



W kręgu adaptacji: literatura-film-gry wideo Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.12K.01624.23
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	
Koordinator zajęć	Joanna Pigulak
Prowadzący zajęcia	Joanna Pigulak, Rafał Kochanowicz
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	zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami i kategoriami badawczymi z zakresu adaptacji
C2	kształcenie umiejętności analizy tekstów transmedialnych (adaptacji, ekranizacji, przekładów intersemiotycznych i swobodnych transformacji tekstowych)
C3	omówienie zjawisk społecznych i kulturowych odnoszących się do zagadnienia kopii, seryjności oraz reaktualizacji narracji w literaturze, filmie i grach wideo

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 terminy i kategorie z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych w odniesieniu do zjawiska adaptacji, ekranizacji, przekładu intersemiotycznego, a także rozumie podstawowe pojęcia z dziedziny poetyki literatury, filmu oraz gier	GZN_K1_W02, GZN_K1_W04	Test
W2	rozumie zjawiska tekstowe z zakresu adaptacji i zna interdyscyplinarne narzędzia badawcze, właściwe dla literaturoznawstwa, filmoznawstwa oraz groznawstwa służące do ich analizy	GZN_K1_W06, GZN_K1_W11, GZN_K1_W14	Test
W3	zna narzędzia do rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów badawczych odnoszących się do zagadnienia adaptacji w przestrzeni literatury, filmu i gier wideo	GZN_K1_W06	Prezentacja multimedialna
W4	rozumie relację między adaptacjami literatury, filmu oraz gier i współczesnymi przemianami medialnymi, kulturowymi i społecznymi	GZN_K1_W11, GZN_K1_W14	Test
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi posługiwać się terminami i kategoriami z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych w odniesieniu do zjawiska adaptacji, ekranizacji, przekładu intersemiotycznego, a także operuje podstawowymi pojęciami z dziedziny poetyki literatury, filmu oraz gier	GZN_K1_U04	Test
U2	potrafi analizować i interpretować różnorodne zjawiska tekstowe z zakresu adaptacji, używając interdyscyplinarnych narzędzi badawczych, właściwych dla literaturoznawstwa, filmoznawstwa oraz groznawstwa	GZN_K1_U02	Test
U3	potrafi formułować złożone i nietypowe problemy badawcze odnoszące się do zagadnienia adaptacji w przestrzeni literatury, filmu i gier wideo, wykorzystywać odpowiednie narzędzia do rozwiązywania tych problemów oraz argumentować swoje stanowisko	GZN_K1_U02, GZN_K1_U05	Prezentacja multimedialna
U4	potrafi spojrzeć na przemiany medialne, kulturowe i społeczne w sposób synchroniczny i diachroniczny	GZN_K1_U09	Test
U5	potrafi wykorzystywać groznawcze i filmoznawcze kompetencje analityczne w działalności popularyzatorskiej, pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji	GZN_K1_U04	Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	jest gotów do rozwijania refleksji nad adaptacjami literatury, filmu oraz gier w odniesieniu do współczesnych przemian medialnych, kulturowych i społecznych	GZN_K1_K02	Test
K2	jest gotów do wykorzystywania groźnych i filmoznawczych kompetencji analitycznych w działalności popularyzatorskiej, pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji	GZN_K1_K08	Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Prezentacja podstawowych pojęć z zakresu badań nad adaptacjami literackimi oraz audiowizualnymi: adaptacja wierna i swobodna, ekranizacja, transformacja tekstowa, transmedialność, intermedialność, intertekstualność, remediacja, konwergencja.	W1, U1, U5, K2	Ćwiczenia
2.	Charakterystyka twórczych konkretyzacji oraz masowych reaktualizacji archetypów, mitów, toposów i motywów zakorzenionych w kulturze literackiej na przykładzie filmu oraz gier cyfrowych.	W1, W2, W4, U1, U2, U4, K1	Ćwiczenia
3.	Studium przypadków wybranych kinematograficznych adaptacji gier wideo z uwzględnieniem ich cech swoistych i skonwencjonalizowanych rozwiązań, powtarzających się na przestrzeni różnych tekstów.	W2, W3, U2, U3	Ćwiczenia
4.	Zaprezentowanie koncepcji kinofilii oraz grofilii i analiza filmów realizowanych przez grofilów - produkcji transmedialnych i transfunkcyjnych, inspirowanych zarówno światopowieścią gier (storyworld), jak i gameplayem (np. tzw. filmy „pierszoosobowe”).	W1, W4, U1, U4, U5, K1, K2	Ćwiczenia
5.	Analiza wybranych seryjnych wytworów tie-in: gier na licencji filmów oraz literackich nowelizacji gier wideo z uwzględnieniem kontekstów kulturowo-społecznych.	W3, U3, U5, K2	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład konwersatoryjny, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Metoda ćwiczeniowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Warunkami zaliczenia jest przygotowanie prezentacji multimedialnej i zaliczenie testu. bardzo dobry (bdb; 5,0): bardzo dobra autorska prezentacja śródsesemestralna, test zawierający do 10% błędów, duża aktywność na zajęciach dobry plus (+db; 4,5): dobra autorska prezentacja, test zawierający od 10-20% błędów, duża aktywność na zajęciach dobry (db; 4,0): dobra autorska prezentacja; test zawierający od 20-30% błędów, duża aktywność na zajęciach dostateczny plus (+dst; 3,5): dostateczna prezentacja, test zawierający od 30-40% błędów, średnia aktywność na zajęciach dostateczny (dst; 3,0): dostateczna prezentacja, test zawierający od 40-50% błędów, podstawowa aktywność na zajęciach niedostateczny (ndst; 2,0): brak prezentacji, test zawierający ponad 50% błędów, brak aktywności na zajęciach

Literatura

Obowiązkowa

1. Brookey R. A., Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries, Indiana 2010 (wybrane rozdziały).
2. Choczaj M., O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów, „Przestrzenie Teorii”, nr 16, 2011.
3. Helman A., Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina, w: Intermedialność w kulturze końca XX wieku, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998.
4. Kochanowicz R., „Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina”. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością („Wiedźmin 3”), „Literatura i Kultura Popularna”, vol. XXIV, 2018.
5. Kochanowicz R., „The Lord of the Rings Online” – tolkienowska opowieść transmodalna, w: Między literaturą a filmem – kulturowe aspekty ekranizacji prozy J.R.R. Tolkiena. Eseje i studia, M. K. Michalski, E. Kledzik (red.), Poznań 2018.
6. Pigulak J., Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2021.

Dodatkowa

1. Filiciak M., Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu, Gdańsk 2015 (wybrane rozdziały).
2. Kochanowicz R., Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J.R.R.Tolkiena w cyberprzestrzeni, w: Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia, Z. J. Kopeć (red.), Poznań 2016.
3. Papazian G., J. M. Sommers (red.), Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema, Jefferson-London 2013 (wybrane rozdziały).
4. Pigulak J., Ponad inter- w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych, „Forum Poetyki”, nr 18, 2019.

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 prezentacji multimedialnej	10
Przygotowanie do zaliczenia	15

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_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do podejmowania działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości, wykazywania się szczególną odpowiedzialnością za kultywowanie tradycji i dorobku swego regionu i kraju
GZN_K1_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych, zwłaszcza growych, wykorzystywania ich w ramach podejmowanych zadań naukowo-badawczych oraz popularyzatorskich
GZN_K1_U02	Absolwent/ka potrafi formułować i analizować złożone i nietypowe problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia badawcze, opracowywać i prezentować wyniki, pozwalające na rozwiązywanie problemów w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (głównie literaturoznawstwa)
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_U09	Absolwent/ka potrafi porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową w odniesieniu do zmian na gruncie literatury, filmu i innych dziedzin aktywności znaczeniowotwórczej
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_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi
GZN_K1_W06	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie nauk humanistycznych (groznawstwa, literaturoznawstwa, filmoznawstwa)
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_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