



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Filmowe środki wyrazu Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.12K.01625.23
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Profil studiów profil ogólnoakademicki	
Koordynator zajęć	Patrycja Rojek, Klaudia Srul
Prowadzący zajęcia	Klaudia Srul
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	zbudowanie refleksji na temat pojęcia formy filmowej
C2	zapoznanie z podstawową bazą terminologiczną dotyczącą poetyki filmu – ze szczególnym uwzględnieniem terminologii związanej z kompozycją kadru, ruchem kamery, montażem filmowym, blockingiem, oświetleniem i scenografią
C3	kształtowanie umiejętności analitycznych
C4	przygotowanie do korzystania z różnych narzędzi analitycznych i źródeł naukowych
C5	kształtowanie umiejętności pracy samodzielnej

Wymagania wstępne

Brak.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna i potrafi prawidłowo stosować polsko- i angielskie terminy dotyczące budowy utworu filmowego (np. plany filmowe, rodzaje montażu)	GZN_K1_W02, GZN_K1_W12	Kolokwium ustne
W2	wie o metodach analizy filmu i gier (np. protokół sceny/ sekwencji, analiza koloru przez TinEye Labs)	GZN_K1_W11, GZN_K1_W12, GZN_K1_W14	Kolokwium ustne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi zaakplikować do własnych badań metody analizy filmu i gier (np. protokół sceny/ sekwencji, analiza koloru przez TinEye Labs)	GZN_K1_U05	Kolokwium ustne
U2	potrafi przeanalizować utwór filmowy bądź jego fragment lub scenę przerywnikową z gry wideo i formułuje na tej podstawie wnioski interpretacyjne	GZN_K1_U04, GZN_K1_U05	Kolokwium ustne
U3	potrafi sformułować w języku polskim ustną wypowiedź zawierającą analizę fragmentu utworu filmowego lub sceny przerywnikowej z gry wideo	GZN_K1_U04, GZN_K1_U05	Kolokwium ustne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów/gotowa wykorzystać wiedzę z zakresu filmoznawstwa w badaniach groznawczych, w tym na potrzeby analizy cut scenes	GZN_K1_K05	Kolokwium ustne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wstęp do analizy filmowej: forma filmowa; użyteczność narzędzi filozoficznych w procesie analizy groźnawczej	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
2.	Kluczowe pojęcia: fabuła (plot) i historia (story); klatka, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
3.	Elementy filmowej i growej inscenizacji (mise-en-scène): scenografia i rekwizyty, charakteryzacja, kostiumy; oświetlenie i tonacja barwna; inscenizacja ruchu postaci i obiektów; graficzne interfejsy użytkownika – inscenizacja	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
4.	Inscenizacja sceny dialogowej: zasada 180 stopni, blocking, ujęcie przez ramię	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
5.	Kadrowanie: wymiary i kształt kadru; przestrzeń pozakadrowa; plany filmowe; ruchy kamery; kąty widzenia kamery	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
6.	Rodzaje montażu	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
7.	Dźwięk: dialogi, szmery, muzyka; dźwięk dietetyczny i niedietetyczny; leitmotiv muzyczny; dobór gotowych utworów muzycznych	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
8.	Tempo sceny: długość ujęcia; tempo dialogów; slow motion; synchronizacja muzyki i obra	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
9.	Budowanie znaczenia poprzez dobór koloru (analiza koloru przez TinEye Labs)	W1, U2, U3, K1	Ćwiczenia
10.	Protokół sceny/sekwencji – zajęcia warsztatowe	W1, W2, U1, U2, U3, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład konwersatoryjny, Metoda analizy przypadków, Metoda warsztatowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Znajomość treści zajęć oraz kolokwium, w trakcie którego student/studentka prezentuje ustną analizę wybranej cut scene z gry wideo oraz odpowiada na pytania z zakresu wiedzy zajęć.

Literatura

Obowiązkowa

1. Bordwell D., Thompson K., Film art. Sztuka filmowa, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2010 (wskazane rozdziały).
2. Pigulak J., Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Poznań 2022 (wskazane rozdziały).

Dodatkowa

1. Aumont J., Marie M., Analiza filmu, tłum. M. Zawadzka, Warszawa 2011
2. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, tłum. J. Mach, Łódź 2019
3. Buckland W., Elsaesser T., Studying Contemporary American film. A Guide to Movie Analysis, Londyn 2002.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	15
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie do zaliczenia	25
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
GZN_K1_U04	Absolwent/ka potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) oraz wykorzystywać je podczas wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych
GZN_K1_U05	Absolwent/ka potrafi rozpoznawać różne rodzaje wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określać ich znaczenia, oddziaływanie oraz miejsce w procesie kształcenia
GZN_K1_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
GZN_K1_W11	Absolwent/ka zna i rozumie w stopniu zaawansowanym temat rodzimej i światowej kultury gier, filmowej i literackiej, ze szczególnym uwzględnieniem dyskursów kulturowych i społecznych
GZN_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych
GZN_K1_W14	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: filmem, literaturą, muzyką, malarstwem, edukacją, sportem i innymi