

Fabula i intryga - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Fabula i intryga
Kod przedmiotu	08.9--FiPIP-Fil-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Katarzyna Grabias - Banaszewska

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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przedmiot ma na celu wyposażenie Studentów w wiedzę na temat:

- fabuły (układ zdarzeń, świat przedstawiony, czas, przestrzeń, f. epizodyczna, f. jednowątkowa, f. wielowątkowa),
- mechanizmów niezbędnych do konstrukcji intrygi (technik podstępu, operowania intrygą i kontryntrygą).
-

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z wcześniejszych kursów z zakresu historii literatury i kultury popularnej.

Zakres tematyczny

1. Terminologia z zakresu teorii, genologii i poetyki – powtórzenie wiadomości z wcześniejszych kursów.
2. Świat przedstawiony (literatura, film, gra) – analiza porównawcza.
3. Schemat relacji między elementami fabuły (czas, celowość, przyczyna-skutek). (3)
4. Rodzaje fabuły (analiza wybranych tekstów kultury) (3)
5. Model intrygi.
6. Koncepcja zdrady.
7. Maski i przebranie.
8. Fortel i kłamstwo.
9. Typy intrygi.
10. Pomocnik w intrydze.
11. Odkrywanie i skrywanie intrygi.

Metody kształcenia

- dyskusja
- burza mózgów
- metody wizualne
- praca w grupie
- analiza tekstu źródłowego

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie sposób funkcjonowania podstawowych modeli fabuły	• KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium	• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna terminologię z zakresu teorii, genologii, poetyki i potrafi stosować ją w merytorycznej dyskusji	• KKG_W17	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja	• Laboratorium
student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	• KKG1_K03	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja	• Laboratorium
student posiada umiejętność budowania intrygi w tekstach literackich, grach i scenariuszach	• KKG1_U15	• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

- aktywny udział w zajęciach
- wykonanie zadań i ćwiczeń wynikających z przedmiotu
- kolokwium

Literatura podstawowa

1. Bartoszyński K., *O badaniu układów fabularnych*, „Pamiętnik Literacki” 1976, z.1.
2. Markiewicz H., *Czas i przestrzeń w utworach narracyjnych*, „Ruch Literacki” 1983, z. 1, [przedruk w:] idem, *Prace wybrane*, t. IV: *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1996.
3. Sławiński J., *Przestrzeń w literaturze: elementarne rozróżnienia i wstępne oczywistości*, [w:] *Przestrzeń i literatura*, red. M. Głowiński i A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1978.
4. Matt von P., *Intryga. Teoria i praktyka podstępu w literaturze*, tłum. I. Sellmer, A. Żychliński, Warszawa 2009 (podręcznik).
5. Wybrane teksty kultury: opowiadania, powieści, filmy, seriale, gry.

Literatura uzupełniająca

M. M. Bachtin, *Czas i przestrzeń w powieści*, przeł. J. F a r y n o, „Pamiętnik Literacki” 1974, z. 4.

Słownik terminów literackich, pod red. J. Sławińskiego (dowolne wydanie).

Słownik literatury popularnej, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 1997.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalizacji pisanie kreatywne.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 18-06-2020 11:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ