

**Mateusz Wojtyński**

**Streszczenie rozprawy doktorskiej: Język internetu i nowych mediów w klasycznej narracji fabularnej na podstawie montażu wybranych odcinków seriali.**

W niniejszej rozprawie analizuję w jaki sposób język nowych mediów przenika do tradycyjnej, fabularnej narracji filmowej i w jaki sposób jako montażysta mogę ten potencjał twórczo wykorzystać. Za materiał badawczy posłużyło mi siedem odcinków trzech zróżnicowanych gatunkowo seriali (Pewnego razu na krajowej jedynce – czarna komedia, 4 odcinki; #BringBackAlice – dramat młodzieżowy, 1 odcinek; Swaci – komedia familijna, 2 odcinki).

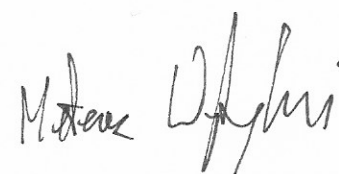
W każdym z analizowanych epizodów nowe media odgrywają istotną rolę dramaturgiczną i wpływają na strukturę opowiadania. Moim celem jest analiza ich funkcji i wypracowanie narzędzi, które pozwolą świadomie włączać komunikację cyfrową w klasyczne narracje fabularne.

Rozprawa rozpoczyna się od definicji nowych mediów w kontekście konwergencji technologii i języków przekazu. Klasyfikuję sposoby ich wizualizacji: rejestrację diegetyczną (filmowanie ekranów urządzeń w świecie przedstawionym), transpozycję graficzną (nakładanie na kadr animacji i grafik) oraz symulację ekranową, w której akcja rozgrywa się wewnątrz ekranu urządzenia. Omawiam zalety i ograniczenia każdej z tych technik, podkreślając ich wpływ na tempo narracji oraz sposób budowania relacji między bohaterami. Spośród narzędzi szczególne miejsce zajmuje split screen – dzielony ekran – który odpowiada kulturze wieloekranowości i pozwala równocześnie przedstawić różne wątki i perspektywy.

W części praktycznej omawiam montażowe decyzje w wybranych odcinkach, analizując jak różne konfiguracje rejestracji kształtowały narrację i wpływały na percepcję widzów. Zwracam uwagę na konieczność elastycznego planowania i ścisłej współpracy montażyisty z reżyserem, scenarzystą i operatorem.

Istotne miejsce w rozprawie zajmuje badanie percepcji z użyciem technologii eye-tracking. Przygotowałem dziesięciominutową kompilację scen z analizowanych seriali oraz krótkometrażowego filmu Love xD (reż. E. Pankov) i poprosiłem trzydziestu trzech uczestników o jej obejrzenie, rejestrując ruch ich gałek ocznych oraz zbierając opinie. Wyniki zestawiałem z własnymi założeniami montażowymi.

W zakończeniu dzielę się własnymi spostrzeżeniami. Akcentuję znaczenie uporządkowanego języka graficznego oraz konsekwentnej kompozycji kadrów. Zwracam też uwagę na przyszłość języka nowych mediów i zawodu montażyisty. Szybki rozwój technologii, w tym sztucznej inteligencji, będzie wpływał na sposób tworzenia filmów, automatyzując część rutynowych zadań, ale pozostawiając montażyistom rolę interpretatorów. Uważam, że integracja elementów nowych mediów z tradycyjnym językiem filmowym będzie się pogłębiać, a widzowie coraz częściej oczekiwać będą hybrydowych form narracji.



**Mateusz Wojtyński**

**Summary of the Doctoral Dissertation: *The Language of the Internet and New Media in Classical Narrative Film Based on the Editing of Selected TV Series Episodes.***

In this dissertation, I analyze how the language of new media permeates traditional narrative film and how, as an editor, I can creatively utilize this potential. The research material consists of seven episodes from three television series representing different genres (Pewnego razu na krajowej jedyńce – dark comedy, 4 episodes; #BringBackAlice – teenage drama, 1 episode; Swaci – family comedy, 2 episodes).

In each of the analyzed episodes, new media play a significant dramaturgical role and influence the structure of storytelling. My objective is to analyze their functions and to develop tools that enable the conscious incorporation of digital communication into classical narrative forms.

The dissertation begins with a definition of new media in the context of the convergence of technologies and modes of expression. I classify their visualization methods as follows: diegetic recording (filming screens of devices within the story world), graphic transposition (overlaying animation and graphics onto the frame), and screen simulation, in which the action takes place entirely within a device's interface. I discuss the advantages and limitations of each technique, emphasizing their impact on narrative pacing and on the construction of relationships between characters. Among the available tools, a special place is held by the split screen, which corresponds to the culture of multiscreen viewing and allows for the simultaneous presentation of various storylines and perspectives.

In the practical section, I discuss editorial decisions made in the selected episodes, analyzing how different recording configurations shaped the narrative and influenced audience perception. I highlight the necessity of flexible planning and close collaboration between the editor, director, screenwriter, and cinematographer.

A significant part of the dissertation is devoted to a perception study conducted using eye-tracking technology. I prepared a ten-minute compilation of scenes from the analyzed series and from the short film Love xD (dir. E. Pankov) and asked thirty-three participants to watch it while their eye movements were recorded and their opinions collected. The results were compared with my initial editing assumptions.

In conclusion, I share my own reflections. I emphasize the importance of a coherent graphic language and consistent frame composition. I also draw attention to the future of new media language and the profession of film editing. The rapid development of technology, including artificial intelligence, will affect the filmmaking process by automating certain routine tasks while leaving editors with the essential role of interpretation. I believe that the integration of new media elements with traditional film language will continue to deepen, and that audiences will increasingly expect hybrid forms of narration.

