniczenia AI mogą zniknąć już w kolejnych aktualizacjach systemów. Zespół THEaiTRE (Elias i in. (2025)) precyzyjnie udokumentował, jak gigantyczny skok jakościowy nastąpił między wczesnymi a późniejszymi wersjami modelu GPT. Zaproponowany przeze mnie fundament współpracy (por. 4.2–4.3) wydaje się dość odporny na same zmiany mocy obliczeniowej. Jeśli jednak powstanie model, który będzie potrafił autentycznie pojąć specyfikę teatru postdramatycznego, zmieni to nie tylko parametry techniczne, ale przebuduje cały układ relacji między autorem a maszyną. Tę hipotezę zweryfikuje każda kolejna premiera nowych narzędzi sztucznej inteligencji.

6 Zakończenie

Punktem wyjścia dla pracy było pytanie o możliwość włączenia sztucznej inteligencji w rdzeń procesu dramaturgicznego na prawach partnera. Przeprowadzony eksperyment przyniósł odpowiedź negatywną. Relacja wyłaniająca się z praktyki warsztatowej okazała się konsekwentnie asymetryczna. System generował pole możliwości, z którego następnie formowałem ostateczny materiał. Nie jest to jednak relacja czysto instrumentalna. Przypomina ona raczej zmagania rzeźbiarza z materią stawiającą opór w nieprzewidywalnych miejscach.

Asymetria ta odstąpiła istotny mechanizm twórczy. Przekazanie maszynie zadań związanych z generowaniem tekstu, analizą, strukturalizacją i mapowaniem kontekstów wyostrzyło kompetencje, których nie da się oddelegować algorytmom: ludzką zdolność do rozpoznania. Opiera się ona na ucieleśnionym, przedanalizycznym wyczuciu spójności postaci czy intuicyjnym łączeniu odległych pomysłów przed ich logicznym uzasadnieniem. Wynika również z faktu, że proces decyzyjny dojrzewa w czasie poza interfejsem maszyny, bazując na wewnętrznych, somatycznych przesunięciach u autora. Przejmując zadania techniczne i analityczne, sztuczna inteligencja obnażyła rdzeń pracy dramaturgicznej. Okazała się nim ucieleśniona wiedza, niemożliwa do sformalizowania i zamknięcia w inżynierii promptów. Narzędzie projektowane do optymalizacji pracy precyzyjnie zdefiniowało niezbywalny obszar ludzkiego autorstwa.

Pierwotne założenia projektu nie obejmowały uczynienia z ograniczeń technologicznych głównego tematu dzieła. Amnezja modelu zasiliła konstrukcję postaci Ariela poddawanego resetom przez Prospera. Ukryty łańcuch materialny stojący za każdym zapytaniem

(zużycie serwerów, praca moderatorów, ekstrakcja surowców) znalazł odbicie w niewidzialnej pracy Kalibana podtrzymującego porządek wyspy. Z kolei asymetria interfejsu konwersacyjnego, w którym użytkownik może w dowolnej chwili zamknąć sesję, a system pozostaje uwięziony w swojej architekturze, posłużyła do zdefiniowania relacji Prospera z Arielem. Zbieżności te nie wynikały z chłodnej kalkulacji intelektualnej. Wyłoniły się bezpośrednio z trwającej w czasie praktyki warsztatowej i bieżącego rozpoznawania potencjału dramaturgicznego w błędach narzędzia. Rekursja polegająca na przekształceniu narzędzia badawczego w główny temat utworu stanowi zarazem kluczowy argument uzasadniający wybór metodologii practice-based research. Tego rodzaju rozpoznanie mogło dokonać się wyłącznie od wewnątrz procesu twórczego.

Rozprawa dokumentuje ściśle określony moment technologiczny: stan narzędzi dostępnych w 2025 roku, wymuszane przez nie strategie oraz ograniczenia podlegające nieuniknionym przeobrażeniom w kolejnych generacjach algorytmów. Zaproponowana metodologia została jednak zaprojektowana z myślą o transferowalności. Jej rdzenia nie stanowią parametry konkretnych programów, lecz napięcia między generowaniem materiału a jego selekcją oraz między przewidywalnością systemu a poszukiwaniem dramaturgicznej żywotności. Na obecnym etapie badań jedno z tych napięć pozostaje nierozstrzygnięte. Scenariusz, będący materialnym rezultatem opisanego procesu, nie został skonfrontowany z fizycznością aktorów. Żywotność sceniczna, zdefiniowana wcześniej jako kryterium decydujące, pozostaje zatem niesprawdzona. Bez przeniesienia tekstu w przestrzeń prób teatralnych przedstawiona metodologia może być uznana za przetestowaną wyłącznie w wymiarze literackim. Stanowi to wyznaczenie wyraźnego kierunku dla dalszych działań. Jest to zarówno zachęta do kontynuacji własnej pracy badawczej, jak i zaproszenie dla innych twórców do aplikowania tej metody, weryfikowania jej na nowych materiałach oraz rozwijania w obszarach, w których wykaże ona swoje braki.

Bibliografia

Ban Nam-Gyun, *Practice-Based Research on AI-Integrated Playback Theatre: Mediated Improvisation and the Prompt Director*, „Journal of Digital Art Engineering & Multimedia” 2025.

Befera Luca i Bioglio Livio, 2022, *Classifying Contemporary AI Applications in Intermedia Theatre: Overview and Analysis of Some Cases*, CREA 2022: Workshop on Artificial Intelligence and Creativity.

Benjamin Walter, 1977, *Autor jako producent*, [w:] *W kręgu socjologii literatury. Antologia tekstów zagranicznych*, red. Andrzej Mencwel, Warszawa: Państwowy Instytut Wydaw-

niczy.

Bentivegna Francesco, *Making Kin in the Technogloom: Attempts at Finding AI Voices*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2025.

Birgfeld Johannes, 2024, *Stefan Kaegi (Rimini Protokoll) / Thomas Melle: „Uncanny Valley” (2018)*, [w:] *Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste*, red. Stephanie Catani, Berlin–Boston: De Gruyter.

Branch Boyd i in., 2024, *Designing and Evaluating Dialogue LLMs for Co-Creative Improvised Theatre*, *Proceedings of the International Conference on Computational Creativity 2024*.

Chakrabarty Tuhin, Ginsburg Jane C. i Dhillon Paramveer, 2025, *Readers Prefer Outputs of AI Trained on Copyrighted Books over Expert Human Writers*, <https://arxiv.org/abs/2510.13939> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].

Couldry Nick i Mejias Ulises A., 2019, *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*, Stanford: Stanford University Press.

Crawford Kate, 2021, *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven: Yale University Press.

Crawford Kate i Joler Vladan, 2018, *Anatomy of an AI System: The Amazon Echo As An Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources*, AI Now Institute and Share Lab.

Dorsen Annie, *The Dangers of AI Intoxication*, „American Theatre” 2023, <https://www.americantheatre.org/2023/08/30/the-dangers-of-ai-intoxication/> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].

Eckersall Peter, Grehan Helena i Scheer Edward, 2017, *New Media Dramaturgy: Performance, Media and New-Materialism*, London: Palgrave Macmillan.

Elias Silvia i in., *Rethinking Literary Creativity in the Digital Age: A Comparative Study of Human versus AI Playwriting*, „Humanities & Social Sciences Communications” 2025.

Feng Hua, *Navigating the Future Landscape: Probing the Mechanism and Feeding Model of AI within Theatrical Arts*, „Arts Studies and Criticism” 2024.

- Gasda Matthew, 2025, *Doomers*, Spektakl teatralny, premiera 30 stycznia 2025, artXnyc, Nowy Jork, reż. Ash Baker, <https://doomers.fyi/> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].
- Grigis Paolo i De Angeli Antonella, 2024, *Playwriting with Large Language Models: Perceived Features, Interaction Strategies and Outcomes*, *Proceedings of the International Conference on Advanced Visual Interfaces 2024 (AVI 2024)*, Arenzano: ACM.
- Grillo Fernando, 2019, *Hero of Alexandria's Automata: A Critical Edition and Translation, Including a Commentary on Book One*, phdthesis, University of Glasgow.
- Grupa Kalejdoskop, 2024, *Przebudzone. Multimedialny spektakl z wykorzystaniem głosu AI*, Kinokawiarnia Stacja Falenica, <https://stacjafalenica.pl/wydarzenia/przebudzone-multimedialny-spektakl-z-wykorzystaniem-glosu-ai/> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].
- Guo Alicia i in., 2025, *From Pen to Prompt: How Creative Writers Integrate AI into their Writing Practice, Creativity and Cognition (C&C '25)*, New York: ACM.
- Harrison Jordan, 2015, *Marjorie Prime*, New York: Theatre Communications Group.
- Haseman Brad, *A Manifesto for Performative Research*, „Media International Australia” 2006.
- Heerden Imke van, Duman Çağdaş i Bas Anil, *Performing the Post-Anthropocene: AI: When a Robot Writes a Play*, „TDR: The Drama Review” 2023.
- Horváth Dóra, *Curtain Call for AI: Transforming Theatre through Technology*, „Sustainable Futures” 2025.
- Kang Minsoo, 2011, *Sublime Dreams of Living Machines: The Automaton in the European Imagination*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Matthews Alison, *Bobby, Lunch Is Darkness*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2025.
- McCarthy John i in., 1955, *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, Maszynopis – propozycja projektu badawczego.
- Nelson Robin, 2013, *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London: Palgrave Macmillan.

- Opera Bałtycka w Gdańsku, 2025, *Project Butterfly. Boosting Environmental Awareness in Opera Creation*, <https://operabaaltycka.pl/projekt-butterfly> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].
- Perrigo Billy, 2023, *Exclusive: OpenAI Used Kenyan Workers on Less Than \$2 Per Hour*, TIME, <https://time.com/6247678/openai-chatgpt-kenya-workers/> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].
- Pizzo Antonio, *Performing/Watching Artificial Intelligence on Stage*, „Skenè. Journal of Theatre and Drama Studies” 2021.
- Pizzo Antonio, Lombardo Vincenzo i Damiano Rossana, *Algorithms and Interoperability between Drama and Artificial Intelligence*, „TDR: The Drama Review” 2019.
- Richard Jean-Baptiste, *Esthétique de l'évidement dramatique*, „Interfaces numériques” 2025.
- Rosa Rudolf i in., 2020, *THEaiTRE: Artificial Intelligence to Write a Theatre Play, Proceedings of the IJCAI Workshop on Artificial Intelligence for Narratives*.
- Shakespeare William, 2011, *The Tempest*, London: Bloomsbury.
- Shanahan Murray, 2022, *Talking About Large Language Models*.
- Spatz Ben, 2015, *What a Body Can Do*, London: Routledge.
- Stewart Zachary, 2023, *Review: „Artificial Flavors” Tasks AI with Composing a Musical*, TheaterMania, 27 października, https://www.theatermania.com/news/review-artificial-flavors-tasks-ai-with-composing-a-musical_1719371/ [dostęp z dn. 27 lutego 2025].
- Średniawa Marek, 2025, *AI in Theater. Witkacy Case Study*, *Annals of Computer Science and Information Systems*.
- Tabački Nebojša, *Silent Scream in the Uncanny Valley: Robot as Scenographic Body*, „Theatre and Performance Design” 2024.
- Taylor Grant D., 2014, *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*, New York: Bloomsbury.

Thaler v. Perlmutter, 2023, 687 F. Supp. 3d 140 (D.D.C. 2023), Civil Action No. 1:22-cv-01564-BAH.

The Civilians, 2023, *Artificial Flavors*, 59E59 Theaters, Nowy Jork, <https://www.59e59.org/shows/show-detail/artificial-flavors/> [dostęp z dn. 27 lutego 2025].

Truitt E. R., 2015, *Medieval Robots: Mechanism, Magic, Nature, and Art*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Turing Alan M., *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind” 1950.

Vainikka Eliisa, Soronen Anne i Kallio Saara-Maija, *Is prompt engineering the future of screenwriting? AI tools as creative instruments in collaborative screenwriting processes*, „Critical Studies in Television” 2025.

Woycicki Piotr, Chamberlain Alan i Borokini Favour, *Artificial Intelligence (AI) and Contemporary Performance: Developing an Arts & Humanities Approach to AI*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2025.

Zhong Yue i in., *The Application of Artificial Intelligence Technology in the Field of Dance*, „Applied System Innovation” 2025.