Imaginarium kultury i literatury popularnej - opis przedmiotu

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	Imaginarium kultury i literatury popularnej
Kod przedmiotu	09.2--LPKSGP-INiLP-S20
Wydział	~~Wydział Humanistyczny~~
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie

Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
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
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Wykład skoncentrowany zostanie wokół takich zagadnień jak:

- elementy wyobrażone obecne w kulturze i literaturze popularnej,
- wpływ baśni, mitów i legend na kreację światów i postaci,
- przedmiot i podmiot imaginarium.

Nadrzędnym celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z wyżej wymienioną tematyką oraz ewolucją motywów, co pozwoli na wykreowanie autorskich koncepcji. Ćwiczenia będą miały wymiar praktyczny, dzięki czemu uczestnicy sprawdzą swoje kompetencje pracy w zespole oraz ocenią własny potencjał twórczy.

Wymagania wstępne

Wiedza z zakresu literaturoznawstwa zdobyta na 2 semestrze studiów.

Zakres tematyczny

Wykład

1. Zajęcia organizacyjne (przedstawienie zakresu przedmiotu, omówienie zasad i form zaliczenia, przedstawienie literatury, wysłuchanie oczekiwań studentów, powtórzenie terminologii z zakresu teorii literatury popularnej).
2. Specyfika światów wyobrażeniowych
3. Krainy mityczne
4. Krainy baśniowe i legendarne.
5. Mapy światów fantastycznych i uniwersów futurystycznych.
6. Miasto (miasta-światy, topografia miasta, gród, zamek).
7. Topos labiryntu.
8. Uniwersum kosmiczne (miasta futurystyczne, przestrzeń naturalna i sztuczne).
9. Cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość.
10. Podmioty w imaginarium.
11. Bestiariusz mitologiczny.
12. Imaginarium ludowe.
13. Monstra popkultury (nadmiar, brak, podwojenie).
14. Wyobrażenia obcego.
15. Wyobrażenia cyborga i androida.

Ćwiczenia

1. Podstawy rysunku (2)*:

- 1a: przestrzeń, kadr, perspektywa, proporcja, światłocień
- 1 b: skalowanie postaci w perspektywie, rysowanie prostych brył. Omówienie zadań zaliczeniowych

2. Concept art (termin, zasady budowy, wymogi techniczne, zastosowanie, szukanie referencji i budowanie bazy zdjęć)(1)

1. 3. Kreacja świata – concept art baśniowej lub mitycznej krainy(3)

- 3a: perspektywa powietrzna, pejzaż
- 3b: obiekt w perspektywie
- 3c: rysowanie wnętrz i budynków

4. Potwory, monstra, bestie, stwory fantastyczne, mutanty - concept art postaci (3)

- 4a: proporcje i anatomia, podstawowe zasady kompozycji
- 4b: hybryda - tworzenie nowego gatunku
- 4c: bestia w swoim środowisku

5. Ewolucja bohatera – na podstawie wybranej postaci z literatury i kultury popularnej (1)

6. Sztuka kartografii – rysowanie mapy na postawie opisu przestrzeni (1)

7. Prezentacja prac zaliczeniowych (omówienie koncepcji, przygotowanie wystawy końcowej) (1)

*jednostki lekcyjne

Zagadnienia omówione zostaną w oparciu o literaturę przedmiotu oraz wybrane utwory z obszaru literatury, filmu, gier i malarstwa.

Metody kształcenia

Ćwiczenia: dyskusja, analiza tekstu źródłowego, praca koncepcyjna, praca w grupie.

Wykład: metoda podawcza, wykład konwersatoryjny.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie zasady oceny wartości artystycznej i poznawczej dzieła literackiego oraz malarskiego	• KKG1_W07	• dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykład • Ćwiczenia
Student umie samodzielnie przy pomocy różnych metod zdobywać wiedzę	• KKG1_U01	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykład • Ćwiczenia
Student posiada umiejętność integrowania wiedzy z różnych dyscyplin w zakresie nauk humanistycznych oraz jej zastosowania w nietypowych sytuacjach profesjonalnych	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykład • Ćwiczenia
Student potrafi pracować w grupie i reagować na konstruktywną ocenę swoich pomysłów i realizacji.	• KKG1_K03	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Ćwiczenia:

- aktywny udział w zajęciach,
- przygotowanie i zaprezentowanie dwóch projektów typu concept art: postać i świat.

Wykład:

- egzamin pisemny.

Literatura podstawowa

Adamowicz I., *Annały cyberpunku*, „Feniks” 1991, nr 5.

Atwood M., *Opowieść podręcznej*, przekł. Zofia Uhrynowskiej-Hanasz, Warszawa1986.

Berg T. R., *Teatr świata. Mapy, które tworzą historię*, przeł. M. Gołębiewska-Bijak, Kraków 2018.

Borges J. L., *Zoologia fantastyczna*, Warszawa 1983.

Copper J. C., *Zwierzęta symboliczne i mityczne*, Poznań 1998.

Huxley A., *Nowy wspaniały świat*, przekł. Bogdan Baran, Warszawa 2002.

Johnston J., Chiang D. *Star Wars Art: Koncepty,* tłum. M. Bauer, Warszawa 2017.

Kozak Ł., *Stare obrazki ze zwierzętami* (fanpege).

Lovecrafta H. P., *Zew Cthulhu* (dowolne wydanie).

Maj K. M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków 2015.

Maj K. M., *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania,* Kraków 2019.

Marcela M., *Monstruarium nowoczesne*, Katowice 2015.

Nowakowski A., *Fantastyczne światy na okładkach i w ilustracjach książek oraz czasopism od wieku XIX do lat 80 wieku*, Kraków 2014.

Pełka L. J., *Polska demonologia ludowa* (dowolne wydanie).

Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2015.

Sacha-Piekło M., *Zaświaty i krainy mityczne*, Kraków 1999.

Sławiński J., *Przestrzeń w literaturze: elementy rozróżnienia i wstępne oczywistości*, [w:] tegoż, Próby teoretycznoliterackie, Kraków 2000.

Stepnowska T., *Spory o istotę i granicę światów przedstawionych fantastyki,* [w:] *Tekstowe światy fantastyki*, Białystok 2017, s. 11-21.

Szacki J., *Spotkania z utopią. Warszawa 1980.*

Zych P., Vargas W., *Bestiariusz słowiański*, Olszanica 2012.

Literatura uzupełniająca

Bajtlik J., *Nić Ariadny. Mity i legendy*, Warszawa 2018.

Bioware, *The Art of Dragon Age: Inquisition,* Dark Horse Comics (dowolne wydanie).

Bocian, K., *Odmienne* stany *cielesności. Antropologia ciała w polskiej literaturze fantastyczno- -naukowej (1989-2005)*, Kraków 2009.

Narracja fantastyczna, pod red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017.

Olkusz K., *Przestrzeń strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy*, „Kultura Miasta" 2010, z. 1 , s. 45-52.

Oramus D., *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX w.*, Kraków 2011.

Publikacje z serii *Wielka księga* (*Smoki, Kosmos, Dinozaury*), Wydawnictwo Wilga.

Sztuka rysowania, Wydawnictwo Arkady (dowolne wydanie).

Topografia podróży, pod red. A. Całek, Wrocław 2020.

Wasiński S., *Światy mityczne, światy logiczne. Odmienne wizje w twórczości Studia Ghibli*, „Litteraria Copernicana" 2014, z. 2(14), s. 245-261.

Wieczorkiewicz A., *Monstruarium*, Gdańsk 2019.

Wieczorkiewicz A., *Muzeum ludzkich ciał*, Gdańsk 2000.

Żyto K., *Strategie labiryntowe w filmie fikcji*, Łódź 2010.

Filmy:

Fritz L. (reż.) *Metropolis*, 1927.

Legendarne bestie, Londyn 2018 (https://vod.pl/legendarne-bestie).

Lucas G. (reż.) *Gwiezdne wojny, część I: Mroczne widmo*, 1999.

Scott R. (reż.) *Łowca androidów*, 1982.

Wimmer K. (reż.) *Equilibrium*, 2002.

Uwagi

Brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 20-03-2023 19:37)