

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna  
im. L. Schillera w Łodzi  
mgr Paulina Majda  
Promotor: dr hab Waldemar Wolański

03.12.2018 roku

Streszczenie pracy doktorskiej pt:

**„Moja droga twórcza – od asamblażu do kopuły oraz eksploracja nowych sposobów percepcji filmowej i jej uwarunkowań techniczno – artystycznych na podstawie sferycznego filmu animowanego pt. „Halo Ziemia”.”**

Tematem rozprawy doktorskiej jest przedstawienie własnej drogi twórczej i zachodzących w jej obrębie zmian w oparciu o filmy animowane zrealizowane w technologii fulldome przeznaczone do oglądania na ekranie sferycznym. Punktem wyjścia pracy jest plastyczna forma asamblażu, jako dyscypliny sztuki, która umożliwia łączenie różnych materiałów, technik i nadawanie im nowego znaczenia. Poprzez badanie i obserwację własnej drogi twórczej kształtuje się pojęcie asamblażu filmowego. Na wstępie praca omawia, w jaki sposób i w jakim stopniu pierwsze działania artystyczno - filmowe oddziałują na kolejne, i ile z pierwotnej materii przenosi się na następne autorskie projekty, oraz w jaki sposób się to odbywa. Od asamblażu do kopuły. Rozszerzanie i rozciąganie przestrzeni.

Praca uwzględnia takie tematy jak: problem percepcji filmowej i jej oddziaływanie na widzów na przykładzie kina sferycznego i immersyjnego. Rys historyczny i współczesny kopuły, oraz zmieniające się na przestrzeni lat kształty ekranów. Definiuje pojęcie fulldomu oraz immersyjności. Praca prezentuje planetarium i ekran sferyczny jako nowe medium artystyczne, w tym również filmowe. Przedstawiony jest charakter, warsztat i specyfika pracy pod kopułą, oraz jej uwarunkowania technologiczne. W kolejnej części, na podstawie wybranych elementów języka filmowego, takich jak: kompozycja kadru, ruch, montaż, dźwięk, muzyka, światło, kolor, scenografia, kostium omawiane są podobieństwa i różnice pomiędzy „klasycznym” językiem filmowym, a językiem fulldomu.

W kolejnym rozdziale omawiane jest pojęcie fulldomu jako interdyscyplinarnej platformy łączącej różne dziedziny sztuki i nauki, skupiającej różnorodne osobowości z coraz częściej krzyżujących się dyscyplin naukowych i artystycznych, które przyczyniają się do wielopokoleniowego dialogu i nowatorskich projektów. W końcowej części pracy prezentowany jest fragment na temat przyszłości fulldomu i wirtualnej rzeczywistości, która jako medium immersyjne, podobnie jak fulldome, daje możliwość zanurzenia się w nierealnym świecie.

W podsumowaniu pracy wracam do pracowni reżysera – animatora, i z perspektywy lat przyglądam się zmianom jakie zaszły podczas własnej twórczej podróży, łączącej asamblaż, film, fulldome, naukę i sztukę.

03.12.2018 roklu

Summary of the doctoral dissertation entitled:

**‘My artistic journey - from assemblage to the dome. The exploration of the new ways of film perception and its technological and artistic factors based on a spherical animation fulldome film ‘Hello Earth’.’**

The subject of doctoral dissertation presents the spectrum of changes that took place within my own artistic path based on animated films made in a fulldome technology intended for screening and viewing on a spherical screen in planetarium. The starting point of my dissertation presents an assemblage as an artistic form or medium usually created with a three dimensional approach that allows to combine different techniques, forms and resources giving them a new meaning. The dissertation discusses how the first artistic activities affect and influence on subsequent art and film projects showing the process of creation as an expanding and stretching the space long lasting process - from the assemblage to the dome. Through the research and observation, the concept of film as an assemblage was formed. Based on literature but first of all on my own analyses, the dissertation covers the following subjects:

1. Film perception and its impact on viewers based on the spherical and immersive cinema.
2. Historical, architectural and contemporary features of the dome, as well as different shapes of cinematic screens that have changed over the years.
3. Precise definition of the fulldome technology and immersion.
4. Planetarium and spherical screen as a new artistic and film medium, including animation.
5. Explanation of the character and specificity of producing fulldome films intended for the dome, as well as its technological features.
6. Correlations, similarities and differences within the selected areas of fulldome and classical film language such as: framing, camera movement, editing, sound, music, lighting, color, set designing, costume.

The next chapter defines the concept of fulldome as an interdisciplinary platform combining different fields of art and science, bringing together diverse personalities from cross - cutting scientific and artistic disciplines that contribute to the multi - generational dialogue and innovative projects. In the final part of the thesis, the question about the future of fulldome is posed and a fragment about the virtual reality is presented as a branch medium based on immersion of the created environment as well. In the end I return to the animation studio and from my own perspective I look at the metamorphoses that took place in the last few years within the animation and film industry in terms of new technologies, culture, sociology, science and art.