

WYBÓR FAKULTETÓW – STUDIA STACJONARNE

FAKULTETY – ZIMA 2026/2027 zapisują się obecne 20025/2026 kierunki i roczniki:

- Kulturoznawstwo: 1,2 rok Licencjat oraz 1 rok MSU
- Wiedza o Filmie i Kulturze Audiowizualnej (WOFIKA): 1,2 rok Licencjat
- Produkcja Form Audiowizualnych (PFA): 1,2 rok Licencjat

Zasady wyboru fakultetów

- **Termin wyboru:** do **12 kwietnia, godz. 12:00**
- **O przydziale do grup decyduje kolejność zgłoszeń.**
- **Maksymalna liczebność grup: 30 osób**

Liczba fakultetów do wyboru:

- **Kulturoznawstwo:** 1 fakultet
- **WOFIKA:** 1 fakultet
- **PFA – I rok:** 1 fakultet
- **PFA – II rok:** 2 fakultety!!

Tematy fakultetów w semestrze zimowym 2026/2027:

Współczesna sztuka multimedialna z kontekstami feminizmu – dr Dorota Grubba

Przybliżany zostanie międzynarodowy i fascynujący fenomen sztuki multimedialnej, nurtowi przybierającemu na sile od lat 60. XX wieku, i utożsamiany ideami demokratyzującymi, a także feministycznymi. Wzmiankowane zostaną zwiastuny w kulturze przełomu XIX i XX wieku, prekursorskie rozwiązania od czasu awangard pierwszej połowy XX wieku, do nowatorskich przemian, których jesteśmy świadkami w XXI. Zajęcia będą okazją do konfrontacji z plejadą wybitnych badaczy i badaczek sztuki multimedialnej, jak Jasia Reichardt, Ryszard Kluszczyński, Małgorzata Jankowska, Lev Manovich, Piotr Zawojski, Roman Bromboszcz i inni.

Strange Fruit: subiektywna historia jazzu (głównie amerykańskiego) – dr hab. Grzegorz Piotrowski, prof. UG

Jazz jako jedno z największych osiągnięć i zarazem fundament kultury (afro)amerykańskiej jawi się jako skomplikowany, bolesny konglomerat przemocy rasowej, emancypacji i poszukiwań artystycznych, które z muzyki mniejszości uczyniły język współdecydujący o kształcie współczesnej muzyki. Celem zajęć jest refleksja o ewolucji muzyki jazzowej i jej kulturowego kontekstu, widzianych przez pryzmat różnorodności stylistycznej oraz małych i wielkich indywidualności.

Bajka, rozrywka czy biznes? Współczesne kino animowane głównego nurtu – mgr Gabriela Jedrusik

Czy film animowany to tylko niewinna rozrywka dla dzieci? A może jedno z najpotężniejszych narzędzi współczesnej kultury i globalnego biznesu?

Podczas zajęć spojrzemy na współczesne hollywoodzkie kino animowane z perspektywy złożonego zjawiska artystycznego, technologicznego i przemysłowego. Przyjrzymy się rozwojowi pełnometrażowej animacji głównego nurtu, śledząc, kiedy i w jaki sposób przekształciła się w globalny produkt kulturowy oraz jeden z najważniejszych i najbardziej dochodowych filarów światowego przemysłu audiowizualnego. Zbadamy, jak zmieniały się style wizualne, technologie produkcji i narracje, jakie ideologie i wartości są za jej pomocą promowane, a także zastanowimy się, w jaki sposób pełnometrażowe animacje mogą pełnić funkcję narzędzia wpływu kulturowego oraz nośnika norm społecznych.

Szczególne uwagę poświęcimy największym graczom rynku, takim jak Disney, Pixar, DreamWorks, Illumination, Sony Pictures Animation, Laika czy Netflix Animation. Przeanalizujemy ich strategie produkcyjne, modele biznesowe oraz sposoby budowania globalnych marek i francyz.

Zajrzemy również „za kulisy” – poznamy strukturę pracy nad filmem animowanym i pipeline produkcyjny, a także omówimy, w jaki sposób Netflix i platformy streamingowe zaczęły zmieniać reguły gry, inicjując tzw. Nową Falę Animacji.

Będziemy oglądać, czytać i dyskutować – a przede wszystkim krytycznie przyglądać się temu, co kryje się za najpopularniejszymi współczesnymi filmami animowanymi :)

Gdańszczanki, Gdańszczanie i ich Miasto. Ogląd antropologiczny i historyczny – dr inż.

Zbyszek Dymarski

Fakultet ma mieć głównie charakter badawczy.

Planuję wyprawy do różnych – i tych dobrze znanych i tych prawie nieznanymi, ale ważnych – miejsc w Gdańsku. Będą to miejsca związane zarówno z początkami gdańskiego grodu, jak i bardziej współczesne.

Wyprawy poprzedzone będą kilkoma wykładami wprowadzającymi w specyfikę miejskości i historii Gdańska. W ich trakcie zwrócimy też uwagę na to, co różni to miasto od innych polskich miast. Interesować nas będą również ważne dla Gdańska osoby.

Nowe kierunki w badaniu i projektowaniu gier – dr Marta Tymińska

Fakultet będzie skupiał się na nowych kierunkach, w jakich zmierzają zarówno gry, jak samo ich badanie. Poruszymy tematy, których nigdy nie udało się poruszyć na innych przedmiotach poświęconych badaniu i projektowaniu gier. Pochylimy się nad rozwijającą się gałęzią coży *media studies*, przeczytamy najnowsze badania na temat procesów radykalizacji w społecznościach graczy, a dodatkowo przyjrzymy się nurtom ekokrytycznym, zrównoważonemu rozwojowi czy roli AI w tworzeniu gier.

Zapraszam wszystkich, którzy widzą zmiany w świecie gier i chcą, podobnie jak ja, je zrozumieć.

Najtisy – dekada arcydzieł kina amerykańskiego – dr Bartosz Filip

Fakultet poświęcony będzie jednemu z najbardziej twórczych okresów w historii współczesnego filmu. Lata 90. przyniosły wyjątkową różnorodność stylów, gatunków i autorów – od kina niezależnego po wielkie hollywoodzkie produkcje. Podczas zajęć przeanalizujemy najważniejsze (zarówno artystycznie ale też komercyjnie) filmy dekady, które do dziś kształtują język współczesnej kinematografii

i popkultury. Przyjrzymy się twórczości wielkich mistrzów, takich jak Scorsese, Tarantino, Fincher czy bracia Coen; zajrzymy także głęboko w kino niezależne i chwilowe mody, które przyniosły ich dystrybutorom krociowe zyski. Zajęcia będą łączyć elementy analizy filmowej, kontekstu kulturowego

i dyskusji nad wpływem tych filmów na dzisiejszą kulturę audiowizualną. Stwórzmy razem kanon kina amerykańskiego lat 90-tych!