

Pdw: Kreacja istot nadprzyrodzonych w literaturze i kulturze popularnej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Kreacja istot nadprzyrodzonych w literaturze i kulturze popularnej
Kod przedmiotu	08.9-WH-FiPIP-KINwLiKP-S19
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	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Krystian Saja

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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

1. Poszerzenie wiedzy studenta w zakresie kognitywnego przetwarzania informacji.
2. Poszerzenie umiejętności analitycznego myślenia, za sprawą próby odtworzenia aktu kognitywnej kreacji dzieła kultury w każdej ze znanych przestrzeni (fizycznych oraz mentalnych).
3. Samodoskonalenia umiejętności kognitywnych studenta poprzez ćwiczenia skojarzeniowe.
4. Po ukończeniu kursu student wzbogaci się o praktyczną umiejętność samodzielnego przeprowadzenia analizy i interpretacji kognitywnej w zakresie funkcjonowania oraz emanacji postaci nadprzyrodzonych w kulturze popularnej (literatura, film, malarstwo, gry komputerowe).

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Podstawy kognitywnego przetwarzania informacji.
2. Znaczenie przestrzeni generycznych: fizycznych oraz mentalnych w procesie kreacji świata wyobrażonego.
3. Wieloaspektowość świadomości (świadomość maszyn, zwierząt, monstrów i potworów).
4. Wieloaspektowość kultury (kultura ludzka, kultura zwierzęca, popkultura, kultura masowa, kultura popularna) i jej odzwierciedlenie w przestrzeni kognitywnej.
5. Emanacje kulturowe (powtarzanie i mutacją wzorców kulturowych na wybranych przykładach).
6. Opowieści grozy na przestrzeni wieków i ich rozwój poznawczy.
7. Groza w sztukach plastycznych i jej znaczenie kognitywne.
8. Wampiryzm. Od mitu do popkultury.
9. Strach przed maszynami: od *Frankensteina* do *Terminatora* oraz emanacje późniejsze (AI, teoria symulacji, matematyczność Wszechświata).
10. Dualizm ludzkiej natury: *Doktor Jekyll i pan Hyde* oraz jego współczesne emanacje (*Hulk*); *Portret Doriany Gray* oraz jego współczesne emanacje (*Dorian Gray*, *Liga niezwykłych dżentelmenów*).
11. Słowiańska groza: od demonologii ludowej po *Legendy Polskie Allegro* - emanacja kognitywna.
12. Współczesne wizerunki hybryd greckich.
13. Wzorce oraz mutacje potworów w grach komputerowych (*Doom*, *Quake*, *Resident Evil*, *Wiedźmin*).
14. Kognitywizm subsymboliczny. Nauki ścisłe w badaniach kulturowych.

Metody kształcenia

Wykład informacyjny, analityczny, syntetyczny, konwersatoryjny, problemowy, burza mózgów, dyskusja, prezentacja, praca z tekstem źródłowym lub innym dziełem kultury.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolizacja efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	----------------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów.	KKG1_K02	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Ćwiczenia
Student zna podstawową terminologię z zakresu nauk o mediach, kognitywistyki oraz komunikacji w języku polskim.	KKG1_W02	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - praca pisemna	Ćwiczenia
Student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje z wykorzystaniem światowych zasobów cyfrowych bibliotek naukowych i portali polskich i obcojęzycznych z zakresu nauk o komunikacji i medioznawstwa.	KKG1_U01	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - praca pisemna	Ćwiczenia
Student ma podstawową wiedzę z zakresu dziedzin traktujących o problemach społeczno-humanistycznych i ich wpływu na poszerzanie wiedzy z medioznawstwa i komunikacji (w szczególności kognitywistyki, socjologii, psychologii, filozofii, ekonomii, językoznawstwa. itp.).	KKG1_W03	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - praca pisemna	Ćwiczenia
Student posiada umiejętności interpretacji i integrowania wiedzy z zakresu zjawisk społecznych, kutrowych, politycznych, ekonomicznych właściwych dla dziennikarstwa i komunikacji społecznej.	KKG1_U10	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - praca pisemna	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

podstawą zaliczenia przedmiotu jest aktywny udział w zajęciach, pozytywne zaliczenie prezentacji/pracy pisemnej.

Literatura podstawowa

Literatura podmiotowa:

- Bürger G. A., *Lenora*, [w:] *Niemiecka ballada romantyczna*, Wrocław 1963.
- Goethe J.W., *Naręczona z Koryntu*, [w:] Janion M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002.
- Le Fanu J. S., *Carmilla*, przeł. M. Kozłowski, Kraków 1974.
- Meyer S., *Zmierzch*, przeł. J. Urban, Wrocław 2007.
- Mickiewicz A., *Ucieczka*, [w:] Mickiewicz A., *Dzieła*, t. I, Warszawa 1955.
- Pilipiuk A., *Wampir z M-3*, Lublin 2011.
- Pokój na wieży. Opowieści wampiryczne*, Warszawa 1991.
- Polidori J. W., *Wampir*, [w:] Janion M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002.
- Rice A., *Wywiad z wampirem*, przeł. T. Olszewski, Poznań 1992.
- Shelley M., *Frankenstein*, przeł. H. Goldmann, Poznań 1989.
- Stevenson R. L., *Doktor Jekyll i pan Hyde*, przeł. T. J. Dehnel, Warszawa 1985.
- Stoker B., *Dracula*, przeł. A. Myśliwy, Kraków 2013.
- Tolkien J. R. R., *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2011.
- Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2011.
- Walpole H., *Zamczysko w Otranto*, przeł. M. Przymanowska, Kraków 1976.
- Wilde O., *Portret Doriana Graya*, przeł. M. Feldmanowa, Czerwonak 2015.
- Asimov I., *Ja, robot*, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 2013.
- Asimov I., *Roboty i Imperium*, przeł. P. Braiter-Ziemkiewicz, Poznań 2014.
- Čapek K., *R. U. R.*, Praha 2016.

Literatura przedmiotowa:

- Baranowski B., *W kręgu upiorów i wilkołaków*, Łódź 1981.
- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jańkowski, Kraków 2013.
- Czamańska I., *Dracula. Wampir, tyran czy bohater?*, Poznań 2013.
- Gemra A., *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Gieysztor A., *Mitologia Słowian*, Warszawa 1982.
- Has-Tokarz A., *Motyw wampira w literaturze i filmie grozy* [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.
- Innes B., *Granice śmierci*, przeł. M. Bernacki, E. Krzak-Ćwiertnia, Warszawa 1999.
- Janion XE "Janion, Maria" M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002.

9. Kufel XE "Kufel, Sławomir" S., *Wprowadzenie do literaturoznawstwa kognitywnego*, Zielona Góra 2011.
10. Lecouteux C., *Tajemnicza historia wampirów*, przeł. B. Spieralska, Warszawa 2007.
11. Lurker M., *Leksykon bóstw i demonów*, przeł. J. Prokopnik, R. Stiller, Warszawa 1999.
12. Petoia E., *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przeł. A. Pers, Kraków 2012.
13. Turney J., *Ślady Frankenstein*, przeł. M. Wiśniewska, Warszawa 2001.
14. Saja K., *Wampir w świecie entropii. Kognitywizm subsymboliczny w literaturoznawstwie*, Kraków 2017.
15. De la Mettrie J. O., *Człowiek - maszyna*, przeł. S. Rudniański, Warszawa 1984.
16. Kochanowska E., *Romantyczna literatura wobec nauki. Henryk Offerdingen Novalisa i Genesiz z ducha Słowackiego*, Wrocław 2002.

Filmy:

1. *Blade - Wieczny łowca* [Film], reż. Stephen Norrington, 1998.
2. *Dorian Gray* [Film], reż. Oliver Parker, 2009.
3. *Dracula* [Film], reż. Francis Ford Coppola, 1992.
4. *Gniew tytanów* [Film], reż. Jonathan Liebesman, 2012.
5. *Hotel Transylwania* [Film], reż. Genndy Tartakovsky, 2012.
6. *Hulk* [Film], reż. Ang Lee, 2003.
7. *Legendy Polskie Allegro* [Film], 2016.
8. *Liga niezwykłych dżentelmenów* [Film], reż. Stephen Norrington 2003.
9. *Nosferatu wampir* [Film], reż. Werner Herzog, 1979.
10. *Terminator* [Film] reż. James Cameron, 1984.
11. *Underworld* [Film], reż. Len Wiseman, 2003.
12. *Wilkołak* [Film], reż. Joe Johnston, 2010.
13. *Gwiezdne Wojny: Część V, Imperium kontratakuje* [Film], reż. Irvin Kershner, 1980.
14. *Łowca androidów* [Film], reż. Ridley Scott, 1982.
15. *Ja, Robot* [Film], reż. Alex Proyas, 2004.
16. *RoboCop* [Film], reż. Paul Verhoeven, 1987.
17. *A.I. Sztuczna inteligencja* [Film], reż. Steven Spielberg, 2001.
18. *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* [Film], reż. Ridley Scott, 1979.

Malarstwo:

1. Francisco Goya
2. Johann Heinrich Füssli
3. Horacy Vernet

Literatura uzupełniająca

brak

Uwagi

Jest to przedmiot opcjonalny, wybierany z oferty przedmiotów do wyboru Instytutu Filologii Polskiej; przedmiot zostanie uruchomiony w zależności od potrzeb i zainteresowania w danym semestrze studiów I stopnia (na podstawie deklaracji studentów/elektronicznego wyboru przedmiotów).

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 23-10-2020 11:10)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ