

Eliza Matusiak

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

Streszczenie

Radio jest medium intymnym, które oddziałuje na słuchacza poprzez zmysł słuchu, jednak, jak podkreślał Marshall McLuhan, radio przemawia przede wszystkim do zmysłów i w pełni je angażuje, a dzieje się tak za sprawą nawiązywania nici porozumienia między lektorem, autorem dzieła, jego bohaterami i słuchaczami. Zmiany technologiczne, rozwój internetu i narzędzi, przy pomocy których słuchanie staje się możliwe w różnym miejscu i czasie, nierzadko zyskuje także interaktywny potencjał, co poszerza możliwości artystyczne i wachlarz formalnych rozwiązań, jakie stają przed twórcami i odbiorcami. Rozprawa ta poświęcona jest nowej odsłonie teatru wyobraźni – słuchowiskom interaktywnym. Ta metamorfoza zasługuje na naukową diagnozę, a moim celem jest zbadanie i wyłonienie specyfiki nowej odsłony słuchowiska radiowego. Drugim z fundamentalnych celów jest charakterystyka sytuacji komunikacyjnej odbiorcy interaktywnych opowieści radiowych. Wszelkie analizy dokonywane będą w ramach dyskursów skupionych wokół: radioznawstwa artystycznego, badań nad hipertekstem, literaturą, interaktywnością. Ze względu na hybrydowy charakter interaktywnego teatru wyobraźni podejście interdyscyplinarne jest konieczne. By osiągnąć założony cel i dokonać pogłębionej deskrypcji oraz charakterystyki interaktywnych odsłon słuchowiska, fundamentalne jest odnalezienie odpowiedzi na następujące pytania badawcze między innymi o: wpływ kultury uczestnictwa na rozwój radiowego teatru jako gatunku; konstrukcję hipertekstualną i jej zastosowanie w opowieściach radiowych; cechy, jakie przypisać można słuchowiskom interaktywnym; o wrażenia odbiorcze słuchaczy ergodycznego teatru radiowego. Materiał badawczy stanowią słuchowiska interaktywne polsko- i anglojęzyczne, odsłuchiwane przy użyciu aplikacji na smartfony, przeglądark internetowych i inteligentnych głośników. Dla odnalezienia odpowiedzi na sformułowane pytania badawcze wykorzystałam metodę triangulacji scalając analizę treści i zawartości z metodą *quasi*-eksperymentu.

Słowa kluczowe: słuchowisko, słuchowisko interaktywne, sztuka radiowa, interaktywność, hipertekst

When the listener becomes a user. On the communicative situation of fictional audio works

Abstract

Radio is an intimate medium that interacts with the listener through the sense of hearing, but, as Marshall McLuhan emphasized, radio primarily appeals to and fully engages the senses, and this happens through a thread of understanding between the lector, the author of the work, its characters and the listeners. Technological changes, the development of the Internet and the tools with which listening becomes possible at different places and times, often also gain interactive potential, which expands the artistic possibilities and the range of formal solutions that face creators and audiences. This dissertation is devoted to a new reveal of the theater of imagination – interactive radio dramas. This metamorphosis deserves a scholarly diagnosis, and my goal is to study and identify the specifics of the new face of radio play. The second of the fundamental goals is to characterize the communicative situation of the listener of interactive audio stories. All analysis will be done within the discourses centered around: radio art studies, hypertext studies, literature, interactivity. Due to the hybrid nature of interactive theater of the imagination, an interdisciplinary approach is necessary. To achieve the stated goal and make an in-depth descriptive and characterization of interactive radio plays, it is fundamental to find answers to the following research questions, among others: the influence of participatory culture on the development of radio theater as a genre; hypertextual construction and its application to radio stories; the characteristics attributable to interactive radio plays; and the reception impressions of listeners of ergodic radio theater. The research material consists of interactive, in Polish and English, radio plays, listened to using smartphone apps, web browsers and smart speakers. To find answers to the formulated research questions, I used the triangulation method by integrating content analysis with the quasi-experimental method.

Keywords: radio play, interactive radio play, radio art, interactivity, hypertext