

Techniki pisania scenariuszy/tekst literacki jako podstawa scenariuszopisania - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Techniki pisania scenariuszy/tekst literacki jako podstawa scenariuszopisania
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-TP- 16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- prof. dr hab. Bogdan Trocha - dr hab. Roman Sapeńko, prof. UZ - dr Andriej Kotin

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest rozważenie zależności genologicznych między literacką a filmową (najszerze spektrum tego pojęcia) formułą scenariusza. Wskazanie na przydatność instrumentarium literaturoznawczego w kreowaniu form tegoż. Prześledzenie konkretnych przykładów scenariuszopisarskich adaptacji dzieł literackich. Poznanie narzędzi i metod tworzenia scenariuszy przy zróżnicowaniu ich materii. Nazwanie technik pisania scenariuszy: filmu fabularnego, filmu dokumentalnego, filmu reklamowego, komunikatów audiowizualnych (wideoklipów, newsów) oraz gier komputerowych.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

Na zajęciach zostaną zaprezentowane wybrane przykłady dzieł literackich i ich scenariuszowe odpowiedniki. Porównawcze analizy, wsparte odpowiednią podbudową teoretyczną, ustalą zależności między przedmiotami komparatystycznych zestawień, a także nazwą repertuar technik adaptacyjnych. Interdyscyplinarne odwołania do języka literatury, filmu, reklamy i komputera – przede wszystkim w zakresie norm montażu, kompozycji, ruchu postaci oraz tworzenia designu (projektu gier komputerowych).

Metody kształcenia

wykład konwersatoryjny, praca z tekstem źródłowym, dyskusja, praca koncepcyjna i problemowa, metody aktywizujące (burza mózgów, projekty, dyskusje)

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student potrafi przekształcać treści zawarte w tekstach literackich w scenariusze różnych typów gier	KKG1_U03	- aktywność w trakcie zajęć - praca pisemna - projekt	- Wykład - Konwersatorium
student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	KKG1_W04	- aktywność w trakcie zajęć - praca pisemna - projekt	- Wykład - Konwersatorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student posiada umiejętność budowania intrygi oraz kreowania bohatera/ów gry	• KKG1_U07	• aktywność w trakcie zajęć praca pisemna projekt	• Wykład • Konwersatorium
student potrafi samodzielnie określić priorytety służące realizacji określonego przez innych lub siebie zadania, efektywnie organizuje własną pracę i krytycznie ocenia jej stopień zaawansowania	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć projekt	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, przedstawienie projektu końcowego (próby przekładu wybranego tekstu literackiego na scenariusz bądź własnego scenariusza)

Literatura podstawowa

1. Seger Linda, Tworzenie niezapomnianych postaci, Warszawa 2016.
2. Seger Linda, Doskonalenie dobrego scenariusza, tłum. K. Długosz, Warszawa 2012.
3. Seger Linda, Scenariusz dla zaawansowanych. Jak osiągnąć poziom oscarowy. 2013.
4. Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2009.
5. Warren Auckland, *Reżyseria Steven Spielberg. Warsztat filmowy we współczesnym Hollywood*, tłum. T. Szafrąński, Warszawa 2011.
6. Gustaw Mercado, *Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji*, tłum. R. Mączyński, Warszawa 2011.
7. Robin U. Russin, William Missouri Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, tłum. E. Spirydowicz, Warszawa 2005.
8. Martin Schabenbeck, *Format scenariusza filmowego*, tłum. A. K. Drozdowska, Warszawa 2008.
9. Raymond G. Fresham, *Jak napisać scenariusz*, tłum. P. Wawrzyszko, Kraków 1998.
10. Piotr Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historie gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010.
11. Mario Vargas Llosa, *Listy do młodego pisarza*, tłum. M. Szafrąńska-Brandt, Warszawa 2012.
12. Stephen King, *Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika*, tłum. P. Braiter, Warszawa 2008.
13. Umberto Eco, *Wyznania młodego pisarza*, tłum. J. Korfanty, Warszawa 2011.
14. Siergiej Eisenstein, *Forma scenariusza* [w:] tegoż *Wybór pism*, tłum. M. Kumorek, Warszawa 1959.

Literatura uzupełniająca

1. *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, pod red. D. Czai, Kraków 1994;
2. Joseph Campbell , *Potęga mitu*, tłum. I. Kania, Kraków 2009.
3. John Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, tłum. J. Barański, Kraków 2003.
4. Giovanni Sartori, *Homo videns. Telewizja i post-myślenie*, tłum. J. Uszyński, Warszawa 2008.
5. Wit Dąbał, Piotr Andrejew , *Kompendium terminologii filmowej*, Warszawa 2005.
6. Lidia Zonn, *O montażu w filmie dokumentalnym*, Warszawa 1996.
7. Remigiusz Bocian, Michał J. Zabłocki, *Angielsko-polski słownik terminologii filmowej*, Warszawa 2008.
8. Joseph Michael Strączyński, *The Complete Book of Scriptwriting*, Titan 1996 i inne wydania.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 02-05-2018 10:43)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ