

mgr Adam Andrysek

**KINOSTALGIA I MEDIOFILIA JAKO  
FORMY DOŚWIADCZENIA AUDIOWIZUALNEGO W XXI WIEKU**

**STRESZCZENIE**

Celem rozprawy jest analiza dwóch form doświadczenia audiowizualnego – kinostalgii oraz mediofilii. Istnienie obu tytułowych postaw wobec audiowizualności widoczne jest już u początków kinematografii, autor skupia się jednak na ich manifestacjach w XXI wieku. W pierwszym rozdziale podejmuje on rozważania na temat relacji pomiędzy kinem a nowymi środkami recepcji dzieł filmowych, przy okazji odnosząc się do głosów badaczy zwiastujących śmierć kina. Autor wskazuje na obecność kinostalgii oraz mediofilii nie tylko w sytuacji recepcji dzieła w sali kinowej, ale także w przypadku multiscreeningu, seansów 3D oraz w przestrzeni tzw. kin XD (4D, 5D itd.), omawiając przy tym powiązania kinostalgii z kinofilią. Rozdział drugi poświęcony jest problematyce wirtualnej rzeczywistości jako manifestacji obu tytułowych form doświadczenia audiowizualnego. Autor odnosi się do popularnych definicji terminów takich jak VR, teleobecność czy immersja. Terminologia ta znajduje zastosowanie w analizie trzech typów dzieł audiowizualnych związanych z *virtual reality*: kina w wirtualnej rzeczywistości, kina wirtualnej rzeczywistości oraz wirtualnej rzeczywistości w kinie. Ostatni rozdział dotyczy silnie mediofilijnych, interaktywnych i społecznościowych projektów audiowizualnych, opartych na mechanizmach kultury uczestnictwa i zbiorowej inteligencji. Analizowane w obrębie pracy przykłady dzieł audiowizualnych, jak również form ich recepcji, dowodzą symbiotyczności kinostalgii i mediofilii.

**CINESTALGIA AND MEDIAPHILIA AS  
FORMS OF AUDIOVISUAL EXPERIENCE IN 21ST CENTURY**

**SUMMARY**

The objective of the present dissertation is to analyze two different forms of audiovisual experience – cinestalgia and mediaphilia. The existence of these two particular attitudes towards the audiovisual is already visible at the beginning of cinema, but the author focuses on their manifestations in the 21<sup>st</sup> century. The first chapter centers upon the reflection on the subject of relations between cinema and new means of film reception in reference to the voices of researchers heralding the death of cinema. The author points to the presence of cinestalgia and mediaphilia not only in the context of the reception of films in the movie theater, but also in relation to multiscreening, 3D screenings or the so-called XD cinema (4D, 5D, etc.), and in reference to the analysis of relations between cinestalgia and cinephilia. The second chapter focuses on the topic of virtual reality perceived as a manifestation of both forms of audiovisual experience. The author evokes popular definitions of the terms VR, telepresence, immersion and others. This particular terminology is applied in the context of the analysis of three types of virtual reality-related audiovisual works, i.e. cinema in virtual reality, cinema of virtual reality and virtual reality in cinema. The last chapter is concentrated upon strongly mediaphilic interactive socio-audiovisual projects based on the mechanisms of culture of participation and collective intelligence. The analyzed examples of audiovisual works as well as the forms of their reception prove the symbiotic character of cinestalgia and mediaphilia.