

1. Kultury filmowe w Internecie.

Proponowany tekst do lektury: Mirosław Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013 (wybrany rozdział).

2. Wpływ cyfrowych technologii i mediów digitalnych na kino.

Proponowany tekst do lektury: wybrany rozdział z książki Thomasa Elsaessera zatytułowanej *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, Gdańsk 2018.

3. Literatura, gry wideo i filmy – jedność w różnorodności czy różnorodność w jedności?

Proponowany tekst do lektury: Piotr Kubiński, *Wpływ gier wideo na inne teksty kultury*, [w:] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.

lub

Wybrany artykuł z czasopisma „Przestrzenie Teorii”, z numeru zatytułowanego: „Literatura w medium filmu”, „Przestrzenie Teorii” nr 32 (2019).

4. Między Netflixem a Hollywood. Widz – użytkownik – gracz: zmiany odbioru filmów w kulturze współczesnej.

Proponowany tekst do lektury: P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2018 (rozdział pierwszy).

5. Kino niezależne.

Proponowany tekst do lektury: *Polskie kino niezależne*, red. Mikołaj Jazdon, Poznań 2005 (wybrany artykuł).

6. Kino polskie – analizy, interpretacje i reinterpretacje.

Proponowany tekst do lektury: numer monograficzny czasopisma „Images” 2008, nr 11-12 (*Polish Cinema 1908-2008*) – wybrany artykuł.

7. Film dokumentalny i nowe technologie.

Proponowany tekst do lektury: *Historia polskiego filmu dokumentalnego (1945-2014)*, red. Małgorzata Hendrykowska, Poznań 2015 (Tu: *Przełom cyfrowy w polskim filmie dokumentalnym*, s. 573-599).