

## SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU

ZAKUP WYPOSAŻENIA DO PRACOWNI ANIMACJI (WIEDZA O FILMIE I KULTURZE AUDIOWIZUALNEJ I PRODUKCJA FORM AUDIOWIZUALNYCH)  
I ZAKUP SPRZĘTU FILMOWEGO SŁUŻĄCEGO DO REALIZACJI PROCESU DYDAKTYCZNEGO NA KIERUNKACH „WIEDZA O FILMIE I KULTURZE AUDIOWIZUALNEJ” ORAZ „PRODUKCJA FORM AUDIOWIZUALNYCH”

Realizacja projektów w ramach dwóch kolejnych edycji Funduszu Inicjatyw Dydaktycznych stanowiła spójny, zaplanowany proces budowania kompleksowej infrastruktury dydaktycznej w obszarze animacji i produkcji form audiowizualnych. Oba wnioski nie funkcjonowały jako odrębne inicjatywy zakupowe, lecz jako komplementarne elementy jednej strategii rozwoju Centrum Filmowego UG oraz nowo powstającej Pracowni Animacji.

### **1. Założenia i cele obu projektów**

#### **FID/23**

Celem projektu było stworzenie na Uniwersytecie Gdańskim stałej, nowoczesnej pracowni animacji, służącej realizacji procesu dydaktycznego na kierunkach:

- Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej
- Produkcja form audiowizualnych

Projekt odpowiadał na realną lukę infrastrukturalną – mimo że zajęcia z animacji znajdują się w programie studiów i są regularnie prowadzone, Uniwersytet Gdański nie dysponował dotąd własnym zapleczem technicznym umożliwiającym profesjonalną realizację filmu animowanego. Zajęcia odbywały się gościnnie w pracowni Akademii Sztuk Pięknych, co nie stanowiło rozwiązania trwałego ani systemowego.

Projekt miał charakter innowacyjny w skali Uniwersytetu Gdańskiego, którego celem było stworzenie pierwszej w historii UG stałą przestrzeń przeznaczoną do praktycznej realizacji animacji.

#### **FID/24.**

Celem projektu było stworzenie bazowej infrastruktury technicznej umożliwiającej prowadzenie zajęć praktycznych z zakresu realizacji filmu i animacji w warunkach profesjonalnych.

Projekt odpowiadał na potrzebę wzmocnienia zaplecza technicznego kierunków:

- Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej
- Produkcja form audiowizualnych

Dotychczasowa baza sprzętowa była niewystarczająca zarówno pod względem ilościowym, jak i jakościowym. Braki w zakresie profesjonalnego oświetlenia oraz stabilizacji obrazu ograniczały możliwości realizacyjne studentów i wymuszały korzystanie z zewnętrznych zasobów.

## **2. Realizacja projektu – infrastruktura i organizacja przestrzeni**

Na potrzeby pracowni animacji została przeznaczona przestrzeń w budynku Biblioteki Głównej UG (wcześniej wykorzystywana jako zaplecze biurowe Centrum Filmowego). Przestrzeń ta została zaadaptowana do potrzeb realizacji animacji studyjnej, pracy komputerowej oraz realizacji zdjęć poklatkowych.

W ramach realizacji projektu:

- zorganizowano profesjonalne stanowiska do animacji poklatkowej (stop-motion),
- przygotowano zaplecze do cyfrowej obróbki i montażu animacji,
- wdrożono system oświetlenia studyjnego umożliwiający elastyczną aranżację planu.

W wyniku realizacji projektu powstała w pełni funkcjonalna pracownia animacji, stanowiąca trwały element infrastruktury Centrum Filmowego UG.

## **3. Zrealizowane zakupy sprzętowe**

W ramach projektu pozyskano wysokiej klasy aparaturę:

Sprzęt komputerowy i multimedialny:

- komputer stacjonarny,
- 3 monitory do stanowisk animacyjnych,
- projektor multimedialny BenQ LH650,
- karta pamięci KINGSTON 1TB microSDXC Canvas Go Plus Gen4.

Sprzęt fotograficzno-filmowy:

- 3 × Canon EOS R50,
- obiektywy: RF 50mm f/1.8, RF 24mm f/1.8 Macro, RF 16mm f/2.8,
- statyw Manfrotto MVK502AM-1,
- systemy montażowe (ramiona, uchwyty, clampy SmallRig),
- uchwyty stołowe Ulanzi.

Oświetlenie studyjne:

- 2 × Nanlite FS-60B LED Bi-Color,
- 4 × Godox TL60 (tuby RGB),
- 2 × Godox SL300R RGB.

Infrastruktura techniczna:

- przenośna stacja zasilania.

Zakupiony sprzęt trafił do zasobów Centrum Filmowego UG im. Andrzeja Wajdy.

#### **4. Efekty dydaktyczne i innowacje**

Mimo zmian organizacyjnych związanych ze zmianami w strukturze UG, które doprowadził do włączenia CF UG w struktury ACK Alternator projekt już w 2025 roku przyniósł wymierne efekty:

- System zarządzania wynajmem: W 2025 roku uruchomiono cyfrowy system rezerwacji sprzętu. Dzięki niemu studenci kierunków filmoznawczych mogą w sposób transparentny planować dni zdjęciowe. System ten wyeliminował chaos organizacyjny i pozwolił na optymalne wykorzystanie każdej zakupionej jednostki sprzętowej.
- Redukcja kosztów zewnętrznych: Dzięki rozbudowie bazy o systemy Canon i Godox, studenci realizujący etiudy i dyplomy rzadziej korzystają z komercyjnych wypożyczalni, co realnie wspiera ich proces kształcenia i usuwa bariery finansowe.
- Nowe możliwości: Studenci nabywają kompetencje w pracy z obrazem przetworzonym, światłem RGB oraz zaawansowaną kompozycją kadru, co znacząco podnosi ich atrakcyjność na rynku pracy.

## **6. Kadra i nadzór merytoryczny**

Do współpracy przy organizacji funkcjonowania pracowni został zaproszony Maciej Jarczyński, doświadczony artysta i dydaktyk, absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, Akademii Muzycznej im. Stanisława Moniuszki w Gdańsku, Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz Uniwersytetu Gdańskiego (doktorat w zakresie Wiedzy o filmie). Laureat licznych nagród międzynarodowych oraz wielokrotny stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Zapewni to wysoki poziom merytoryczny oraz artystyczny funkcjonowania pracowni.

## **7. Trwałość i rozwój projektu**

Projekt zapewnia trwałość efektów poprzez:

- Dostępność infrastruktury dla kolejnych roczników studentów.
- Możliwość organizacji warsztatów i kursów zewnętrznych.
- **Perspektywę międzynarodową:** Rozwój współpracy z pracownią animacji **Uniwersytetu Algarve (SEA-EU)**, co otwiera drogę do wymiany doświadczeń i wspólnych projektów artystycznych.

Pracownia stanowi istotne wzmocnienie bazy technicznej Centrum Filmowego UG oraz podnosi konkurencyjność kierunków filmoznawczych.

## **8. Podsumowanie**

Realizacja zakupów w ramach FID 2023 i FID 2024 stanowiła spójny, zaplanowany proces budowania kompleksowej infrastruktury dydaktycznej. Studenci otrzymali dostęp do jednolitego ekosystemu sprzętowego, zarządzanego wspólnym systemem rezerwacji. Stanowi to fundament pod pełne uruchomienie nowej Pracowni Animacji

Zał. 1

Dokumentacja fotograficzna











