

Pdw: Istoty nadnaturalne w literaturze i kulturze popularnej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Istoty nadnaturalne w literaturze i kulturze popularnej
Kod przedmiotu	09.2--FiPIP-Pdw: Inwłkp-S21
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	6
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

Student posiada ogólną wiedzę z zakresu historii i genologii literatury popularnej.

Zakres tematyczny

1. Wieloaspektowość świadomości oraz jej znaczenie w kreacji postaci literackiej (świadomość maszyn, zwierząt, hybryd gatunkowych, monstrów i potworów).
2. Wieloaspektowość kultury (kultura ludzka, kultura zwierzęca, popkultura, kultura masowa, kultura popularna) i jej odzwierciedlenie w przestrzeni kognitywnej.
3. Emanacje kulturowe – powtarzalność i mutacja wzorców kulturowych na wybranych przykładach.
4. Opowieści grozy na przestrzeni wieków oraz ich rozwój poznawczy.
5. Groza w sztukach plastycznych i jej znaczenie kognitywne.
6. Demony i potwory średniowiecza oraz ich emanacje współczesne (*Beowulf*, *Edda poetycka*, potwory morskie z dzieł kartograficznych, demonologia Japonii oraz Chin).
7. Emanacja postaci wampira na przestrzeni dziejów (wampiry europejskie oraz chińskie).
8. Emanacje postaci diabła na przestrzeni dziejów (wizerunek biblijny, *Faust* Johann Wolfgang von Goethe, Michaił Bułhakow *Mistrz i Małgorzata*, Mnich, *Pani Twardowska* oraz *Dziady*, cz. III Adama Mickiewicza, Tomasz Mann *Doktor Faustus*, Charles Baudelaire *Litania do Szatana*, *diabeł Boruta* [Władysław Wóycicki *Klechdy*, Lucjan Rydel *Zaczarowane koło*], diabeł Rokita w legendach i bajkach).
9. Emanacja postaci hybryd gatunkowych na przestrzeni dziejów (hybrydy greckie, H.G. Wells, *Wyspa doktora Moreau*, współczesne dzieła filmowe).
10. Demoniczne zwierzęta w literaturze (*Dracula* i *Pogrzeb szczurów* Brama Stockera, *Pies Baskerville'ów* Arthura Conana Doyle'a itp.).
11. Słowiańska groza: od demonologii ludowej po Legendy Polskie Allegro - emanacja kulturowa.
12. Dualizm ludzkiej natury: *Doktor Jekyll i pan Hyde* oraz jego współczesne emanacje (*Hulk*); *Portret Doriany Gray* oraz jego współczesne emanacje (*Dorian Gray*, *Liga niezwyklej dżentelmenów*).
13. Wzorce oraz mutacje potworów w grach komputerowych (*Doom*, *Quake*, *Resident Evil*).
14. Strach przed maszynami: od *Frankensteina* do *Terminatora* oraz emanacje późniejsze (AI, teoria symulacji, matematyczność Wszechświata, robotyka i cybernetyka w literaturze i sztuce filmowej).

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	Symbolik efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	------------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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 ma podstawową wiedzę z zakresu dziedzin traktujących o problemach społeczno-humanistycznych i ich wpływu na poszerzanie wiedzy z literaturoznawstwa 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 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 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
Student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów.	• KKG1_K02	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

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

Literatura podstawowa

Literatura podmiotowa:

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

Literatura przedmiotowa:

1. Baranowski B., *W kręgu upiorów i wilkołaków*, Łódź 1981.
2. Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jańkowski, Kraków 2013.
3. Czamańska I., *Dracula. Wampir, tyran czy bohater?*, Poznań 2013.
4. Gemra A., *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
5. Gieysztor A., *Mitologia Słowian*, Warszawa 1982.
6. 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.
7. Innes B., *Granice śmierci*, przeł. M. Bernacki, E. Krzak-Ćwiertnia, Warszawa 1999.
8. 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 Ofterdingen Novalisa i Genezis 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 (na podstawie deklaracji studentów/elektronicznego wyboru przedmiotów).

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 13-05-2022 20:18)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ