

STRESZCZENIE

Praca doktorska "Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości" prezentuje formy narracji stosowane przez twórców wykorzystujących medium wirtualnej rzeczywistości — *virtual reality*, VR. Autorka przygląda się przyczynom, dla których twórcy sięgają po medium wirtualnej rzeczywistości, a także stosowanym przez nich metodom opowiadania, przywołując dzieła współczesnych twórców doświadczeń VR. Opisuje również własną pracę reżyserską i twórcze poszukiwania podczas pracy nad interaktywnym dokumentem kreatywnym *The Choice*, wykonanym w technologii wirtualnej rzeczywistości. Wskazuje powody zajęcia się trudnym tematem, który ów projekt porusza, wyboru VR jako medium, a także prezentuje zaproponowane przez siebie nowatorskie podejście do narracji w filmie dokumentalnym: zaproszenie widza do wirtualnej rozmowy, dialogu, którego widz staje się aktywnym uczestnikiem. Zastanawia się przy tym, czy w VR możliwa jest zmiana relacji pomiędzy odbiorcą a dziełem, a jeśli tak, to w jaki sposób może wpłynąć ona na widza i jego odbiór dzieła.

SUMMARY

The doctoral dissertation "New forms of narration in Virtual Reality" presents the forms of narration used by creators working with the medium of virtual reality - VR. The author looks at the reasons why the creators use the medium of virtual reality. She presents the storytelling methods they use, recalling the works of contemporary creators of VR experiences. She also describes her own directorial work and creative research while working on the interactive creative documentary *The Choice*, made in virtual reality technology. She indicates the reasons for tackling such a difficult topic that this project touches on and the reasons behind using VR as a medium for this story. The author presents the innovative approach to the narration in a documentary film, proposed by herself with *The Choice*: inviting the viewer to have a virtual conversation, a dialogue where the viewer becomes an active participant. The author asks whether it is possible to change the relationship between the viewer and the work of art in VR, and if so, how it can affect the viewer and their reception of the work.